

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



**Nintendo 64
GAME BOY COLOR**

A-Z

**NINTENDO
CHEATS
UND
LÖSUNGEN**

NUMMER 7

big N

Für alle

Ninten-Besitzer

**KOMPLETT
GELOST!**

**Tony Hawk's
SKATEBOARDING**

**KOMPLETT
GELOST!**

**POKEMON
STADIUM**

**KOMPLETT
GELOST!**

LYLAT WARS

**KOMPLETT
GELOST!**

**ARMY MEN
SARGE'S HEROES**

**ÜBER
200
SEITEN!**



**PLUS: TIPPS, TRICKS & CHEATS FÜR
NINTENDO 64, GAME BOY UND GAME BOY COLOR.**

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 - 7

© 2000 BriStein bv

Die in A-Z der Nintendo-Cheats (Ausgabe 7) 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, Eva Seidel und unseren treuen Lesern!

Gehört zu **big.N 5/2000**

Nummer - 7 Lösungsbuch **big.N**

Seite
003

Seite
05

A-Z der Nintendo-Cheats und Lösungen, Nummer - 7

Titel: Tony Hawk's Skateboarding
© Activision

Komplettlösungen

Army Men: Sarge's Heroes	007
Lylat Wars	051
Pokémon Stadium	087
Tony Hawk's Skateboarding	127
Zelda 64: Ocarina of Time, Teil 2	151

Cheats Game Boy

Nemesis	170
Ninja Boy	170
Ninja Gaiden Shadow	171
Nintendo World Cup	171
Operation C	171
Pac-Man	172
The Pagemaster	172
Paper Boy 2	172
Penguin Wars	172
Pipe Dream	172
Pitman	173
Pocahontas	173
Power Mission	173
Power Rangers: The Movie	174
Prehistorik Man	174
Primal Rage	174
Prince Of Persia	176
Q Bert	176
Q Billion	176
Qix	176
R-Type	176
Raging Fighter	177
Rampart	178
Real Bout Fatal Fury	179
The Real Ghostbusters	179
Robocop 2	180
Rolan's Curse	180
Samurai Showdown	180
Samurai Showdown 3	180
Shanghai	181
Skate Or Die: Tour de Thrash	181

Snoopy's Magic Show	181
Snow Bros Jr	181
Solomon's Club	182
Quest	182
Speedy Gonzales	182
Spud's Adventure	183
Spy vs Spy	183
Star Trek	183
Star Trek: 25th Anniversary	183
Star Trek: The Next Generation	184
Star Trek Generation: Beyond the Nexus	184
Star Wars	185
Star Wars: Return of the Jedi	187
Star Wars: The Empire Strikes Back	188
Street Racer	188
Sumo Fighter	188
Super Mario Land	189
Super Mario Land 2	189
Super Mario Land 3: Wario Land	191
Tail Gator	192
Tamagotchi	192
Taz-Mania	192
Tecmo Bowl	192
Tennis	193
Terminator 2	193
Tetris	193
Tetris 2	194
Tetris Attack	194
Tetris Blast	196
Tiny Toon Adventures	197
Tiny Toon Adventures 2	197
Tiny Toon Adventures: Montanas Movie Madness	198
Tiny Toon Adventures: Wacky Sports	198
Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan	198
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Radical Rescue	198
Tom and Jerry	199
Top Gun: Guts and Glory	199
Track & Field	199
Track Meet	200
True Lies	200
Trump Boy	200

Trumple Pop	200
Turok: Battle of the Bionosaurs	200
Turrican	201
Ultima: Runes of Virtue II	201
Urban Strike	206
Wario Blast	206
Wario Land II	207
Who Framed Roger Rabbit	208
Wizards and Warriors X	208
World Heroes 2 Jet	208
WWF King of the Ring	209
WWF War Zone	209
Yoshi's Cookie	210
Zen: Intergalactic Ninja	210

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

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

Unsere praktische Komplettübersicht hilft ab sofort weiter:

Titel	Buch	Heftausgabe
Battle Tanx: Global Assault	Nummer 6	big.N 04/00
Carmageddon 64	Nummer 2	big.N 12/99
Castlevania 64	Nummer 2	big.N 12/99
Castlevania: Legacy of Darkness	Nummer 5	big.N 03/00
Donkey Kong 64	Nummer 4	big.N 02/00
Harvest Moon	Nummer 5	big.N 03/00
Hybrid Heaven	Nummer 2	big.N 12/99
Jet Force Gemini	Nummer 3	big.N 01/00
Mario Party 2	Nummer 6	big.N 04/00
Pokémon (GB)	Nummer 3	big.N 01/00
Rainbow Six	Nummer 6	big.N 04/00
Rayman (GBC)	Nummer 6	big.N 04/00
Rayman 2	Nummer 3	big.N 01/00
Resident Evil 64	Nummer 4	big.N 02/00
Rocket – Robot on Wheels	Nummer 4	big.N 02/00
Super Mario 64 – Teil 1	Nummer 5	big.N 03/00
Super Mario 64 – Teil 2	Nummer 6	big.N 04/00
Tonic Trouble	Nummer 5	big.N 03/00
Toy Story 2	Nummer 5	big.N 03/00
Zelda: Ocarina of Time – Teil 1	Nummer 6	big.N 04/00

ARMY MEN
SARGE'S HEROES

Army Men: Sarge's Heroes

Der Angriff

Das Spiel beginnt in der Kaserne. Ein leuchtendes 'X' auf der Gefechtskarte zeigt dir den Aufenthaltsort von Grimm an. Deine Aufgabe ist es, in einem Stück zu ihm zu gelangen. Schnappe dir die zwei Munitionsclips und verlasse die Kaserne durch den Hinterausgang.

Drehe dich nach links und laufe schnell zum nächsten Gebäude, nimm dich vor den zwei Tan-Soldaten (so heißen die gegnerischen, braunen Soldaten in der Originalversion, wir nennen sie im Folgenden der Einfachheit halber Tans) in Acht, die jenseits der Kaserne hinter einigen Kisten auf der Lauer liegen. Bewege dich zur Seite und versuche, sie beide zu treffen. Anschließend rennst du hinter das Gebäude, das wie ein Hangar aussieht. Schalte den Scharfschützen auf dem nächsten Gebäude so schnell wie möglich aus, dazu kannst du entweder in die Ich-Perspektive umschalten oder du läufst auf ihn zu und lässt Sarge automatisch zielen. Sammele die Granaten und das Medi-Pack ein. Danach erledigst du die zwei Tans, die auftauchen, sobald du dir das Medi-Pack nimmst.

Laufe zur Mitte des Gebäudes und des Lagerhangars vor dir und hebe ein Medi-Pack auf, falls du es benötigst. Innen im Gebäude findest du einen Flammenwerfer, den du mitnimmst. Danach ziehst du dich auf das Dach des Hangars hinauf. Hier oben schnappst du dir die Bazooka und das Medi-Pack und lässt dich anschließend wieder zwischen den beiden Gebäuden hinunterfallen.

Gehe in nördlicher Richtung weiter, bleibe dabei so nahe wie möglich an den Hügeln zu deiner Rechten, um zufälligen Explosionen von der linken Seite aus dem Weg zu gehen. Wenn du ungefähr die Hälfte der Gefechtskarte durchquert hast, bemerkst du einen Tan-Panzer, der im Westen patrouilliert. Jage ihn mit der Bazooka hoch und vergesse nicht, auch die Tans in der Umgebung auszuschalten.

Laufe auf deinem Weg nach Norden weiter nahe an den östlichen Hügeln entlang, dann drehst du dich nach links und erledigst ein paar weitere Tans. Greife dir die Gegenstände, die du in der Nähe der Bäume am Fluss findest. Drei Tan-Soldaten liegen in einer schmalen Schlucht in den östlichen Hügeln auf der Lauer, beseitige sie kurz und schmerzlos. Danach betrittst du die Schlucht und läufst sehr vorsichtig weiter.

In dieser Schlucht werden sich dir ein paar Tan-Soldaten zu einem Nahkampf stellen. Hast du das Munitionsversteck der Tans gefunden, setzt du die drei Soldaten nacheinander außer Gefecht. Zuerst schickst du den rechten Tan mit einer Granate zum Teufel, danach erschießt du den mittleren aus dem Hinterhalt, und zu guter Letzt schickst du eine weitere Granate in Richtung des letzten Soldaten auf die Reise. Nachdem du alle nützlichen Gegenstände, unter anderem auch das Scharfschützengewehr, an dich genommen hast, verlässt du die Schlucht wieder.

Ziehe dich an einer niedrigen Wand hoch und erledige die drei arglosen Tans durch gezielte Kopfschüsse. Folge dem Flussufer in westlicher Richtung, du triffst auf zwei Tan-Soldaten, die hinter Sandwällen die Brücke beschützen. Beseitige beide und denke immer daran, dass du dies alles nur machst, um Grimm zu retten. Überquere die Brücke und rede mit Grimm, damit hast du deine erste Aufgabe fast beendet.

Nimm dir die Waffen und die Munition auf der rechten Seite und mache dich anschließend vorsichtig in Richtung Norden auf den Weg. Die Tans, die deinen Weg kreuzen, sind leichte Beute für dich. Zuerst erledigst du den Soldaten in einiger Entfernung, danach nimmst du dich der beiden Tans an, die aus östlicher Richtung auf dich zugestürzt kommen. Sammele die Munition und die Medi-Packs ein, die hier herumliegen. Vergesse nicht, das Minensuchgerät mitzunehmen.

Bevor du das Minenfeld betrittst, solltest du den Panzer beseitigen, der weiter hinten seine Runden dreht. Überquere sehr vorsichtig das Minenfeld, das Minensuchgerät hilft dir dabei. Bevor du hinter dem

Minenfeld weiterläufst, bringe erst die beiden Tans zu deiner Linken mit einer Granate zum Schmelzen. Anschließend läufst du in das Haus und räumst mal so richtig auf. Erledige auch die Tans, die sich in einiger Entfernung befinden, um die Sicherheit von Grimm zu gewährleisten, während du zum Hubschrauber unterwegs bist. Sitzt Grimm sicher im Hubschrauber, ist für dich die Mission erfolgreich abgeschlossen.

Der blaue Spion

Begebe dich auf der Hauptstraße entlang zu der abgelegenen Stadt. Deine erste Aufgabe beinhaltet das Aufsammeln von unvorsichtig gelagerter Munition. Bleibe, bevor du die Munition aufsammelst, kurz stehen und beseitige die drei lästigen Tan-Soldaten vor dir, einen auf jeder Straßenseite und den dritten, der über die Straße patrouilliert. Nachdem die Soldaten Geschichte sind, ist es für dich ungefährlich, die Munition aufzuheben.

Bewaffne dich mit der Bazooka, die du gerade gefunden hast, lade sie und laufe über die Straße. Knie dich hinter die grüne Kiste und verstecke dich dort vor dem feindlichen Panzer, der auf den Straßen umherfährt. Sobald er an dir vorbeigefahren ist, springst du aus deinem Versteck und jagst ihn in die Luft. Da diese Gefahr nun gebannt ist, kannst du dich der Stadt weiter nähern. Dort wo sich die beiden Soldaten befunden haben, findest du links ein Medi-Pack und auf der rechten Seite Munition.

Verlasse die Straße und begeben dich in die schmale Schlucht rechts von dir. Zwei Tans warten schon sehnsüchtig auf ihre Abreibung, die du ihnen sofort zukommen lassen solltest. Bewaffne dich mit einer Granate und ziele damit auf die große hölzerne Kiste, in der du ein Medi-Pack findest. Als nächstes stellst du dich an die Ecke nahe dem Ende der Schlucht und zielst mit einer Granate auf die grüne Kiste vor dir, der Tan-Soldat hat keine Chance zu entkommen.

Sammele die Waffen ein und achte auf den Tan-Soldaten, der in die Schlucht kommt, um nach dem Rechten zu schauen. Mit deiner M-16 ist auch dieser feindliche Soldat bald erledigt und du kannst unversehrt zur Straße zurückkehren.

Panzer und Soldaten patrouillieren auf beiden Seiten der Straße. Zuerst solltest du den Panzer auf der linken Seite mit einer Granate zerstören und danach die Soldaten auf dieser Seite aus dem Hinterhalt heraus beseitigen. Fahre fort, auch die Soldaten auf der rechten Seite aus großer Entfernung zu töten, so erwischst du sie unvorbereitet.

Du kannst jetzt unbehelligt zur Mauer vorstoßen. Der Panzer kann dir aus dieser Entfernung nichts tun, aber du wiederum kannst ihn mit ein paar gut platzierten Granaten in die Luft jagen. Benutze eine deiner verbleibenden Granaten, um einen Soldaten, der eine grüne Munitionskiste bewacht, ins Nirwana zu schicken.

Außerdem kannst du einen Soldaten auf dem Hügel im Süden mit einem gut gezielten Schuss überraschen. Auf diesem Hügel findest du Munitionsreserven und Gesundheit. Mache mit dem Tan-Soldaten hinter dem Gebäude im Norden kurzen Prozess, denn auf dem Dach dieses verlassenem Gebäudes findest du einige nützliche Waffen. Folgst du dem unebenen Pfad, gelangst du zu einem Scharfschützengewehr, das du sicher gut gebrauchen kannst.

Ein weiterer feindlicher Soldat, der mit einer Bazooka bewaffnet ist, hat sich hinter dem verlassenem Gebäude positioniert. An der Stelle, an der du dich befindest, bist du sicher. Feuere ein paar Schüsse in seine Richtung und laufe dann auf das Gebäude zu. Ziehe dich am Dach hoch, die Kiste neben dem Gebäude wird dir dabei helfen. Sammele die Waffen dort oben ein. Hier ist nichts weiter für dich zu tun, also lasse dich an der gleichen Stelle, an der du hinaufgekllettert bist, runterfallen und laufe weiter in Richtung Westen. Ziehe dich auf die aufgeschüttete Straße hinauf und nimm dir die Munition dort.

Folge der Abkürzung durch die Hügel vor dir. Du triffst auf zwei Tan-Soldaten, die die östliche Seite der Stadt bewachen. Wähle den Pfad, der links auf den Hügel führt und überrasche ein paar weitere Tans. Steht es mit deiner Gesundheit nicht zum Besten, läufst du einfach den gleichen Weg so weit wie möglich nach Osten. Verlasse das Gebiet des Hügels und gehe in nördlicher Richtung auf die Straße zu, doch nimm dich vor dem Hinterhalt in Acht, in den du gerätst, sobald du die Straße erreicht hast.

Widme dich den beiden Panzern am Ende der Straße, einige Schüsse mit der Bazooka müssten dazu ausreichen. Obwohl der blaue Panzer recht harmlos aussieht, solltest du ihn dennoch hochjagen. Ein Medi-Pack findest du, wenn du um das rosa Gebäude herumgehst. Auf den Kisten liegt ein Scharfschützengewehr, aber eigentlich benötigst du diese Waffe nicht, und auf dem Dach befindet sich diesmal auch nichts. Falls du trotzdem nachschauen willst, warten dort drei Tan-Soldaten auf dich.

Wenn du bereit bist weiterzugehen, ebne dir erst den Weg hinter den Gebäuden auf der anderen Seite der Straße, denn dort liegen drei Tan-Soldaten auf der Lauer. Laufe auf sie zu, während du auf siefeuerst. Über der grünen Kiste findest du eine Bazooka, die du benutzen kannst, wenn die Panzer noch einsatzfähig sind. Falls nicht, laufe einfach weiter in diese Richtung auf die Kurve zu. Ziehe dich an dem niedrigen Dach im Süden hoch und springe von dort aus zum nächsten Dach, lasse dich hier hinunterfallen und folge dem Spion durch das Portal.

Das Badezimmer

Die Badewanne, gefüllt mit Spielzeug und Haarpflegemitteln, ist der Ausgangspunkt für deine erste Exkursion in das Land der Riesen. Dein Ziel, der wieselflinke blaue Spion, befindet sich auf dem Rand an der äußersten Ecke der Badewanne. Du kannst die Stelle nicht mit einem Sprung erreichen, also musst du dich darauf vorbereiten, den langen Weg zu nehmen. Du darfst nicht mit dem Wasser in Berührung kommen; passe unterwegs auf, alles ist ziemlich rutschig.

Zwei Tan-Soldaten sind genau vor dir positioniert, einer davon weiter unten und der andere oben. Renne in Richtung Wand und feuere eine Salve auf den unteren Tan ab, danach kannst du versuchen, ob du den oberen Soldaten durch die automatische Zielvorrichtung erwischen kannst. Anderenfalls musst du ihn manuell erledigen. Laufe etwas vorwärts und nimm dir das Medi-Pack und die Munition. Bevor du weitergehst, solltest du zuerst den Tan-Soldaten ausschalten, der in einem Boot auf der Wasseroberfläche seine Kreise zieht.

In einem Boot in der Nähe befindet sich außerdem eine Schrotflinte. Theoretisch könntest du zu dem Boot hinüberspringen und anschließend über die Seifenlauge zurück auf den trockenen Boden rennen, doch eigentlich ist das alles das Risiko nicht wert, aber du musst selbst entscheiden.

Ziehe dich an der Kiste hoch und schicke den Tan, der sich auf dem Wasserhahn befindet, zu einem Bad ins Wasser unter ihm. Springe zu den aufgestapelten Blöcken und lande nach einem wohlgezielten Sprung auf der Seife, auf der sich ein Medi-Pack und eine Waffe befinden. Lasse dich zurück auf die Blöcke fallen, und du bemerkst einen Tan-Soldaten auf der anderen Seite der Badewanne. Erledige ihn und springe von den Blöcken in Richtung der orangefarbenen Shampooflasche. Bereite dich auf einen Kampf vor, ein Tan-Soldat wird hinter dir herausspringen.

Wenn du jetzt einfach weiterläufst, stellen sich dir zwei Tan-Soldaten in den Weg, das ist selbst für den Sarge ein schwieriges Unterfangen. Bevor du nach vorne läufst, platziertest du eine Granate bei der aufgestapelten Seife, danach läufst du so weit, bis du die feindlichen Soldaten sehen kannst, und drückst auf den Abzug. Es gibt hier noch einen weiteren Tan-Soldaten, aber der ist schwer zu finden, denn er liegt in Lauerstellung auf dem Rücken der großen Gummiente. Schalte ihn möglichst schnell aus.

Hinter der ersten Ecke findest du eine Waffe auf der Kiste. Renne anschließend zu der kurzen Seite der Badewanne, die vielen Gegenstände bieten dir ausreichend Schutz und Deckung. Ein feindlicher Tan-Soldat erscheint hinter dem Schaum, schalte ihn aus, bevor er zum Zuge kommt. Laufe um die nächste Ecke und gehe hinter einem Block in Deckung, der dich von zwei Tans trennt. Eine Granate hilft dir, den Weg zu ebnen, denn einer von beiden muss mindestens daran glauben. Der andere ist dann auch kein großes Problem mehr.

Anschließend läufst du auf der Kante am hinteren Teil der Wanne entlang, ein weiterer Hinterhalt erwartet dich hinter dem supermodernen Haarcontainer. Gehe um die Ecke und sammle die Gegenstände ein, bevor du den blauen Spion gefangen nimmst. Um ihn gefangen zu nehmen, musst du ihn einfach nur berühren. Im weiteren Verlauf macht der blaue Spion dir keinen Ärger mehr, er stellt sich dir nicht in den Weg, sondern bewegt sich mit dir, nachdem du den Weg von feindlichen Soldaten gesäubert hast.

Das Leben des blauen Spions ist in Gefahr, denn er verfügt über Informationen, die lebenswichtig für die Tan-Armee sind. Erwarte Ärger hinter jedem Hindernis und nehme auch Treffer hin, du müsstest für Notfälle über genügend Medi-Packs verfügen. Fahre fort, dir deinen Weg auf dem Rand entlang freizukämpfen. Ein feindlicher Tan wartet auf dich an der kurzen Seite der Wanne und ein weiterer hat sich hinter dem Haarkanister versteckt. Sei auf der Hut, bisher war alles noch relativ leicht, aber das wird sich jetzt ändern.

Ein Tan-Soldat, der mit einem Flammenwerfer bewaffnet ist, liegt hinter dem Stapel Blöcke auf der Lauer. Du musst dich an ihn anschleichen, damit die Überraschung auf deiner Seite ist. Ziele genau in die Mitte der Flammen, dann hat er keine Chance. Anschließend führst du den blauen Spion durch das Portal. Damit hast du diese Mission erfolgreich zu Ende gebracht.

Riff

Nimm das Wort "schleichen" nicht so genau, du musst trotzdem jeden Tan-Soldaten erledigen, den du siehst. Fange gleich mit den beiden an der Straße an, aber achte auf den Panzer, der sich auch auf dieser Straße bewegt. Ziehe dich ein wenig zurück, damit du außerhalb seiner Reichweite bleibst.

Verlässt der Panzer den Schauplatz, sammelst du schnell die Waffen und die Munition vor dir ein. Danach drehst du dich um und nimmst auch die Munition hinter dir an dich. Zwei Senken zwischen den Hügeln enthalten zusätzlich Munition und Gesundheit. Begebe dich zu der Steininformation im Osten. Eine Spalte dort erlaubt es dir, diese Steinwand als Verteidigungswall gegen gegnerische Geschosse zu benutzen. Beseitige die drei Tan-Soldaten östlich von dir.

Benutze dein Scharfschützengewehr, um die beiden Tans, die mit Bazookas bewaffnet sind, ganz hinten an der östlichen Wand zu beseitigen. Auf jeder Seite der Straße befindet sich je einer, und wenn du dich ihnen näherst, können sie dir großen Schaden zufügen. Folge der südlichen Route zu einem Versteck, in dem sich Minen und Waffen befinden, und schnappe dir das Maschinengewehr von der Straße. Merke dir die Plätze, an denen die zwei Medi-Packs liegen, damit du sie gleich findest, wenn du sie später brauchen solltest.

Jetzt ist es an der Zeit, sich dem Panzer der Tans zu widmen. Dazu legst du eine Reihe Minen eng nebeneinander über den Panzerfahrgeweg, ziehst dich zurück und beobachtest, was passiert. Ist der Panzer erst einmal bewegungsunfähig, kannst du ihm mit einer Granate den Rest geben. Klettere anschließend auf den Steinwall am Ende der Straße, den du vorhin zu deinem Schutz benutzt hast. Du findest dort eine Kiste voller Granaten.

Das Gebiet um den Hubschrauberlandeplatz ist frei von feindlichen Soldaten, also kannst du dich in westlicher Richtung auf den Weg

machen. Die Soldaten, denen du begegnest, sind auch aus größerer Entfernung zu beseitigen. In der Nähe der Kurve musst du dich drei Tan-Soldaten stellen. Schaue dich etwas um und du findest einen geeigneten Platz, an dem du in Deckung gehen kannst.

Südlich von dir, in der Nähe des Turmes, befindet sich eine Stelle, an der Munition gelagert wird. Benutze eine Granate, um die Wachen auszuschalten, und sammle alles Brauchbare in diesem Gebiet ein. Renne zum Tor und überrasche die Wache dort. Du kannst zwar das Tor nicht öffnen, aber im Wachhaus findest du eine versteckte Schrotflinte. Laufe zurück und klettere auf die Felsen, dort erhältst du Zugang zum Basislager. Schnappe dir den Granatwerfer und das Medi-Pack und erledige die zwei Tans, bevor du dich wieder hinunterfallen lässt.

Jetzt wird der nächste Panzer zerstört. Dazu platzierst du eine Reihe Minen zwischen die am günstigsten gelegenen Benzinfässer, ziehst dich wieder weit genug zurück und wartest ab. Diesem Panzer kannst du den Rest geben, indem du auf die Fässer in seiner unmittelbaren Umgebung schießt. Hebe die Gegenstände vor den Kisten auf und laufe dann nach Osten. In der Nähe des nächsten Tores musst du gegen zwei Tan-Soldaten antreten. Ein Gebäude auf der anderen Straßenseite sollte deine Aufmerksamkeit erwecken, denn dort findest du eine Menge nützlicher Gegenstände.

Achte auf den Schützen, der dich ins Visier nimmt, sobald du auf der anderen Seite wieder hinauskommst. Schaffst du es, den Schützen zu erledigen, kannst du auch die Waffe und die Munition vor dem Turm einsammeln. Passe auf deine Deckung auf, der Feind versucht, dich bei deiner Rückkehr von hinten zu erwischen. Wenn du soweit vorbereitet bist und kein Panzer auf der anderen Seite zu hören ist, kannst du das Tor öffnen. Die Minen, die auf der Straße verteilt sind, geben dir den richtigen Hinweis darauf, wie der Panzer zu zerstören ist.

In nördlicher Richtung findest du Munition und ein Medi-Pack, das du dir für später aufheben solltest. Lege die Minen aus und gehe in Deckung. Was dann kommt, kennst du schon. Renne nach Osten und bleibe dabei dicht an der Wand, bis du das Gefängnistor erreichst. Aus dem Hinterhalt heraus ist der Wachsoldat am Turm leicht zu beseitigen. Öffne danach das Tor, aber gehe noch nicht hindurch.

Von außen erschießt du erst die Tan-MPs und so viele Gegner wie möglich, denn sobald du durch das Tor gehst, aktivierst du in der unmittelbaren Nähe von Riff eine Zeitbombe. Nachdem du so viele feindliche Soldaten wie möglich erledigt hast, rennst du durch das Tor und sammelst jede Bazooka ein, die du finden kannst. Töte die letzte Wache und befreie Riff.

Wenn das Gerede endlich vorbei ist, schnappst du dir die Bazooka samt Munition in deiner Nähe und rennst Richtung Ausgang. Unterwegs nimmst du weiter jede Bazooka mit, die auf deinem Weg liegt. Ihr müsst um euer Leben rennen und möglichst schnell nach draußen gelangen, denn die Uhr dürfte langsam ablaufen.

Hinter jedem Ausgangstor wartet ein Panzer auf dich, halte deine Bazooka bereit und renne an der Wand den Weg entlang, den du gekommen bist. Bleibe nur stehen, um den einen oder anderen Tan-Soldaten zu erledigen, und vergesse nicht: Ein neues Tor bedeutet, dass auch ein neuer Panzer auf dich wartet. Zerstöre sie und laufe weiter.

Folge wieder der südlichen Wand, aber nimm dich vor den Tan-Soldaten in diesem Gebiet in Acht, denn sie sind aggressiver als andere. Erwische sie, bevor sie dir zu nahe kommen. Öffne das letzte Tor und zerstöre den vorletzten Panzer, der letzte liegt neben dem Hub-schrauberlandeplatz auf der Lauer. Du müsstest jedoch über ausreichend Bazookamunition verfügen, um auch mit diesem Panzer fertig zu werden.

Der Wald

Laufe nach vorne und beseitige im Osten den Tan-Soldaten hinter dem Baumstamm. Das ist deine erste Lehrstunde im Jagen in der Wildnis, achte auf umfallende Bäume. Drehe dich um und nimm die Munition an der Seite des nördlichen Hügels an dich. In der Nähe des Hubschrauberlandeplatzes findest du noch mehr Munition. Schalte auch noch den anderen Tan-Soldaten am Baum in südöstlicher Richtung aus.

Laufe vorsichtig weiter, ein Tan auf dem Hügel vor dir verfügt über gewaltige Feuerkraft, aber du brauchst nur einen guten Schusswinkel und er ist Geschichte. Ein weiterer Tan-Soldat ist auf dem hinteren Hügel positioniert. Schnappe dir dort die Waffe, wo der Soldat mit der Bazooka gestanden hat, er wird sie sicher nicht mehr brauchen.

Laufe nach Norden, bewege dich dabei hin und her. Weiter nördlich versteckt sich ein Tan-Soldat hinter einem Baumstamm links vom mittleren Hügel. Beseitige ihn, renne anschließend nach rechts um diesen Hügel herum und erledige den Tan, der in einiger Entfernung auf dich wartet. Nachdem du auch diesen Gegner besiegt hast, läufst du zurück auf die linke Seite des Hügels und nimmst dir dort die Munition und das Medi-Pack.

Sobald du den Hügel hinter dir gelassen hast, erscheint eine Gruppe Tans auf der Gefechtskarte. Benutze Granaten, um sie loszuwerden. Der dritte Tan-Soldat ist auf dem Berg in Deckung gegangen und der vierte liegt auf dem Hügel rechts von dir auf der Lauer, außerdem befindet sich ein Munitionsversteck auf der linken Seite. Eine Granate öffnet dir alle Kisten. Weiterhin findest du noch ein Scharfschützengewehr, bevor du bei den Hügeln nach Munition suchst.

An dem Hügel, an dem der vierte Tan-Soldat seinem Schicksal begegnet ist, findest du mehrere Munitionskisten und eine Waffe. Hast du diese Gegenstände eingesammelt, läufst du in nördlicher Richtung

weiter. Den Tan in der Nähe des Flusses kannst du im Laufen erledigen. Du bemerkst einen weiteren Tan auf der linken Seite, benutze den kleinen Hügel als Deckung und du gewinnst das Feuergefecht mit dem Schützen auf der anderen Seite des Flusses. Ein letzter Tan-Soldat versteckt sich in den höheren Hügeln westlich von dir, klettere lieber auf den westlichen Hügel, bevor du den Fluss überquerst.

Oben auf dem Hügel entdeckst du einen Geheimgang über den Fluss, der von zwei Tan-Soldaten bewacht wird. Springe vorsichtig über den großen Felsbrocken und erreiche die andere Seite des Flusses. Bevor du dich fallen lässt und dir das Lager vornimmst, solltest du den Tan seitlich des Hügels auf der anderen Seite des Weges erledigen. Jetzt kannst du das Lager untersuchen.

Wenn du zu den Hügeln zurückblickst, von denen du gekommen bist, fällt dir ein Weg auf, der nach oben führt. Klettere ganz nach oben und überrasche die Gruppe von Tans jenseits des Hügels mit einem netten kleinen Angriff, ihre explosiven Waffen können dir nichts anhaben. Vergesse nicht, den Soldaten am Maschinengewehr zu erledigen, bevor du wieder nach unten zurückkehrst. Auf dem Weg um den Hügel musst du dich mit einigen weiteren Tan-Soldaten auseinander setzen, die sich hinter Baumstämmen verstecken. Zu deinem Glück befindet sich auf dem Hügel im Norden ein Medi-Pack.

In dem Gebiet westlich von dir haben sich feindliche Soldaten verschanzt, die mit Explosivgeschossen bewaffnet sind. Im Südwesten liegen einige Baumstämme, dorthin läufst du und mähst dabei mit dem M-16 oder dem Maschinengewehr den dürftigen Widerstand um. Rambo wäre stolz auf dich. Vergewissere dich, dass du alle Tans links, rechts und weiter hinten auch rechts erwischst hast. Ein besonders lautloser Tan befindet sich noch in den Hügeln im Norden. Danach bleibt dir nur noch die Überquerung der Brücke.

Hoover

Diese Mission gleicht der vorherigen, nur sind die Gegner diesmal schwerer zu besiegen. Fange erst einmal an, deine Munitionsvorräte aufzustocken, denn links von dir findest du einige Kisten Munition. Gehe ein paar Schritte nach Süden. Du entdeckst einen Tan der in einiger Entfernung auf dem Bauch liegt und einen weiteren Soldaten rechts daneben.

Dein Waffenvorrat neigt sich dem Ende zu. Um dem abzuweichen, klettere den Hügel auf deiner rechten Seite hoch und schnappe dir dort ein Medi-Pack, Granaten und eine Waffe. In südlicher Richtung siehst du eine Ansammlung von umgefallenen Bäumen, die dir einen Hinweis auf eine Falle geben. Renne in südlicher Richtung, während du stetigfeuerst. Links bewacht ein Tan-Soldat einige Gegenstände, erledige ihn und sammle die Sachen ein.

In östlicher Richtung entdeckst du einen Durchgang und hinter der kleinen grünen Kiste ein Medi-Pack. Laufe den Durchgang entlang zum Fluss. Springe auf einen Vorsprung, der am Hügel auf der linken Seite sichtbar ist. Ziehe dich bis zur Spitze hoch, denn dort findest du einen Flammenwerfer, der wirklich eine wirksame Waffe gegen Plastik und Bäume ist. Springe anschließend nach Süden und rutsche den Hügel hinunter, damit du unten heil ankommst.

Hier liegen bereits vier Tan-Soldaten in Lauerstellung. Überlege dir deine nächsten Schritte genau, aber gehe auf keinen Fall hinter den Kisten links von dir in Deckung. Du würdest genau in das Schussfeld eines Tan-Soldaten mit Bazooka hineinlaufen, der rechts, im Bildschirm noch gar nicht zu sehen, positioniert ist. Kämpfe dir deinen Weg zur Mitte frei oder gehe rechts bei den Bäumen der Hügellandschaft in Deckung.

Sind die ersten drei Tan-Soldaten erledigt, suche den Schützen mit der Bazooka und beseitige ihn. Untersuche das Gebiet im Uhrzeigersinn, fange entlang der linken Wand an und hebe die noch

brauchbare übrig gebliebene Munition auf. Vergesse nicht das Medi-Pack in der Nähe des nördlichen Hügels.

In westlicher Richtung erblickst du ein Trio Tan-Soldaten, die du am besten erledigst, indem du auf sie zurennst und dabei unentwegtfeuerst. Zuerst erschießt du im Laufen den mittleren Soldaten, dann den Tan auf der rechten Seite und schließlich den Soldaten auf der linken Seite. Untersuche die Vertiefung in der Mitte der Passage, du wirst dort einige Gegenstände finden. Folge anschließend dem Weg auf der rechten, östlichen Seite der Vertiefung. Bei der Biegung des Weges nach Westen entdeckst du ein Maschinengewehr vor einem Hügel, der durchaus zu erklettern ist.

Klettere den Hügel nach oben. Von dort aus hast du alle Vorteile auf deiner Seite und kannst dem Lager der Tans gehörig einheizen. Erledige einen feindlichen Tan-Soldaten nach dem anderen, die Soldaten, die am Hügel und auf der anderen Seite des Flusses platziert sind, solltest du dir bis zuletzt aufheben. Sammele die Waffen ein und lasse dich nach unten ins Lager rutschen. Falls du Medi-Packs benötigst, findest du eines in südlicher Richtung und noch ein weiteres in den Zelten, die am südlichsten gelegen sind.

Laufe nach Norden zu dem drittgrößten Zelt, von hier aus kannst du die Soldaten am Hügel auf der anderen Seite des Flusses gut erledigen. Den Soldaten direkt nördlich von dir beseitigst du am schnellsten mit dem Scharfschützengewehr. Es befinden sich zwei Fässer und ein Tan-Soldat in der Nähe des Zeltes. Die Situation wird nur dann kritisch, wenn der Soldat auf dich zielt und die Fässer dabei trifft. Bleibe so weit wie möglich von den Fässern entfernt, und du wirst keine Probleme haben.

Ein Granatwerfer befindet sich am Hügel, du kannst ihn aber gefahrlos passieren. Die Überquerung des Flusses würde einiges an Fingerspitzengefühl und Glück erfordern, denn wenn du in das Wasser fällst, musst du die gesamte Mission noch einmal durchspielen. Bleibe

lieber auf dieser Seite des Flusses. Laufe in nordwestlicher Richtung an den Fässern vorbei, bis du auf Tan-Soldaten triffst, die du erledigen musst. Benutze dein Zoom und dein Scharfschützengewehr oder M-16, um den Tan westlich von Hoover zu töten.

Ein weiterer Feind schleicht am Hügel zu deiner Linken herum und ein dritter Tan wartet auf dich am Hügel auf der rechten Seite. Er denkt, er sei besonders schlau, aber eine gut platzierte Granate wird ihm zeigen, wer hier schlauer ist. Dein letzter Feind in diesem Gebiet sitzt auf dem Hügel rechts von dir. Ziele nach Westen und er hat ausgesiegt. Rette Hoover und nimm das Minensuchgerät an dich. Vergesse nicht, das Maschinengewehr des letzten, überschlaun Tans an dich zu nehmen.

Nimm das Minensuchgerät in die Hand und begebe dich in das Minenfeld. Es dauert nicht lange und du stößt auf Minen. Du folgst dem Hügel auf der rechten Seite. Ein Tan-Soldat bewacht einige Gegenstände, die du dir nicht entgehen lassen solltest. In einem Gebiet, das von feindlichen Soldaten bewacht wird, findest du ein Medi-Pack und eine Bazooka. Nimm an dich, was du brauchst, und folge der Wand auf der rechten Seite aus dem Minenfeld hinaus. Laufe weiter und du stößt auf das feindliche Lager.

Das Portal ist in Sichtweite, aber es ist nicht leicht zu erreichen. Sobald du dich bewegen kannst, ziehe dich schnell zurück, sonst erwischst dich der Panzer. Jage den Panzer in die Luft und schicke anschließend eine Granate zu dem schlecht gewählten Benzinlagerplatz der Tans. Benutze das Scharfschützengewehr, um die restlichen Tan-Soldaten zu beseitigen, und begebe dich in das Lager. Achte auf die Falle auf der rechten Seite.

Sobald du das Lager betreten hast, erscheinen zwei Tan-Soldaten mit Bazookas. Wenn du zu dem Zeitpunkt in Richtung Portal schaust, erwischen sie dich ohne Vorwarnung von hinten. Bewege dich hin und her und schieße dabei auf die beiden Soldaten, sie werden bald erledigt

sein. Steht es mit deiner Gesundheit nicht zum Besten, findest du in der Mitte des Lagers ein Medi-Pack.

Arbeite dich langsam entlang der südlichen Wand auf das Portal zu, dann kannst du die aus dem Portal kommenden Tan-Soldaten mit einer Granate überraschen. Anschließend betrittst du schnell das Portal.

Der Garten

Überall liegen zerbrochene grüne Soldaten herum. Erschüttert visierst du die feindlichen Tan-Soldaten an. Erledige sie aus der Distanz, um deren Gegenfeuer auszuweichen. Sobald die drei ausgeschaltet sind, schnappst du dir die Munition und die Waffe aus dem Unterholz. Springe zu einem dichten Busch und erledige die drei Tan-Scharfschützen außen. Hebe dir das Medi-Pack in diesem Gebiet bis zum Ende der Mission auf, dann wirst du es eher brauchen.

Steige hinab und laufe nach Norden, zwei Panzer patrouillieren hier. Du kannst zwar versuchen, sie auszuschalten, aber deine Bewaffnung lässt momentan eher zu wünschen übrig. Während du nach rechts um das Pflanzgefäß läufst, musst du dich einigen Tan-Soldaten stellen. Erledige auch die Tans, die sich hinter der Blockade den Weg hinunter verstecken, und kehre dann zu der Steinstufe zurück, um dort eine Waffe und ein Medi-Pack einzusammeln.

Laufe den Weg östlich hinunter, erledige die Tan-Soldaten, die sich dir in den Weg stellen, und nimm dir das Minensuchgerät von der Steinstufe. Achte auf die Grasbüschel vor dir, denn die dahinter auf der Lauer liegenden Tan-Soldaten würden dich so gerne erwischen. Arbeite dich um das Pflanzgefäß rechts von dir herum und nimm dich vor dem liegenden Tan in Acht, der sich hinter der östlichsten Steinstufe versteckt hat. Auf der anderen Seite des Pflanzgefäßes befindet sich ein Granatwerfer, den du mitnehmen kannst, sobald der Panzer weit genug entfernt ist.

Nachdem du beim Erscheinen des Panzers in Deckung gegangen bist, solltest du ihm einige Granaten hinterherschicken, wenn er sich wieder entfernt. Ist der Panzer zerstört, springst du auf den Block rechts von dir und ziehst dich auf das Pflanzgefäß, das du gerade umkreist hast. Jetzt wird es haarig, du hast hier keinerlei Deckung, nur eine schmale Planke zum Laufen, und innen im Gefäß wimmelt es nur so von Minen. Der Tan-Soldat mit der Bazooka, der sich auf der Planke im Nordwesten befindet, ist für dich die größte Gefahr.

Hast du überlebt, ist dein nächstes Ziel eine langsam krabbelnde Ameise im Pflanzgefäß. Ist die Luft rein, holst du dein Minensuchgerät heraus und sammelst alle Waffen im Pflanzgefäß sorgfältig ein. Vielleicht wird aus nördlicher Richtung auf dich geschossen werden, wenn du nach dem Medi-Pack in dieser Richtung greifst, erledige die Gegner auf der anderen Seite der Planke. Ein weiteres Medi-Pack findest du in westlicher Richtung. Von der südwestlichen Ecke aus kannst du aus deiner erhöhten Position heraus den zweiten Panzer zerstören.

Überquere das Brett, das von der Mitte ausgeht, und arbeite dich östlich an den Steinen entlang. Du wirst auch hier einige Tan-Soldaten erledigen müssen. Lasse dich fallen und sammle die Waffen hier ein. Im östlichsten Teil findest du außerdem noch zwei Bazookas und ein Medi-Pack. Lade deine Bazooka, du wirst sie brauchen, wenn der feindliche Hubschrauber bei deinem Verlassen auf dich zukommt. Den besten Schusswinkel hast du von dem Busch in der Nähe der westlichen Wand aus.

Dieser Busch ist zugleich auch der einfachste Weg, dieses Gebiet zu verlassen. Springe zu der Wand in der Nähe. Sammele die Waffen im mittleren und westlichen Teil ein und kehre anschließend zu der Stelle zurück, an der du den ersten Panzer hochgejagt hast. Bringe jeden feindlichen Widerstand zum Verstummen und ziehe dich auf das Pflanzgefäß im Süden hinauf. Erledige den Tan-Soldaten mit der Bazooka im Südosten so schnell wie möglich, damit du gleich danach den Hubschrauber zerlegen kannst.

Bevor du jetzt mit Hilfe des Minensuchgeräts auch dieses Pflanzgefäß von allen nützlichen Gegenständen befreien kannst, musst du noch eine weitere Gefahr aus dem Weg räumen. Springe ganz an der Seite von dem Pflanzgefäß hinunter und laufe nach Osten. Alle Tans, die dir begegnen werden dran glauben müssen. Unterwegs siehst du einen Granatwerfer, der dir später sehr nützlich sein wird. Die Grasfläche und die feindlichen Soldaten darin sind dein nächstes Ziel.

Mit einer Granate kannst du den Tan-Soldaten hinter dem Grasbüschel beseitigen, anschließend erledigst du den Tan mit dem Flammenwerfer, bevor du in seine Reichweite gelangst. Verlasse die Fläche und kämpfe dich zur anderen Seite des Weges vor. Benutze die Strafe-Technik, sie wird dir das Leben ein wenig erleichtern. Klettere auf die Blöcke, um das nächste Gebiet zu betreten. Sobald du auf der Steinmauer im Westen angekommen bist, heißt es erst einmal, einige versteckte Tans auszuschalten.

Laufe an der Wand nach Süden entlang, erledige die Tan-Soldaten, die auf den Blättern der Blumen in Deckung gegangen sind, und du erreichst eine weitere Grasfläche. Bevor du dich zu der Fläche hinablässt, jage erst den Panzer unter dir mit deiner Bazooka in die Luft. Die Grasfläche ist mit feindlichen Soldaten übersät, sei vorsichtig. Zwei Medi-Packs befinden sich entlang der nördlichen Wand, eines davon ist bewacht und eines nicht, das kann wichtig für dich sein, falls du in Bedrängnis gerätst.

Benutze den Granatwerfer, um den Panzer vor Riff zu zerstören. Er ist so gut wie gerettet, nur noch ein paar Tan-Soldaten liegen zwischen euch. Nach den Unterhaltung mit Thick musst du losrennen und einige Tans erledigen. Töte den Käfer, der die Blöcke bewacht, und klettere auf sie hinauf, um die Spitze des südlichsten Pflanzgefäßes zu erreichen. Erkämpfe dir deinen Weg über das Pflanzgefäß und zeige den Tan-Soldaten, wo der Hammer hängt.

Achte bei der Überquerung des Brettes auf den todesmutigen Tan, der sich in dem Pflanzgefäß auf der gegenüberliegenden Seite befindet. Außerdem musst du die Ameise beseitigen, die deinen Weg versperrt, bevor du weiter über das Brett auf das letzte Ziel zuläufst. Hebe das letzte Medi-Pack auf, das du siehst, es sei denn, du hast das eine Medi-Pack beim Portal liegen gelassen. Werfe danach eine Granate in Richtung des lästigen Schützen.

Erledige die Ameise, die deinen Ausgang blockieren will, mit der Bazooka und renne auf das Portal zu. Laufe ohne anzuhalten zu dem ersten Gebiet. Innenfeuerst du ohne stehen zu bleiben, so können dir die zwei Tans nichts anhaben, die dich zu schnappen versuchen. Betrete das Portal und eine weitere Mission erwartet dich.

Schnee

Vergeude keine Zeit und fange gleich an, unter den feindlichen Tans aufzuräumen. Renne nach Norden und greife dir die Sachen in der Nähe der Kisten. Begrüße die Tan-Soldaten unter dir auf besondere Weise und vergesse nicht, auch die Tans auf der anderen Seite des Flusses zu erledigen. Lasse dich fallen und suche im Lager nach Gegenständen, anschließend ziehst du dich wieder nach oben zum Ausgangspunkt.

Verlasse die Hügel im Westen und achte auf den Tan-Soldaten, der von rechts auf dich zukommt. Gehe rechts um die Vertiefung vor dir und benutze dein Scharfschützengewehr oder das M-16, um die drei Soldaten über dem Kamm auszuschalten. Laufe ein Stück weiter, dort kannst du zwei weitere Tans entlang des südlichen Hügels mit einem Angriff überraschen. Renne zur anderen Seite der Vertiefung, dort bewacht ein Tan-Soldat einige Gegenstände, die du haben möchtest. Von dieser Stelle aus kannst du außerdem einen schlafenden Tan unter dem Kamm ausschalten.

Springe hinunter und untersuche das Lager. Achte dabei auf einen Tan-Soldaten am Hügel, der südwestlich von dir positioniert ist. Klettere über die niedrigen Vorsprünge nach links. Du musst öfter gegen Tans antreten, aber bleibe über dem Erdboden und versuche, jeden Tan zu erledigen, der auf deinem Radar erscheint. Finde die Quelle der Punkte auf dem Radar und schalte sie aus. Kämpfe dich nach Westen über die Bergspitze vor. Beim vorletzten feindlichen Lager findest du eine Bazooka und ein Medi-Pack, außerdem bewacht der letzte Tan-Soldat eine Waffe.

Zum Spaß kannst du auf das äußerste westliche Ende des Bergpasses zielen und dort ein Fass neben einer mit Schnee bedeckten Kaserne hochjagen. Renne den ganzen Bergweg hinunter, nimm dein Minensuchgerät und überquere das Minenfeld. Bleibe an der linken Wand, um ein Medi-Pack zu finden. Vor der Überquerung der Brücke musst du erst einige feindliche Tan-Soldaten ausschalten. Benutze die Bazooka, um den Panzer hochzujagen, und erledige danach die zweibeinigen Gegner. Nimm alle Gegenstände mit und laufe über die Brücke.

Renne auf die andere Seite und schieße nach links. Platziere ein paar genaue Schüsse, damit die Fässer getroffen werden und das Gebäude in Schutt und Asche gelegt wird. Betrete die Ruine und suche nach brauchbaren Gegenständen, die nicht bei der Explosion zerstört wurden. Draußen begibst du dich vorsichtig nach Osten. An der Stelle, wo der Zaun nach Norden biegt, liegt ein Tan mit einer Bazooka im Anschlag auf der Lauer. Laufe und feuere dabei, dann ist auch er schnell erledigt.

Folge dem Fluss in nördlicher Richtung. Du kannst einen weiteren Tan am Ende des Weges erledigen. Du musst dich nun nach Norden vorkämpfen. Laufe zu einem Punkt an einem Abhang in nördlicher Richtung. Bewaffne dich mit einer Granate und wirf sie so weit du kannst, denn das hält die gefährlichen Tans auf Abstand und du kannst sicher rüberspringen. Ein bisschen weiter nördlich musst du dich auf den gefährlichsten Sprung in dieser Mission vorbereiten, denn springst du vorbei, stirbst du.

Springe erst in letzter Sekunde über die rechte Seite des Abgrundes und bete. Auf der anderen Seite kämpfst du dich durch und läufst auf der östlichen Seite nach Norden. Zügele deine Neugier auf das, was auf der linken Seite sein könnte, denn sonst würde man dich entdecken und es würden zusätzlich noch weitere feindliche Tan-Soldaten auftauchen. Schalte die Soldaten auf dem Kamm aus und ziehe dich daran hoch, anschließend springst du zu dem anderen Vorsprung im Norden.

Drehe dich in östliche Richtung und du findest eine geheime Höhle. Darin entdeckst du ein Medi-Pack und einige feindliche Soldaten. Verlasse die Höhle und laufe weiter nach Norden. Eine Öffnung im Osten nahe am Ende des Weges führt dich zu einer weiteren geheimen Stelle. Du bist fast am Ziel, also kümmere dich nicht um diese Stelle, sondern springe gleich weiter über den nächsten gefährlichen Abgrund. Kümmere dich auch auf dieser Seite um die Punkte auf deinem Radar. Sind sie verschwunden, läufst du zu dem Schalter und schaltest den Zaun aus. Zu guter Letzt ziehst du dich an einigen Kisten in südlicher Richtung nach oben.

Shrap

Bei dieser Mission musst du ein Gebiet nach dem anderen von feindlichen Tan-Soldaten säubern und anschließend dort nach Gegenständen und grauen Soldaten suchen. Erledige zuerst die Schlafmütze im hinteren Teil und gehe dann nach Westen an der nördlichen Wand entlang. Versuche, alle Tan-Soldaten, die du siehst, aus sicherer Distanz zu beseitigen.

Feindliche Streitkräfte bemerken dich, sobald du das westliche Ende erreicht hast. Schalte zuerst den gefährlichen Tan mit der Bazooka in diesem Gebiet aus, kehre dann zur Mitte des Gebietes zurück und kümmere dich um die anderen Gegner. Betrete jede Zelle und untersuche sie. Findest du etwas Brauchbares in einer der Zellen, musst

du nur den Schalter betätigen, damit sie sich öffnet. Findest du einen grauen Soldaten, befreie ihn, und du hast einen neuen Verbündeten. Bei Zellen, in denen sich Medi-Packs befinden, ist Vorsicht angesagt, denn meistens befindet sich zusätzlich noch ein Tan in der unmittelbaren Nähe.

Um das nächste Gebiet betreten zu können, musst du zwei Tore öffnen, wovon das zweite dich in das neue Gebiet führt. Schalte wie gehabt erst alle Tan-Soldaten aus, bevor du weiter vorstößt. Versuche, deine neuen grauen Verbündeten zu beschützen, aber denke daran, sie sind entbehrlich, du aber auf keinen Fall. Auch dieses Gebiet beinhaltet verschiedene Gebäude mit Zellen. Untersuche sie sorgfältig und schaue anschließend in den Zelten nach, ob du dort etwas Nützliches finden kannst. Ist dieses Gebiet komplett durchsucht, laufe in südlicher Richtung zum nächsten Gebiet.

Renne hinein, feuere dabei wild um dich und lasse dich auf keinen Fall von dem Alarm abschrecken. Dein Adrenalinspiegel dürfte ein wenig angestiegen sein, so kannst du die anstürzenden Tans noch schneller beseitigen. Die Turmwachen sind wie immer leicht zu treffende Ziele. Vergesse auch hier nicht, alle Gegenstände mitzunehmen, die du gebrauchen kannst, und merke dir den Standort des Hubschrauberlandeplatzes, denn du musst später mit Shrap hierher zurückkommen.

Fange schon einmal an, dir einen Vorrat an Medi-Packs zuzulegen, sonst hast du auf dem Rückweg keine mehr übrig und dann würde es gar nicht gut für dich aussehen. Verlasse dieses Gebiet in Richtung Westen und vergesse nicht, auf jeden Tan zu feuern, den du siehst, denn das ist schließlich deine Aufgabe.

Nachdem du den Alarm ausgelöst hast, kommen die feindlichen Streitkräfte durch das westliche Tor in dieses Gebiet. Versuche, sie alle von hinten zu erwischen. Wenn der Spaß vorüber ist, untersuche die

Zellen nach brauchbaren Gegenständen und Überlebenden. Achte auf die Wachen, schalte sie schnell aus, schnappe dir deine neuen Mitstreiter und verlasse das Gebiet im Westen.

Das nächste Gebiet ist völlig offen, vielleicht solltest du ein paar der Tan-Soldaten hier mit dem Scharfschützengewehr erledigen, bevor du das Gebiet betrittst. Spare dir die Wache auf dem Turm für zuletzt auf, denn diese Wachen sind nie mit Bazookas bewaffnet. Bevor du das Gebiet im Norden verlässt, jage vorher noch die Fässer vor dem nächsten Tor in die Luft, vorausgesetzt, sie sind noch dort. Lasse jede Tan-Wache spüren, dass du ihre Gesinnung verurteilst, und nimm einige deiner grauen Kameraden mit in das letzte Gebiet.

Sobald du das letzte Tor geöffnet hast, wirst du Zeuge einer schlecht animierten Sequenz. Zornig über das Gesehene, bist du nun nicht mehr zu stoppen. Renne die Rampe zu Sharp hoch, der zwar vor Schreck zittert, aber sonst bei guter Gesundheit zu sein scheint. Untersuche die Zellen und das Zelt, bevor du dieses Gebiet durch das Tor im Süden wieder verlässt. Benutze dein Maschinengewehr und mähe alle Tans nieder, die deinen Weg kreuzen. Folge dabei weiter dem Weg in südlicher Richtung und beschütze Shrap während deiner Kämpfe.

Laufe nun nach Osten. Leider sind diese Gebiete wieder mit neuen Tan-Soldaten aufgefüllt worden. Hier findest du einige Gebäude und andere Sachen, die dir gut als Deckung dienen können. Warte, bis du den Hubschrauberlandeplatz gesichert und damit deine Mission beendet hast. Ein weiteres Bravo-Mitglied ist gerettet worden!

Fort Plasto

Nachdem du gelandet bist, schaue dich zuerst einmal um. Plastos Basislager wird schwer bewacht, so dass du diese Munition vor dir sehr gut gebrauchen kannst. Ein bisschen weiter nördlich erblickst du in nordöstlicher Richtung eine Turmwache, die du gleich eliminiertest. In der

Nische links befindet sich ein Tan-Soldat, den du ausschalten musst. Anschließend kannst du dir dort die Gegenstände nehmen und den Strand nach Osten hin verlassen. Erledige den Tan in der Ecke, sammle die Sachen ein und laufe nach Norden durch das Unterholz.

Beseitige den Tan-Soldaten im Zelt, denn er bewacht einige wichtige Sachen, darunter ein Minensuchgerät. Laufe zum Minenfeld mit einer Waffe im Anschlag, die Tans warten nur darauf, dass du deine Waffe einsteckst, um dich zu erledigen. Sei einfach schneller und betrete anschließend das Minenfeld. Folge dem linken Hügel und klettere auf den niedrigen Vorsprung, zu dem du gelangst.

Schnappe dir das Scharfschützengewehr und versuche, jeden Tan-Soldaten auszuschalten, den du auf deiner Gefechtskarte lokalisierst. Klettere dann etwas höher. Dort bewacht ein Tan-Soldat ein Versteck mit Waffen und einem Medi-Pack. Von diesem erhöhten Punkt aus kannst du außerdem versuchen, einige feindliche Tan-Scharfschützen hinter dem Zaun zu erledigen, der Hügel dient dir dabei als gute Deckung.

Lasse dich jenseits des Minenfeldes hinunterfallen und erledige die Soldaten aus größtmöglicher Entfernung, am besten benutzt du dazu Granaten. Gehe ganz langsam weiter, während du auf der Gefechtskarte nach deinem nächsten Ziel suchst. Das M-16 mit seiner anderen Perspektive ist eine gute und gleichwertige Alternative zum Scharfschützengewehr.

Achte auf nützliche Gegenstände auf dem westlichen Hügel, während du dich weiter nach Norden bewegst. Schalte die Wachen auf den Türmen aus größtmöglicher Entfernung aus. Kurz bevor der Zaun nach Osten abbiegt, flieht ein Tan-Soldat, der auf dem Bauch liegt, geradezu nach einer Granate. Auch der Tan-Soldat mit Bazooka, der an der Ecke positioniert ist, scheint alles andere als glücklich zu sein, dich zu sehen. Nutze jede Gelegenheit, feindliche Tans zu erledigen, bevor sie dich bemerken.

Das Gebiet mit den vielen Vertiefungen zwingt dich dazu, entweder abzuwarten und einen Tan nach dem anderen zu suchen und aus der Entfernung zu erledigen oder mit feuernder Waffe hineinzulaufen und das Beste zu hoffen. Die Kisten auf der linken Seite dienen einem Tan als Deckung, außerdem bewachen zwei weitere Tan-Soldaten den Schalter in der Nähe des Zeltes und einer wartet innen im Zelt auf dich.

Wenn du soweit bist, schaltest du den Zaun aus und kletterst darüber. Bevor du die grünen Kisten benutzt, um in das Lager zu gelangen, solltest du die Gegenstände dahinter mitnehmen. Sobald du oben angekommen bist, attackiert dich der Feind und du musst möglichst schnell alle Angreifer beseitigen. Fange mit dem an, der dir am nächsten ist. Laufe nach Osten. Nachdem die Tan-Soldaten erledigt sind, benutzt du eine Granate, um die Kisten zu öffnen.

Behalte die Gefechtskarte immer im Auge und versuche, die gegnerischen Soldaten zu erwischen, bevor sie überhaupt wissen, was Sache ist. Benutze eine Granate, um den Tan hinter einer Kiste über dir loszuwerden, und bereite dich auf einige Nahkämpfe vor. Benutze deinen Granatwerfer, um die Soldaten in der Umgebung auszuschalten, aber versuche es hier auf keinen Fall mit einer Handgranate, die würde das Dach über dir treffen, und was dann passiert, kannst du dir denken.

Bleibe immer in Bewegung, dann ist die Tan-Wache ein leichtes Ziel. Ein Tan-Soldat mit Bazooka wartet entlang des Hauptpfades auf dich. Lasse ihn erst die Kisten aus dem Weg räumen, bevor du ihm den Rest gibst. Zwei weitere Tans liegen neben dem Weg auf der Lauer.

Bevor du das Gebiet betrittst, solltest du erst einige Granaten vorausgeschickt haben, eine auf jede Seite müsste ausreichen. Betrete das Gebiet und betätige den Schalter. Die Wand auf deiner linken Seite öffnet sich. Laufe zurück zur westlichen Wand, lege dich dort auf die Lauer und warte darauf, dass die Tans erscheinen. Hast du deine Feinde

ein wenig dezimiert, kannst du durch die geöffnete Wand hindurchgehen und in Richtung Norden auf das Portal zulaufen.

Hebe den Granatwerfer auf und bleibe anschließend stehen. Du machst die Bekanntschaft der V-Bots, von denen jeder – es sind zwei – ein doppeltes Maschinengewehr und einen Flammenwerfer im Anschlag hat. Behalte die Nerven und vertraue auf dein Können und auf etwas Glück.

Benutze das Gebäude in der Mitte, um dahinter in Deckung zu gehen. Von dort versuchst du, mit Granaten auf den V-Bot zu zielen, der dir am nächsten ist. Ein direkter Treffer bewirkt eine große Explosion. Sind erst einmal beide Maschinengewehre zerstört, ist der V-Bot ziemlich hilflos, es sei denn, du kommst ihm zu nahe. Mache auch den zweiten V-Bot auf diese Weise handlungsunfähig. Danach läufst du in das Gebäude und schnappst dir die Bazooka, die du zur Zerstörung der beiden gigantischen Roboter brauchst. Sind die beiden Roboter nur noch Schrott, kannst du durch das Portal gehen.

Scorch

Beginne deine Mission, indem du den Weg zu deiner Linken genauer unter die Lupe nimmst und anschließend auf den gegenüberliegenden Weg läufst. So erhältst du eine Waffe. Biege nach links ab und betrete den Pfad, der durch einen Block versperrt ist. Drehe dich um und folge der linken Wand zu einem weiteren versperrten Tunnel. Folge dem Pfad nach Süden, den du vorher ignoriert hast.

Nimm den Flammenwerfer an dich und arbeite dich nach Osten weiter vor. Du bist im letzten Abschnitt der Höhle. Sammele die Munition ein und verlasse die Höhle in südlicher Richtung. Gehe nach rechts und schaue in alle Wege, die nach Süden führen, um feindliche Tan-Soldaten zu erspähen und auszuschalten. Kämpfe dich zu dem grünen Eimer im Südwesten vor. Eine Spinne bewacht den grasigen Weg, der zu dem Eimer führt.

In dem Gebiet des Eimers musst du dich auf einige Kämpfe vorbereiten. Erledige die Tan-Soldaten einen nach dem anderen, während sie auf dich zulaufen. Sammele die Gegenstände rund um den Eimer ein und verlasse diesen Ort auf dem Weg, den du gekommen bist. Laufe weiter nach Westen und achte auf die Tans, die sich hinter dem Gras versteckt halten. Folge der westlichen Wand zu einer offenen Stelle auf der westlichen Seite der Karte und beseitige zuerst den Tan-Soldaten mit Bazooka oben auf den Steinen.

Sammele die Gegenstände in der Umgebung ein und bewaffne dich mit deinem Gewehr, denn eine Spinne bewegt sich von Nordwesten her auf dich zu. Das wäre noch nicht allzu schlimm, aber dazu kommt, dass ein Tan bewaffnet mit einem Flammenwerfer und ein weiterer mit einer Bazooka versuchen, dich aufzuhalten, wenn du das Gebiet verlassen willst. Falls du dich in der Nähe der südlichen Wand befindest, sei beruhigt, denn hier tendieren die Bazookageschosse dazu, dich zu verfehlen.

Schalte beide Tans aus und arbeite dich nach Süden an der Steinwand entlang vor. Benutze den Block, um dich auf die untere der zwei gigantischen Stufen zu ziehen, springe dabei so schnell auf die Stufe wie möglich. Zwei Tan-Soldaten haben nämlich einen besseren Schusswinkel als du, solange du dich auf den Steinen befindest. Von der Stufe dagegen kannst du mit Hilfe des automatischen Ziels kurzen Prozess mit den beiden Tans machen.

Ein dritter Tan hält sich hinter dem Block versteckt, der dir am nächsten ist. Bleibe ruhig und handle entsprechend, dann ist auch dieser Tan schnell erledigt. Ziehe dich anschließend auf die oberste Stufe hinauf, wo dich der Feind sofort umzingelt. Schieße dir deinen Weg frei und vergesse nicht, die Tans hinter dir zu beseitigen. Nimm dir das Medi-Pack aus der nordwestlichen Ecke der Stufe und laufe nach Osten an der großen Tür vorbei.

Du gelangst mitten in den nächsten Kampf, in dem du dich stetig bewegen und ducken musst. Nachdem auch diese Gegner ins Gras gebissen haben, kannst du ein paar deiner Vorräte oben auf den Blöcken auffüllen. Laufe danach weiter nach Osten und lasse dich zurück auf die untere Stufe fallen. Von dort aus rennst du erst in nördlicher Richtung weiter und anschließend nach Westen zu dem einzelnen Block.

Werfe blind ein paar Granaten zur Seite hinunter, um die Tan-Soldaten auf dem Boden auszuschalten. Stelle dich anschließend an die Kante der Stufe und werfe eine Granate in Richtung der Soldaten im Osten. Lasse dich zu Boden fallen und mache dich bereit, gegen die Tans anzutreten, die du vorher nicht erledigen konntest. Beseitige den Tan-Soldaten, der mit einem Flammenwerfer bewaffnet ist, aus einiger Entfernung und laufe danach in die Hundehütte im Osten.

Innen findest du sowohl ein Medi-Pack, als auch Scorch, einen Flammenwerfer, eine Munitionskiste und eine Spinne. Erledige die Spinne, bevor du Bekanntschaft mit ihrem Spinnennetz machst, und rede mit Scorch, damit dein erstes Missionsziel erledigt ist. Der Weg zum Portal ist um einiges leichter, als es der zu Scorch war, mache dir keine Sorgen. Bevor du allerdings Scorch zu dem Portal bringst, solltest du auch die Gegenstände einsammeln, die sich in der südöstlichen Ecke der Karte befinden.

Um das Portal zu erreichen, musst du eng an der östlichen Wand entlanglaufen. Bleibe rechts und laufe nach Norden durch das Gebiet. Achte auf dein Radar, damit du auf die Tans, die aus westlicher Richtung kommen, aufmerksam wirst. Ein paar Wachen befinden sich außerdem neben dem grünen Topf. Nimm alle Gegenstände mit, die du unterwegs findest, und laufe weiter in nördliche Richtung. Bleibe dabei auf der östlichen Seite und achte auf die roten Punkte auf der Gefechtskarte, so dass du rechtzeitig handeln kannst.

Nachdem du die drei Tan-Wachen, die das Portal sichern, beseitigt hast, schicke eine Granate zu dem Versteck des anderen Tan-Soldaten. Einige Soldaten rennen an dir vorbei, sobald du den Platz vor dem Portal erreicht hast. Versuche, sie abzufangen, aber mache dich auf einen Kampf gefasst. Sobald auch diese Soldaten keine Gefahr mehr darstellen, kannst du das Portal betreten.

Der Showdown

Dieses Mal greift Sarge von Osten aus das Basislager an. Laufe zuerst nach Norden und schalte die Wache am Turm aus, denn du brauchst keine Gesellschaft, wenn du dich in das Lager schleichst. Gehe weiter nach Norden und du bemerkst einen Tan-Soldaten rechts am Berg. Folge dem elektrischen Zaun in nördliche Richtung, um zu einer Stelle zu gelangen, an der sich einige feindliche Tan-Soldaten befinden. Schalte sie aus sicherer Entfernung aus, auch den auf dem Felsbrocken. Danach sammelst du alle nützlichen Gegenstände ein, die sich in der Nähe des Turmes befinden.

Der Schalter für den Zaun befindet sich auf der linken Seite in einem Minenfeld, also musst du schnellstens ein Minensuchgerät finden. Klettere auf den Berg rechts von dir, erledige den Tan-Soldaten, den du erblickst, und laufe mit gezückter Waffe in die Höhle hinein. Sammle dort die Waffen, die Munition und das Medi-Pack ein, bevor du weiter nach Norden gehst.

Ein paar Soldaten werden hineinkommen und versuchen, dich aufzuhalten, und am anderen Ende der Höhle warten zwei Tans am Ausgang auf dich, die du leicht mit deinem Scharfschützengewehr ausschalten kannst. Im Westen liegt ein Tan-Soldat bewaffnet mit einer Bazooka auf der Lauer, sei vorsichtig und bleibe nicht zu lange auf einer Stelle stehen.

Hebe die Gegenstände neben der Kiste auf, renne nach draußen und erledige zuerst den Tan mit Bazooka und dann den Tan auf der rechten

Seite. Rüste die letzten paar Tan-Soldaten beim Minensuchgerät, nimm es dir und kehre zum Minenfeld zurück. Der Weg zurück ist angenehm unaufregend. Beim Schalter angekommen betätigst du ihn und springst zu dem Stapel grüner Kisten. Benutze das Scharfschützengewehr, um den Tan-Soldaten im nördlichen Wachturm zu beseitigen. Danach ist es ungefährlich, weiter nach Norden zu gehen. An der Stelle, wo der Weg nach Westen abbiegt, triffst du allerdings wieder auf einige feindliche Schützen.

Nachdem du die Gegenstände aufgehoben hast und auf den Stapel grüner Kisten geklettert bist, eliminiert du noch so viele Tans wie möglich und springst anschließend in das Basislager. Der Tan-Soldat mit der Bazooka auf der linken Seite ist äußerst hartnäckig – eine Granate, einfach so ins Blaue geschickt, ist noch die beste Alternative, um ihn loszuwerden. Anschließend springst du hinunter, sammelst die Gegenstände ein und erledigst die Tan-Soldaten in der Umgebung. Das Gebäude in der Mitte ist ein gefährlicher Ort für dich, aber im obersten Stockwerk liegen einige sehr nützliche Sachen herum.

Untersuche das mittlere Gebäude und die schmale Plattform an der östlichen Wand, begeben dich danach durch den Durchgang im Süden. Zwei Tans stürzen herbei. Beseitige sie und gehe nach Süden, wo du eine Begegnung mit zwei weiteren Tan-Soldaten hast, die an dir vorbei nach Osten laufen. Versuche, sie zu erwischen, aber sei vorsichtig, sie wollen dich nach Osten locken, denn dort wartet ein Tan mit der Bazooka im Anschlag. Kämpfe dich durch und suche die Gegend nach Brauchbarem ab, nachdem du die Wache im Turm ausgeschaltet hast. Ziehe am Schalter für das Tor im Westen, sobald du alles untersucht hast.

Ein paar Tan-Soldaten drehen genau vor dir ihre Runden und sind wirklich leichte Beute für dich. Laufe nach Norden. Der Weg wird breiter und auf beiden Seiten des Weges befindet sich ein feindlicher Soldat, hier musst du nur schnell genug sein. Dort wo der Weg nach Norden führt, entdeckst du ein Wachhaus, in dem sich einige Tans befinden, die

mit Bazookas bewaffnet sind. Mit deinem Scharfschützengewehr ist auch diese Gefahr bald ausgeschaltet.

Marschiere nach Westen und lasse dir alle Zeit der Welt dabei, so kannst du die meisten Tans schon aus größerer Entfernung beseitigen, entweder mit dem Scharfschützengewehr oder mit gut platzierten Granaten. Die Plattform zu deiner Rechten bietet dir außer einigen Gegenständen auch einen besonders günstigen Standort, um die feindlichen Tans vor dir zu erledigen. Sammele anschließend an der Kreuzung die Waffen ein und laufe östlich den Weg in südlicher Richtung hinunter.

Besiege den ersten Tan-Soldaten, den du siehst. Dann erscheint ein Hubschrauber, um die Lage auszukundschaften. Rüste den Vogel, bevor er dir an die Wäsche geht, und schleiche zum westlichsten Punkt in diesem Gebiet. Sammele die Waffe in der Nähe der Biegung ein, aber hebe dir das Medi-Pack für später auf. Erschieße den Tan, der vor dir auftaucht, aber laufe nicht zu weit in westlicher Richtung, denn ein Tan mit Bazooka wartet dort auf dich. Schicke ihm zuerst ein Willkommensgeschenk und laufe anschließend nach Süden.

Wie immer solltest du natürlich deine Gefechtskarte nicht aus den Augen lassen, damit auch die Tans, die irgendwo in der Umgebung in einem Hinterhalt auf dich warten, keine Chancen haben. Betätige den Schalter in der Sackgasse und auch den Schalter, der das nächste Tor im Süden öffnet. Durch beide Tore rennst du am besten mit der Waffe im Anschlag, denn die Anzahl deiner Gegner steigt stetig an. Dein Ziel ist der Schalter im obersten Stockwerk des mittleren Gebäudes. Leider haben die Tan-Befehlshaber zwei ihrer besten Schützen hinter dem Schalter positioniert und dein zweites Missionsziel lautet nun mal den Schalter zu betätigen.

Auch hier befinden sich Superwaffen vor der Basis, zwei V-Bots leisten ganze Arbeit und halten sich den Rest der grünen Streitkräfte erfolgreich vom Leibe. Benutze die gleiche Strategie, die du vorhin

angewandt hast: Bewege dich langsam aus der Deckung heraus und feue solange Granaten auf die Roboter, bis ihre Gewehrarme nicht mehr funktionieren und du sie leicht zerstören kannst.

Wenn deine Munition sich dem Ende neigt, bekämpfe die V-Bots mit den besten Waffen, die du noch zur Verfügung hast. Es hilft alles nichts, die Gewehrarme müssen ausgeschaltet werden, und wenn es mit Handgranaten geschieht. Nach der Zerstörung beider Roboter triffst du auf dein drittes Missionsziel. Laufe durch das Portal und Colonel Grimm wird dir folgen.

Der Sandkasten

Nutze gleich zu Anfang deinen erhöhten Standpunkt aus und beseitige so viele Tan-Soldaten wie möglich, später wirst du dafür dankbar sein. Nimm dir die Gegenstände auf der rechten Seite und folge der linken Wand hinunter zum Boden. Schalte die beiden Tans aus, die um die Ecke gerannt kommen, und vergesse nicht, auch den Tan zu erledigen, der hinter der Ecke wartet. Bleibe in der Nähe der linken Wand, bewege dich und feue nach Norden in das offene Gebiet.

Betrete die Höhle in der westlichen Wand und zögere keine Sekunde, den Tan hinter dir zu beseitigen. Untersuche die Umgebung des grünen Eimers und betrete anschließend die Höhle im Osten. Am anderen Ende wählst du den Weg, der dich nach rechts führt, denn auf dem linken würdest du geradewegs in die Arme eines V-Bots laufen.

Das Gebiet, in das du kommst, hat es aber auch in sich! Schalte zuerst den Tan mit der Bazooka links aus und schnappe dir seine Waffe. Drehe dich um und beseitige den zweiten Tan-Soldaten mit Bazooka, der auf der anderen Seite hinter dem roten Eimer positioniert ist. Sobald ein wenig Ruhe eingekehrt ist, schaust du dich um, hebst alle brauchbaren Sachen auf und kehrst zur Höhle zurück. Gehe nach links, um zurück zu dem grünen Eimer zu gelangen.

Dort drehst du dich nach rechts und folgst der nördlichen Wand zu dem V-Bot. Erledige den Tan auf dem Sandgebilde und widme dich anschließend ganz der Zerstörung des Roboters. Im Anschluss daran, rennst du den Abhang hinunter und erschießt dabei die Tan-Soldaten unten am Boden. Vermeide es, dass die Feinde auf der anderen Seite des Portals dich erspähen, denn der nächste Abschnitt erfordert einiges an Geduld und Können.

Hier stellen sich dir ein Tan mit Bazooka und gleich mehrere Scharfschützen in den Weg. Bleibe immer in Bewegung und erledige einen feindlichen Soldaten nach dem anderen, bis nur noch der Tan mit der Bazooka übrig ist. Renne auf ihn zu und beseitige ihn im Laufen. Begebe dich nach rechts um die Ecke und feue solange, bis du alle Tan-Soldaten in diesem unteren Abschnitt ausgeschaltet hast. Du entdeckst die beiden Scharfschützen auf der Sandwand, klettere mit Hilfe der Blocks und einer Leiter hinauf und erledige gleich den Tan in deiner Nähe.

Bewaffne dich mit deiner Bazooka und warte auf den Hubschrauber, der bald auftauchen wird. Beseitige schließlich alle Tans auf der Sandwand aus sicherer Entfernung. Ziehe dich an der Kreuzung im Norden ganz nach oben hinauf, denn von dort aus hast du ein noch besseres Schussfeld. Laufe nach Süden und ziehe dich auch an dieser Kreuzung hinauf. Danach läufst du in östlicher Richtung zu einer weiteren runden Kreuzung und schaltest alle Tan-Soldaten aus, die sich dir in den Weg stellen.

Folge der östlichen Wand nach Süden, dort triffst du auf zwei weitere gefährliche V-Bots. Die Taktik bleibt die gleiche, Granaten wirken gegen die zwei Roboter am besten. Nach der Zerstörung der zwei V-Bots läufst du nach Süden zu einem Abhang, der nach rechts unten in den V-Bowl führt. Hole tief Luft und beginne mit dem langen Aufstieg auf die Rakete. Deine Mission ist beendet, sobald du die helle Schaufel an der Spitze erreichst.

Die Küche

Du beginnst diese Mission an einer seltsamen Position. Schau dich gut um, renne los und springe geradeaus. Wenn alles klappt, landest du auf der Arbeitsfläche vor dem Abfluss. Drehe dich nach rechts und schau dich nach einem Tan-Hubschrauber um, der auf dich zukommt. Mit dem M-16 und der anderen Perspektive ist er schnell ausgeschaltet. Als nächstes visierst du den Tan-Soldaten auf der Kiste in einiger Entfernung an.

Ein anderer feindlicher Soldat wartet in östlicher Richtung auf dich – benutze deine Gefechtskarte, um ihn zu lokalisieren. Laufe zur östlichen Seite der Spüle, lasse dich auf die Dosen fallen und von dort auf den Boden der Spüle. Nimm die das Gewehr von dem Teller, drehe dich um und klettere zurück auf die Arbeitsplatte. Falle dabei nur nicht in den Abfluss und verletze dich nicht an dem Messer.

Oben angekommen rennst du nach Osten. Zwei Tan-Soldaten warten hinter den Packungen auf dich. Eliminiere beide und springe anschließend den Weg aus Packungen hinauf. Hier oben schnappst du dir das Scharfschützengewehr und erledigst die Tan-Soldaten, die an der Spüle auftauchen. Lasse dich hinunterfallen und achte auf den Hubschrauber, der aus südlicher Richtung auf dich zufliegt.

Zerstöre den Hubschrauber und laufe ein Stückchen nach Westen. Du siehst, wie dein Ziel von zwei Tan-Soldaten belästigt wird. Warte nicht lange und erledige die beiden mit dem Scharfschützengewehr. Anschließend gehst du nach Westen weiter. Einige Tans haben sich in der Nähe der ersten Kisten hinter der Spüle versteckt. Du entdeckst noch mehr feindliche Soldaten auf deinem Weg nach Westen, unter anderem einen Tan, der ein Medi-Pack in der nordwestlichen Ecke bewacht.

Klettere an den Packungen bis zu der hohen, blauen Cornflakes-Packung hinauf, aber achte auf den Scharfschützen, der sich im offenen Schrank befindet. Laufe über die Packung und springe zu der grünen

hinüber. Falls du danebenspringst, benutze die Packung mit den blauen Bändern, um auf die grüne Packung zu gelangen. Von der grünen Packung aus kletterst du auf die blaue Packung im Süden und erledigst von hier aus den Tan auf der Arbeitsfläche.

Lasse dich wieder auf die Arbeitsfläche zurückfallen und bewege dich sofort nach der Landung, denn hinter einem Teller liegt ein Tan mit einer Bazooka auf der Lauer. Laufe zwischen den Packungen entlang nach Süden, dabei die Waffe immer im Anschlag. Heile deine Wunden und bereite dich auf den nächsten Abschnitt vor, der es in sich hat.

Laufe in das südliche Gebiet hinein und schieße dabei um dich. Der Tan-Soldat mit der Bazooka auf der grünen Dose stellt die größte Gefahr für dich dar. Rennst du weiter nach Süden, springen einige Tan-Soldaten aus dem Toaster heraus. Verlasse dich ganz auf die automatische Zielvorrichtung und schalte die Gegner in einem harten Kampf aus. Der Tan mit Bazooka auf der gegenüberliegenden Seite der Arbeitsfläche bringt dich erneut in große Gefahr, laufe schnell hinter den Toaster und suche dort Deckung.

Von hier aus kannst du außerdem den auftauchenden Hubschrauber gut ausschalten. Begebe dich danach langsam aus der Deckung heraus und beseitige den Bazooka-Tan. Anschließend beginnt für dich der lange Weg auf den Küchenfußboden. Bewege dich langsam und mit kleinen Schritten, so dass, selbst wenn du fällst, du nicht tief genug fällst, um dir weh zu tun. Lasse dich auf den Boden fallen, um dein erstes Missionsziel zu erfüllen. Suche in der Ecke hinter der Futterschüssel nach Gegenständen. Der Flammenwerfer über dem Hundelager ist gut sichtbar, aber erledige erst den Tan hinter der Decke.

Laufe auf dem Fußboden zunächst an der westlichen Wand entlang und dann an der nördlichen. Drehe dich nach Osten und beseitige den liegenden Tan in der südöstlichen Ecke. In der nordwestlichen Ecke erscheint im Osten ein Punkt auf deiner Gefechtskarte. Benutze das

Scharfschützengewehr, um diese Gefahr auszuschalten, und renne weiter über den Boden. Bekämpfe den Tan in der Nähe des Kühlschranks und folge der Spalte an der Seite, dahinter findest du einige Gegenstände und einen Tan-Soldaten auf der anderen Seite.

Klettere auf die Cornflakes-Packung und springe von einer geöffneten Schublade zur nächsten, bis du auf der Arbeitsfläche angekommen bist. Rüste die Tans, die sich zwischen dir und Vikki in Stellung gebracht haben, und laufe zu ihr, um das zweite Missionsziel zu erreichen. Nach der Sequenz läuft Vikki auf zwei Tan-Soldaten zu und geht hinter einer Dose in Deckung. Schalte die feindlichen Soldaten aus und laufe nach Westen über die Arbeitsfläche.

Achte beim Laufen auf deine Gefechtskarte, die dir frühzeitig mitteilt, von wo sich die gegnerischen Tans nähern oder schießen. Laufe weiter und erledige die auf dich zukommenden Tan-Soldaten. Schließlich beendest du diese Mission.

Das Wohnzimmer

Drehe dich nach links und sammle die Gegenstände hinter dem Geschenk ein, das mit silberfarbenem Schneeflockenpapier eingepackt ist. Bewege dich nach Westen und erwische einen Tan-Soldaten an der braunen Wand im Westen von hinten. Laufe nach Norden und erledige einen Bazooka-Tan hinter der Ecke. Außerdem solltest du ganz nach oben schauen, dort befindet sich ein Tan neben einem Lineal. Ein gezielter Schuss trifft ihn genau zwischen die Augen und du kannst in westlicher Richtung weiterlaufen.

Unterwegs werden sich dir einige Tans entgegenstellen, die schwach aussehen, aber über enorme Kräfte verfügen. Beim grünen Geschenk warten gleich drei Tan-Soldaten auf dich, einer davon ist mit einer Bazooka bewaffnet, passe auf dich auf. Untersuche die südwestliche Ecke, bevor du zur Vorderseite der Couch gehst und dort eine Tan-Wache ausschaltest.

Laufe um den Blumentopf herum und hebe die Gegenstände auf. Anschließend rennst du zwischen die Sofas. Ein paar Tan-Soldaten lauern vor dem Stapel Blöcke, den du hinaufklettern möchtest. Schade um sie, aber du musst dort hinaufklettern und sie stören nur dabei. Den Tan-Soldaten auf dem silberfarbenen Geschenk erledigst du am besten mit einer Granate. Klettere noch ein wenig höher und bleibe dann stehen, drehe dich nach links und überrasche die beiden Tans auf dem blauen Geschenk. Klettere anschließend ganz nach oben, du hast das Sofa gesichert.

Jetzt sind deine athletischen Fähigkeiten gefragt. Springe über die Linealbrücke zum Frühstückstisch, erledige dort die feindlichen Soldaten und suche nach nützlichen Sachen. Mache einen erneuten Linealsprung, diesmal in südlicher Richtung. Zwei Tan-Soldaten zielen auf dich, wenn du auf diesem Sofa landest. Beseitige den linken zuerst, laufe dann zur östlichen Seite des Sofas und erledige den Bazooka-Tan, der im Westen auf einigen Geschenken steht. Ziehe dich an der Armlehne im Westen hinauf.

Ein schwieriger Kampf erwartet dich, denn die feindlichen Tans befinden sich gerade außerhalb deiner automatischen Zielerfassung. Blöde Sache, aber lasse dich nicht unterkriegen und du wirst gewinnen. Klettere im Anschluss daran ganz nach oben auf das Sofa. Du entdeckst zwei Tan-Soldaten, die über das Lineal nach Süden laufen, und entscheidest dich ganz schnell dazu, eine Granate auf das Lineal zu werfen.

Laufe oben auf dem Sofa entlang und lasse dich auf die östliche Armlehne fallen. Überrasche einen Gegner, der sich auf der pfirsichfarbenen Couch befindet, und springe danach hinüber. Lasse dich hinunterfallen und erledige den Tan, der sich an der Armlehne versteckt hat. Renne nach Norden, die westliche Linealbrücke ist eine Falle, denn sobald du hinüberspringst, erscheint eine Gruppe von Tans und greift dich an. Also laufe zu der Kante des ersten Lineals, ziehe dich ein wenig zurück und kämpfe. Erst wenn die Tan-Soldaten beseitigt sind, kannst du hinüberspringen.

Suche auf dem Frühstückstisch nach Gegenständen und erledige den Tan zwischen den braunen Ottomanen, bevor du dich hinunter zu dem Geschenkstapel fallen lässt. Lasse dich im Osten an den Geschenken hinunter fallen. Ruhe dich auf dem beigen Geschenk etwas aus und erledige von dort aus zwei Tan-Soldaten auf dem Fußboden. Springe zu dem blauen Geschenk im Nordosten und von dort zu dem braunen Ottomanen. Laufe in westlicher Richtung auf dem Ottomanen entlang und springe hinunter zu der Nintendo 64-Konsole. Damit hast du auch das zweite Missionsziel erfüllt.

Springst du vorbei, wird es etwas schwieriger. Nimm dir das Medi-Pack in der nordöstlichen Ecke und laufe anschließend nach Westen, beobachte dabei immer deine Gefechtskarte, denn so bist du auf die sporadisch anfallenden Kämpfe vorbereitet. An der westlichen Wand wartet ein Bazooka-Tan auf dich. Schicke ihm eine Granate zur Begrüßung vorbei, schaue dich dann um und erledige die anderen Gegner in der Umgebung. Sammele die Sachen auf den Blöcken ein und beseitige den Tan nördlich von dir, der mit einem Flammenwerfer bewaffnet ist. Passiere die Stelle, an der er stand, und kämpfe dich weiter nach Norden vor.

Schalte die zwei Tan-Soldaten auf den grünen Geschenken aus sicherer Entfernung aus und widme dich danach den Gegnern, die sich auf dem Fußboden befinden. Klettere auf die Blöcke an der westlichen Wand und überquere den Weg aus Geschenken, der nach Osten zu der Nintendo 64-Konsole führt. Benutze das Medi-Pack in der Nähe und laufe zu den Ottomanen zurück.

Wird aus nördlicher Richtung auf dich geschossen, musst du zusätzlich den Tan-Soldaten beseitigen, der sich unter den Holzstücken im Kamin versteckt hält. Lasse dich auf den Fußboden fallen, sobald du die östliche Kante des zweiten Ottomanen erreicht hast, und laufe nach Osten. Erledige die zwei Tans, die in der Nähe der Blumentöpfe im Norden auf der Lauer liegen.

Der finale Kampf erwartet dich rechts hinter dem silberfarbenen Geschenk mit den Schneeflocken. Handle mit Bedacht, denn hier befinden sich wirklich sehr viele Tans. Erledige so viele wie möglich aus dem Hinterhalt, laufe dann mit gezückter Waffe ins Freie und beseitige den Rest der Feinde. Wenn du zu weit nach Süden läufst, erscheint ein Hubschrauber aus dieser Richtung, zerstöre ihn schnell und gehe in Deckung, so dass die Wrackteile dich nicht verletzen können.

Schnappe dir das Medi-Pack links von dir und laufe weiter nach Süden. Eine letzte Herausforderung wartet hier auf dich: zwei versteckte Bazooka-Tans, die dich leider sehr deutlich sehen können. Erledige sie schnell und präzise und renne weiter. Die Tür zu deiner Linken führt dich ins Badezimmer, womit auch das dritte Missionsziel erreicht wäre.

Der Weg nach Hause

Dies ist eines der kleinsten Einsatzgebiete des ganzen Spiels, aber zugleich auch das tödlichste. Du dürftest aber mittlerweile über genügend Kampferfahrung und Geschick verfügen, um auch hier siegreich zu bleiben. Allerdings könnte mehr als nur ein Versuch nötige werden.

Zuerst rennst du nach Westen undfeuerst dabei auf die beiden Tan-Soldaten in den Blöcken, einer von beiden ist mit einer Bazooka bewaffnet. Als Nächstes musst du dich vor einem Tan mit Flammenwerfer in Acht nehmen. Ein weiterer Bazooka-Tan versteckt sich hinter einigen kleinen Kisten. Klettere auf die Blöcke neben ihm und betätige den Schalter.

Mit der Bazooka kannst du den heranfliegenden Hubschrauber zerstören und anschließend suchst du in der nordwestlichen Ecke nach Gegenständen. Gebe dem Tan-Soldaten hinter der Toilette, was er verdient, und laufe um den Mülleimer herum zur nordöstlichen Ecke. Schalte den Tan mit dem Maschinengewehr aus und suche dort nach

Gegenständen. Klettere danach an den geöffneten Schubladen nach oben. Halte auf der ersten kurz an und renne schnell zur östlichen Seite der Schublade.

Drehe dich dort so schnell du kannst in südöstliche Richtung und benutze die andere Perspektive, um die Scharfschützen oben zu entdecken. Wahrscheinlich werden sie schon auf dich schießen. Erledige das erste Paar und warte darauf, dass sich das nächste Paar zeigt. Sind alle vier Scharfschützen erledigt, kannst du weiter nach oben zum Waschbecken klettern. Sobald du auf das Waschbecken springst, hast du das erste Missionsziel erreicht.

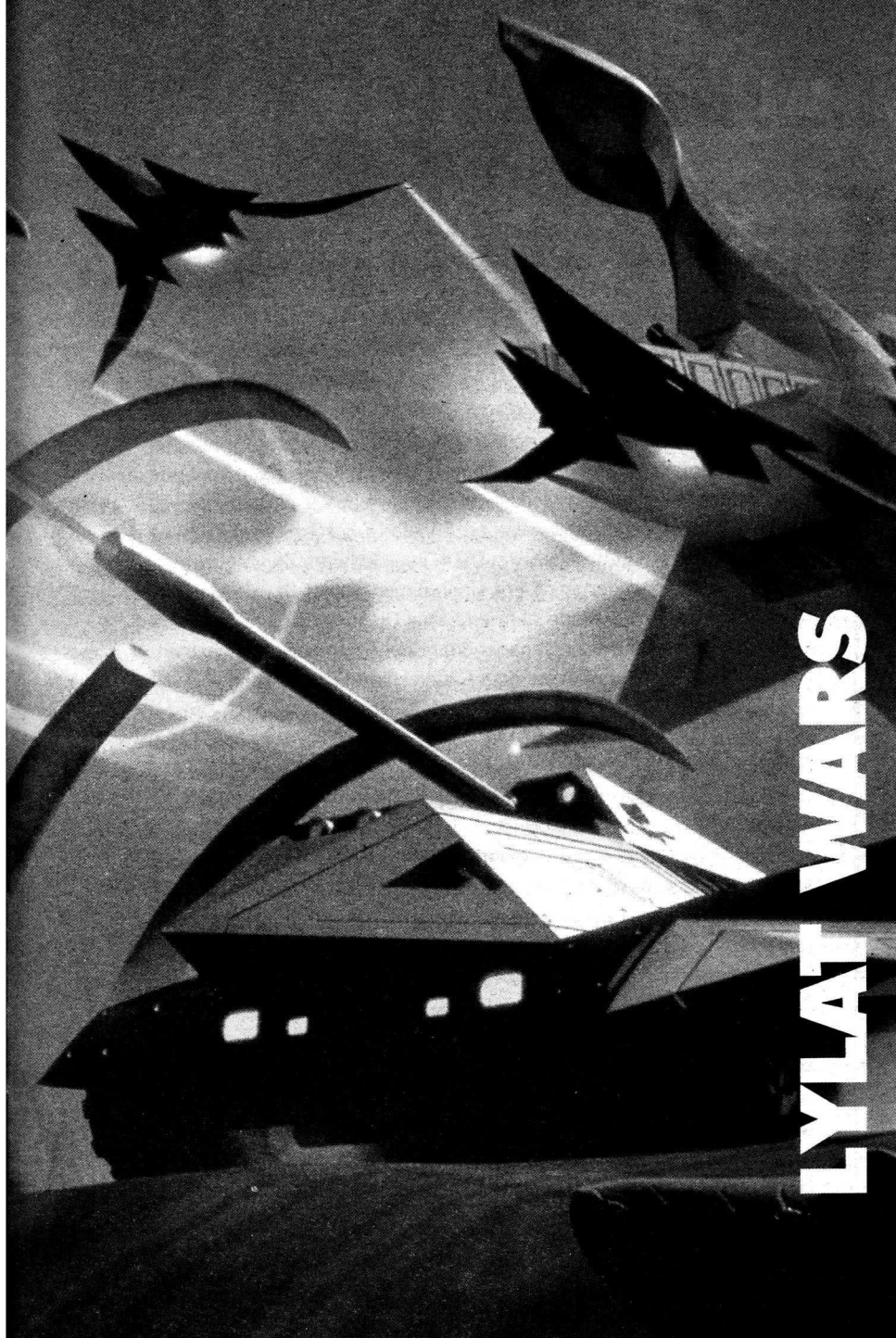
Laufe über das Waschbecken und achte dabei auf den Tan auf der anderen Seite. Erledige ihn und hole dir die Waffen, die er fallen gelassen hat. Bleibe dabei aber nicht zu lange an der Kante, denn dort befindest du dich genau im Schussfeld eines Tan mit Bazooka, der bei der Rolle Klopapier positioniert ist. Bringe ihn dazu vorbeizuschießen und erledige ihn danach mit einem gezielten Schuss.

Lasse dich auf den Toilettendeckel fallen und überquere ihn, um ihn abzusichern. Betätige anschließend den Schalter. Rutsche am Toilettendeckel zum hinteren Vorsprung des Toilettensitzes hinunter und benutze dort den Block, um das Maßband zu erreichen. Laufe über das Maßband auf die Badewanne und du wirst Zeuge einer Zwischensequenz.

Nach der Sequenz musst du ein gewaltiges Sperrfeuer aller Tans auf der Kante rund um die Wanne einstecken. Bleibe immer in Bewegung, damit du kein gutes Ziel abgibst, und versuche dein Bestes. Falls du in die Wanne fallen solltest, ist noch nicht alles verloren: Erledige den Tan-Soldaten dort unten, renne dann sehr schnell zu dem Stapel Blöcke und klettere daran hoch. Du musst die Kante erreichen, bevor der Tan mit der Bazooka hinter dir einen gezielten Schuss abgeben kann.

Wieder oben stellt der Bazooka-Tan die größte Gefahr für dich dar. Beseitige ihn so schnell wie möglich und gehe im Anschluss daran erst einmal hinter der Shampooflasche in Deckung. Erledige von hier aus zuerst den Tan auf der Kante in deiner Nähe und danach den Tan in einiger Entfernung. Als nächstes musst du dich wieder mal einem V-Bot stellen. Schleudere ihm alles entgegen, was du zur Verfügung hast, und folge ihm mit Granaten im Anschlag. Es wird etwas dauern. Sobald auch dieser Roboter zerstört ist, rennst du um die Kante. Dort findest du nochmals ein Medi-Pack, das deine angeschlagene Gesundheit auffrischt.

Hinter der Ecke kommt ein Hubschrauber auf dich zu. Beseitige ihn und du hast es fast geschafft! Laufe nur noch zu den Knallkörpern hinüber, dann beginnt die Endsequenz. Gratulation, du hast die grünen Streitkräfte vor dem bösen Plasto gerettet.



LYLAT WARS

Lylat Wars

Nintendos beeindruckendes Shoot'em-Up dürfte nun endlich auch hier erhältlich sein! Der Name wurde geändert, doch das Spiel ist so gut wie zuvor – und hier ist unsere Komplettlösung!

Die Medaillen

In jedem Lylat Wars-Hauptlevel gibt es eine Medaille für die besten Spieler. Um eine Medaille zu gewinnen, mußt Du eine bestimmte Anzahl an Treffern landen (siehe Mission-Guide) und Deine Kameraden müssen ebenfalls überleben. Hast Du dies geschafft, erscheint am Ende des Levels eine Grafik. Die Medaille wird gespeichert und Du darfst Dich nun an andere Medaillen wagen. Sobald Du im Spiel sämtliche Medaillen abgeräumt hast, erhältst Du in den Optionen Zugang zum Experten-Modus. Weiterhin gibt es einen neuen Sound-Check-Modus, und wenn Du den 'VS-Mode' aktivierst, hast Du sogar Zugang zu einem Landmaster-Panzer. Dieser ist gegenüber dem Arwing zwar langsamer, hat aber den Vorteil, daß er auf dem Radarschirm nicht zu sehen ist.

Experten-Modus

Sobald Du Zugang zu dieser Option hast, beginnt für Dich erst die eigentliche Herausforderung. Nach Auswahl schlüpfst Du in die Haut von Foxs Vater (mit cooler Sonnenbrille), und das Spiel wird deutlich schwieriger. Erstens gibt es viel mehr Gegner, die Dir die Hölle heiß machen. Zweitens ist der Arwing empfindlicher, und leichte Kollisionen (die vorher lediglich einen Energieverlust zur Folge hatten) reißen Dir jetzt einen gesamten Flügel ab. Drittens wird nicht nur der Flügel leichter abgerissen (und die Laser-Power-Ups), sondern der Arwing ist auch viel schwieriger zu steuern. Positiv ist aber, daß man jetzt viel schneller an die für eine Medaille benötigten Treffer gelangt. Und: Gewinnst Du eine Medaille im Venom 2-Level im Experten-Modus, wirst Du mit einem besonderen Glückwunsch-Bild ('Great!') belohnt und der 'VS-Mode' läßt etwas Neues zu: Das Starfox-Team steht jetzt zur Auswahl. Dieses rennt durch die Gegend und kann mit Bazookas

ballern. Bei gedrücktem R-Knopf rennen sie und mit dem L-Knopf kannst Du springen, während die anderen Knöpfe ihre normale Funktion behalten.

Corneria

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Medaille: 150+

Missionsbeschreibung: Fox's Heimatplanet wurde von Andross' Invasions-Flotte besetzt. Panzer und riesige Roboter machen die Straßen unsicher und aus der Luft hagelt es Bomben.

Spezial-Ausgang: Schütze Falco vor den drei feindlichen Fliegern (mit Hilfe der 'Homing Bolts'), fliege dann beim Fluß unter alle Steinbögen hindurch. Falco führt Fox daraufhin durch einen Wasserfall hindurch zum zweiten Obergegner.

Mission Guide: Das Spiel beginnt über dem Wasser und drei Flieger greifen von vorne an. Danach kommen zwei Gleiter von hinten. Benutze in beiden Fällen die 'Homing Bolts', denn die erledigen zwei Gegner auf einmal. Nun siehst Du drei Gleiter, die von links näher kommen und zwei von rechts. Mit Hilfe der 'Zielsuche' (Homing Lock) auf den linken Gegnern schaltest Du die gesamte Formation auf einen Schlag aus, sobald sich diese Gruppieren und erhältst sogar einen +4 Bonus. In jedem Fall solltest Du diese Formation für einen Waffen-Power-Up auslöschen. Zur gleichen Zeit fliegt ein anderer Gleiter über das Bild und verfolgt Slippy. Es ist unmöglich, das Flugobjekt bei der ersten Begegnung zu zerstören, aber sobald er sich wieder an Slippys Heck hängt, gehört es Dir!

Du fliegst nun in einen schmalen Canyon, und eine Flut von Schiffen fliegt über Dir. Versuche nicht jedes einzelne abzuschießen, sondern warte darauf, bis sich zwei in einer Gruppe Dich nähern.

Auf gleiche Weise schaltest Du die vier Gleiter am Ende des Canyons aus, wenn sich diese formieren. Unter der Brücke liegt ein Gold Power-Up, und eine Nova Bombe wartet links hinter den Türen auf Dich.

Bremse so gut wie es nur geht ab, schnapp Dir die Power-Ups und zerstöre die Gegner.

Nachdem Du weiter geflogen bist, solltest Du nach rechts abdriften. Du begegnest einem roten Roboter, der von links nach rechts taumelt. Sein Ziel ist es, den Turm umzuschmeißen, der Dir daraufhin den Zugang zum zweiten Waffen-Power-Up unter der Brücke versperrt. Die Zerstörung des Roboters bringt Dir nicht nur das Power-Up, sondern zusätzlich 5 Bonuspunkte, wie bei jedem roten Roboter. Unter der nächsten Sektion von Brücken findest Du ein weiteres Gold Power-Up. Achte auf den zweiten roten Roboter, der ein Gebäude auf Dich werfen möchte. Bremse hier abrupt ab, zerstöre den Roboter und erhalte 5 weitere Bonuspunkte.

Ein drittes Gold Power-Up liegt gleich hinter den Türen vor Dir. Dahinter stößt Du auf einige rote Roboter. Bremse abrupt ab, schalte den linken mit einem 'Homing Bolt' (zielsuchender Schuß) aus, schieße durch die Türen, zerstöre die Panzer mit einem 'Homing Bolt' während Du bremst. Ziele dann nach rechts auf den Roboter und zerstöre ihn mit Deinem Laser. Fliege unter die Brücke, um eine Nova Bombe vor dem Checkpoint-Kreis erscheinen zu lassen.

Falco fliegt jetzt durch das Bild und wird von drei Gleitern verfolgt. Das tun sie dreimal. Wenn Du den Spezial-Ausgang durchfliegen möchtest, mußt Du diese Gegner zerstören, bevor es Falco an den Kragen geht. Du kommst jetzt an einem Gebäude vorbei, dessen Leuchtreklame Dir viel Glück wünscht. Fliege nach links für eine Nova Bombe und nach rechts für ein Waffen-Power-Up. Benutze für die Geschütztürme die 'Homing Bolts' und mache Dich für einen Angriff von zwei roten Robotern bereit. Bremse stark ab, schalte beide aus und knöpfe Dir dann mit einem weiteren 'Homing Bolt' die Geschütztürme in der Mitte vor.

Fliege unter alle Torbögen hindurch, um den zweiten Ausgang zu aktivieren. Du erhältst außerdem Bonus-Energie, eine Nova Bombe und ein weiteres Gold Power-Up. Wenn Du Falco gerettet hast und unter den Bögen hindurch geflogen bist, führt er Dich durch einen Wasserfall. Hinter dem Wasserfall greifen Vogelähnliche Kreaturen an, die mit

Flammen-Bomben werden, gefolgt von grünen Raketen, die aus dem Boden schießen. Zerstörst Du alle Gegner noch vor dem Boss, erhältst Du ein Waffen-Power-Up.

Falls Du nicht die Route durch den Wasserfall genommen hast, stößt Du auf einige Geschütztürme und Gleiter, bevor das Level in einer freien 3-D-Landschaft mit dem Obergegner in der Mitte endet.

Boss 1 – Beschreibung: in mit Dampf angetriebener, langsamer Roboter weist Dich galant in die erste freie 3-D-Umgebung des Spiels ein.

Boss 1 – Hinweise: Der Obergegner bewegt sich in langsamen Kreisen, während er mit Raketen schießt. Diese können Foxs Kameraden arg schädigen, wenn der Kampf zu lange dauert. Nach einem Treffer des Gegners, erscheinen zwischen seinen Beinen oftmals Nova Bombs oder Energie-Ringe. Der Boss ist besonders hinten an der grünen Kiste verwundbar. Umkreise ihn, greife ihn direkt an, oder schiesse zuerst ein Bein ab und erledige danach den Rest.

Boss 1 – Belohnung: +10 Punkte

Boss 2 – Beschreibung: Der Obergegner aus dem ersten Levels vom Original-SNES-Spiel kehrt zurück. Ein zentraler Kommando-Kopf links und rechts von Raketen bewacht.

Boss 2 – Hinweise: Zerstöre zunächst den rechten Raketen-Silo. Bekämpfe die linken beiden Silos, wenn sich dieser schliesst, und kehre später wieder zum rechten zurück. Sobald alle Silos zerstört wurden, hüllt sich der Roboter in eine Dunstglocke. Nach seiner komischen Aktion wird ein mächtiger Flammenwerfer eingesetzt. Also: Dauerbeschuss seines zentralen Körperglieds!

Boss 2 – Belohnung: 10 Punkte

Meteo

Medaille: 200

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Missionsbeschreibung: Ein dichtes Asteroidenfeld ist alles, was von Lylats fünftem Planeten übrig ist, der aber nun als defensive Barriere für Corneria zu gebrauchen ist. Andross' Verbündete sind schwer damit beschäftigt durch das Feld zu kommen. Fox muß hier den großen Planetenzerstörer ausschalten.

Weg zu Katina: Fliege durch fünf blaue Energiekreise hinter dem Checkpoint.

Mission Hinweis: Du startest im Asteroidensturm; Schieße so viele Steine wie möglich ab (Punkte!). Fliege durch drei Asteroidenkreise – der letzte mit einem großen, ungleichmäßigen Asteroiden in der Mitte –, um im vierten Kreis einen Waffen Power-Up zu erhalten. Jetzt greift ein feindliches Geschwader an und schwirrt über Dir. Zerstöre so viele Gegner wie möglich mit den 'Homing Bolts' Gegner werden auch getroffen, wenn sie sich hinter einem Asteroiden verstecken.

Als nächstes fliegst Du auf einen langen Asteroiden zu, der ein Loch im Inneren hat. Am Ende desselben liegen drei Power-Ups in einer Reihe – bremsen, und schnapp Dir so viele Extras wie möglich (Looping?).

Vier Asteroiden befinden sich rechts in einer Gruppe. Fliege durch die Mitte und ein Power-Up erscheint beim großen Asteroiden vor Dir. Dein Kamerad gibt Dir Ratschläge, wann zu bremsen ist und wann Du beschleunigen sollst. So kommst Du hier sicherlich leicht an die Nova Bombe. Reagiere auf das Kommandosignal und wirf Power-Ups ab. Drei Gegner fliegen nun über Dir – zerstöre sie alle, um einen Silver Power-Up zu erhalten. Es ist ein Moment ruhig, dann saust Peppy durch das Bild, verfolgt von einem Gleiter-Schwarm. Benutze die 'Homing Bolts', um sie auszuschalten. Drei feindliche Formationen tauchen danach auf; vernichte alle, und Du erhältst ein Gold Power-Up, eine Nova Bombe und ein Waffen Power-Up.

Nun erscheint ein weiterer zylindrischer Asteroid. Knalle so viele Feinde wie möglich ab (auch die Geschütztürme) und fliege durch die

Energie-Streifen. Du erblickst nun eine insektenförmige Kreatur, die mit bedrohlichen Energiebällen schießt. 'Homing Bolts' haben hier keine Wirkung, also mußt Du mit Deinem Laser gut umgehen können, um das Gold Power-Up zu erhalten.

Slippy erscheint wieder mit vier Aliens an seinem Heck, gerade als der Checkpoint-Kreis auftaucht. Da die Aliens Slippy verfolgen, können sie mit Leichtigkeit durch Beschuß ihrer Heck-Partien zerstört werden. Im Anschluß erscheint eine Formation auf fünf Schiffen – schalte zuerst das mittlere mit einem Energiestrahle aus, um an die Silver Power-Ups zu kommen. Falco erweist sich wieder mal als hilfreich, denn er legt das Gold Power-Up eines Asteroiden frei.

Jetzt wird es interessant! Du siehst drei blaue Kreise inmitten des feindlichen Geschwaders. Wenn Du durch den ersten fliegst, wird der Arwing schneller und hinterläßt psychedelische Spuren. Jedesmal, wenn Du durch einen anderen Kreis fliegst erhält der Arwing einen Geschwindigkeits-Bonus und die Farben werden noch verrückter. Läßt Du einen Kreis aus, verschwinden die folgenden Kreise und der Arwing wird wieder normal. Durchfliegst Du jedoch alle Kreise, stößt Du in einer Bonus-Runde auf Katina. Der Schlüssel liegt in der richtigen Anwendung der Bremsen und ein schnelles Abdriften in Richtung des nächsten Kreise, sobald Du einen passiert hast. Auch Nova Bomben sollten eingesetzt werden, die halten nicht nur lästige Gegner ab, sondern verlangsamen auch den Flug. Es gibt viele Gegner hier und zahlreiche Punkte zu gewinnen. Falls Du am Bonus-Level nicht interessiert bist, mußt Du auf Deinem Weg sehr viele Feinde besiegen, um einen Anspruch auf die Medaille zu haben. Besonders effektiv sind 'Homing Bolts', die in die Mitte von Alien-Kreisformationen gejagt werden.

Meteo Bonus-Gebiet

Dieser Extra-Level ist sehr wichtig. Alle besiegtten Gegner kommen Deinem Medaillen-Punktekonto zu gute, und ausserdem lässt sich hier der Arwing bis aufs äusserste aufrüsten. Solltest Du sterben, erscheinst Du nicht im Bonus-Gebiet, sondern wieder im Meteo-Level.

Boss Beschreibung: Ein grosser scheibenförmiger Schild rotiert zwischen den hübsch animierten Triebwerken. Es gibt aber noch einige Überraschungen.

Boss Hinweise: Nähere Dich dem Gegner und umkreise diesen, während Du die Kerbe im Schild verfolgst. Schiesse in die Kerbe, um die verwundbaren gelben Segmente erscheinen zu lassen. In der Nähe der Kerbe vermeidest Du Kontakt mit den grünen Strahlen, aber Achtung – wenn alle vier Segmente zerstört sind wird der Schild abgeworfen und fliegt Dir entgegen!

Der Boss feuert nun eine Blitz-Waffe ab. Mit einer Rolle umgehst Du einen Treffer. Ziele jetzt auf das gelbe Segment im Zentrum des Gegners. Hast Du ihm 50% Energie entzogen fliegt auch dieses Teil weg und der Feind scheint besiegt zu sein... bis er sich umdreht. Rechts und links laden sich Stacheln auf, die mit starken Energiestrahlen schiessen. Greife die beiden zentralen, gelben Segmente an und weiche den Strahlen aus.

Fortuna

Medaille: 50

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Missionsbeschreibung: Wissenschaftler arbeiten an einem Terraforming der eisigen Wüste, aber Andross konnte die Finger von den Laboren nicht lassen und kontrolliert diese nun. Wenn Fox die gegnerischen Armeen nicht abwehren kann, wird der Selbsterstörungsmechanismus aktiviert. Eigentlich keine schwierige Aufgabe, aber Foxs alte Feinde – das Star Wolf-Team – könnte dort sein...

Weg zu Solar: Schalte das Star Wolf-Geschwader aus, bevor das Labor explodiert..

Mission Hinweise: Die Mission beginnt mit Arwings, die auf den eisigen Planeten zufliegen, während vom Labor eifrig Gleiter in die Luft geschossen werden. Umfliege das Labor und ziele ruhig mit den

'Homing Bolts' auf die Gleiter, die sich an Deine Kameraden vergreifen – Slippy bittet Dich oft um Deine Hilfe. In den angrenzenden Hügeln sind Geschütztürme mit einigen Energiereserven versteckt.

Falls Du Jagd auf die Medaille machst, ist es ratsam, zehn Abschüsse zu erzielen, bevor das Star Wolf-Team erscheint. Dieses fliegt bis zum Zentrum des Levels, teilt sich dann auf und macht Jagd auf Dich und Deine Kameraden. 'Homing Bolts' und Nova Bomben erzielen keine Wirkung, also mußt Du wieder mal Deine Laser gezielt einsetzen. Diese Kerle sind hartnäckiger als die normalen Gegner und werden am besten mit 'Loop the Loops' abgehängt. Die Wölfe machen ebenfalls solche Loops, wenn sie getroffen sind. Es ist ratsam, sie dabei zu verfolgen. Erfahrene Flieger hängen Gegner mittels eines Fluges durch die Korridore der Gebäude ab.

Am besten verfolgst Du die Gegner, sobald sie sich an das Heck eines Deiner Kameraden hängen. Aber achte darauf, daß Du keinen Kameraden verlierst, wenn Du die Medaille haben möchtest. Achte auch auf das Kommandosignal während der Schlacht, um einen wichtigen Energie-Bonus zu erhalten. Jedes Star Wolf-Mitglied ist zehn Punkte wert, also versuche nach Möglichkeit, alle abzuschießen.

Nach einer Weile erscheint ein Zähler auf dem Schirm, der Dir 60 Sekunden gibt, um das Star Wolf-Team zu vernichten. Scheiterst Du, fliegt das Gebäude in die Luft und jeder ist auf der Flucht. Erledigst Du auch diese Aufgabe, erhält Fox Zutritt zum Gebäude, entschärft die Bombe und darf Solar einen Besuch abstatten.

Übrigens: Die Rettung des Labors hat noch einen weiteren Vorteil. Wurden sämtliche Wölfe ausgeschaltet, bleiben diese vom Venom 1-Level fern (obwohl sie sich auf Venom 2 wieder zusammenraufen).

Sector X

Medaille: 150

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Mission Beschreibung: Diese gigantische Konstruktion im Weltall war in älteren Starfox-Spielen schon immer eine große Herausforderung, aber diesmal können Spieler erleichtert aufatmen. Gerüchte besagen, daß

Andross innerhalb der X-förmigen Wolke aus Weltraumstaub eine Weltraumbasis baut. Die Arbeiten gehen aber kaum voran und es wird sogar von einer Falle gesprochen (ähnlich zu Return of the Jedi).

Sektion Z-Ausgang: Schieße Dich durch vier graue Türen auf dem linken Weg hinter dem Checkpoint und fliege hindurch, um zum zweiten Bonus-Areal zu gelangen.

Weg zu Titania: Brauchst Du für die Deine Aufgaben zu lange, wirst Du zu einer Rettungsaktion zu diesem extrem gefährlichen Planeten gerufen.

Mission Hinweise: Alles fängt mit einem großen Schwarm harmloser Gleiter an, die aber viele Punkte einbringen. Dieser Schwarm wird von zwei horizontalen Plattformen abgelöst, dann von einem schwebenden Tunnel in dessen Öffnung auf fiese Art und Weise Minen angebracht sind. Ziele aus großer Distanz auf eine der Minen, um eine Kettenreaktion auszulösen. Am Ende des Tunnels, bewacht von vier Geschützen, warten drei Alien-Raumschiffe auf Dich. Zerstöre sie alle zwecks Verbesserung Deiner Waffen. Fliege durch den schmalen Spalt in den wirbelnden Weltraummüll hinein und vernichte hier die Aliens für neue Power-Ups. Du erreichst nun den Checkpoint, hinter dem sich eine solide Mauer erhebt. Bremsen stark ab und warte auf die Tür durch die eine Faust stößt. Dort geht es hindurch. Mit einem 'Homing Bolt' geht es den Aliens an den Kragen, die gerade Slippy angreifen. Ein Alien auf der rechten Seite hat ein Gold Power-Up. Aber noch wichtiger: Du gelangst an eine Kreuzung, die an eine Zentralmauer angrenzt. Drei der Kreaturen müssen zerstört werden, um an das begehrte Waffen Power-Up zu kommen, auch wenn Du dafür in die Eisen gehen mußt.

Drifte jetzt nach links ab, um den Sektion Z-Ausgang zu erreichen, aber Deine blauen Laser sind jetzt sehr wichtig. Nach der Linkskurve geht es in den Haupt-Komplex wo Du Dich auf rutschende Mauerteile gefaßt machen solltest. Überlegtes Bremsen ist von Vorteil. Nachdem Du dieses Gebiet bereinigt hast, darfst Du Dir eine Nova Bombe schnappen und eine weitere, nach Erfüllung der Comm-Aufgabe. Kümmere Dich nicht darum sondern konzentriere Dich lieber auf die

rechteckige Tür mit dem Pfeil-Muster vor Dir. Nach einigen Treffern verfärbt sich die Farbe des Blocks von grau zu rot. Bearbeite das Objekt mit blauen Lasern – und in der Not mit einer Nova Bombe –, um den Durchgang frei zu schießen. Zwei weitere Türen nähern sich Dir, die letzte mit einem verführerischen Gold Power-Up auf der linken Seite. Hat Fox sämtliche Durchgänge freigelegt, wird er in das zweite Bonus-Areal (Sektion Z) gewarpt. (Solltest Du mit diesem Weg Probleme haben, gibt es immer noch die Route, die an Katina vorbei führt. Bill begleitet Dich eventuell im Sektor X und plziert einige Laser vor den Türen, die Dir die Arbeit erleichtern.)

Falls Du an der Kreuzung den rechten Weg gewählt haben solltest, kann Fox den Haupt-Komplex verlassen und muß sich dabei nur um einige wenige Geschütze und Aliens kümmern.

Alle Wege, auch der linke, sofern Du den Warp nicht erreichst, führen in die letzte Sektion des Schrottplatzes, wo wieder zahlreiche Gegner besiegt werden müssen.

Boss Beschreibung: Tatsächlich ist der Gebäude-Komplex eine reine Falle. Sobald Fox das Levelende erreicht hat, formt sich aus dem Schrott ein gigantischer Roboter.

Boss Hinweise: HVC-09 ist ein furchterregender Gegner, aber beachte die zwei kleinen Schiffe über ihm auf der linken und rechten Seite. Zerstöre sie mit 'Homing Bolts', das bringt Dir zusätzliche Punkte.

Sobald HVC-09 funktioniert musst Du nach oben fliegen und von dort aus seine Augen unter Beschuss nehmen. Achte auf die Hände, die mit Leichtigkeit einen Flügel abreißen können. Nach seinem Angriff mit den Händen beschiesst er Fox mit Raketenangetriebenen Fäusten. Nachdem Du seinen Kopf zerstört hast, wird HVC-09 sogar noch bedrohlicher! Er bewirft Dich nun mit Schrotteilen und wirbelt umher.

Bleibe wieder weit oben und ziele auf die Stelle, wo eigentlich sein Hals sein sollte. Geschwindigkeit ist wichtig! Slippy bekommt einen heldenhaften Wutausbruch und greift den Gegner alleine an, wenn Du zu lange brauchst. HVC-09 schlägt ihn einfach beiseite, was Dich zu einer Rettungsaktion zwingt.

Bonus Mission 2

Während die erste Bonus-Mission lediglich zur Verdeutlichung der Fähigkeiten Deines N64 beitrug und den Arwing aufrüstete, kommt hier gnadenlose Action auf Dich zu. Zeige Respekt vor dem umherwirbelnden Schrott und brems, wenn es nötig erscheint. Die grösste Gefahr geht von den langen rechteckigen Teilen aus, die allesamt Korridore ins All bilden: suche Dir einen Weg aus und folge ihm sorgfältig. Die Aliens hier sind richtig bissig, also Vorsicht! Solltest Du versagen, wird Fox zum Anfang des X Sektors zurückgeworfen. Bist Du erfolgreich, tut es Deinem Punktekonto für die Medaille sehr gut. Ausserdem näherst Du Dich sehr schnell dem Venom 2-Level!

Titania

Medaille: 150

Fahrzeug/Gleiter: Landmaster

Mission Beschreibung: Auch bekannt als Roter Planet. Titanias Oberfläche ist mit den übriggebliebenen Resten der fortgeschrittenen Goras-Zivilisation übersät. Unter normalen Umständen hält man Abstand von diesem Planeten, auch auf der Route zu Venom. Nur wenn Slippy hier gestrandet ist, wird das Starfox-Team diesem Planeten einen Besuch abstatten.

Spezial-Ausgang: Keiner. Sei froh, wenn Du am Leben bleibst!

Mission Hinweise: Herabstürzende Objekte erfordern hohe Geschwindigkeiten bei der Aufnahme der Nova Bombe. Achte auf die grünen Minen; nur 'Homing Bolts' können diese eliminieren. Zerstöre die erste und fliege in Richtung des Zentrums zum Gold Power-Up.

Drei Krebs-ähnliche Kreaturen springen Dir entgegen, eine nach der anderen. Ziele auf die Bäuche und bewege Dich schnell vorwärts. Hier liegt eine Nova Bombe.

Ab durch den Knochen-Tunnel; links von Dir liegen Minen, aber dennoch ist es der beste Weg, um zwei weiteren Krebsen aus dem Weg zu gehen. Außerdem findest Du eine Nova Bombe.

Eine heftige Angriffswelle kommt nun auf Dich zu. Obwohl Du einen Panzer fährst, mußt Du Dich für die Medaille auf Angreifer aus der Luft konzentrieren. Achte auf die grünen Kisten, denn dabei handelt es sich um Minen. Bleibe auf den Brücken, um nicht durch die Minenverseuchten Gräben fahren zu müssen. Obwohl der Gold Power-Up im letzten Graben zu einem weiteren einlädt.

Weiter geht es der bedrohlichen Goras-Technologie entgegen. Riesige Geschütztürme scannen den Boden mit feinen Lasern. Sobald Du als Ziel erfaßt wurdest, geht es Deinen Energievorräten sehr schlecht.

Steuere hart nach links oben und schnapp Dir die Nova Bombe, die aber keine sonderliche Gefahr für die plötzlich auftauchenden Panzer darstellt. Zerstöre immer wieder Minen mit den 'Homing Bolts' und weiter durch den Checkpoint durch die Ruinen. Mit hoher Geschwindigkeit geht es dann herabfallenden Säulen vorbei zu den Gold Power-Ups und Nova Bomben. Ein Comm-Signal bringt Dir ein weiteres Power-Up. Ein weiteres liegt rechts zwischen den Ruinen. Achte jetzt auf Falco – Du mußt ihn vor seinen Verfolgern mit den 'Homing Bolts' beschützen. Vielleicht setzt Du besser vorher eine Nova Bombe ein, zwecks besserer Zielgenauigkeit des Automatik-Visiers. Rechts liegt noch ein Gold Power-Up. Man kommt schwer an das Power-Up heran, aber schon jetzt kann man sich vorstellen, wie hart der Obergegner sein wird.

Ein Canyon erstreckt sich nun vor Dir. Feine werfen mit Steinen nach Dir und die Geschütze und Minen tragen ihr übriges dazu bei. Hier ist die Stelle, wo Slippy entführt wird. Die letzten Ruinen rasen an Dir vorbei und es fallen Energie Power-Ups auf Dich herab. Goldene liegen auf der linken Seite.

Boss Beschreibung: Dieses Biest ist wohl einer der härtesten Gegner im gesamten Game und sollte mit äußerstem Respekt angegriffen werden.

Boss Hinweise: Schiesse zuerst sämtliche Bäume vor Dir ab, zwecks Aufbesserung der Energie-Reserven. Dann wirst Du die Klauen des Gegners erblicken, von denen Slippy umklammert wird. Schiesse auf

die Klauen, aber achte auf den Angriff des Roboters. Jetzt erhebt sich der komplette Körper. Lass Dich nicht ablenken und feue weiter auf die Klauen. Bleibe in der Mitte und weiche stets nach links und rechts aus. Achte auf den Schwanz der Kreatur, wenn sich diese umdreht.

Wenn beide Greifarme abgeschossen wurden ist Slippy frei, aber jetzt gerät Fox in heftigen Laserbeschuss. Sobald der Angriff nachlässt, solltest Du Dir das Herz des Monsters vorknöpfen – Trödler werden bestraft! Dann nämlich nutzt die Kreatur ihre weissen Laser, gräbt sich ein und taucht danach mit völlig intaktem Körper wieder auf. Nova Bomben sollten für den letzten Angriff des Herzens aufbewahrt werden. Den silbernen Strahlen weichst Du aus, indem Du Dich ganz zum Rand bewegst und danach wieder in die andere Richtung rollst.

Bolse

Medaille: 150

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Mission Beschreibung: Bolse ist Andross' Todesstern, ein gigantischer künstlicher Planet der bis zu den Zähnen bewaffnet ist. Fox muß die Route nach Venom verteidigen.

Mission Hinweise: Es ist eine Falle! Der Haupteingang wird von lilafarbenen Energieschilden geschützt, während die Arwing-Fighter wegen antigravitativer Impulse ständig im Kreis gedreht werden. Fliege in das Anti-G-Gerät hinein und bewege Dich im Kreis. Stoße immer wieder nach oben vor, um die Turmspitzen unter Beschuß zu nehmen. Jeder Turmspitze bringt 3 Punkte, und zudem wird das antigravitative Feld deutlich geschwächt.

Sobald alle Turmspitzen zerstört sind, bricht der Schutzschild zusammen und spuckt ein ganzes feindliches Geschwader aus. Zwar stellen sie keine sonderliche Gefahr dar, und dennoch bringen sie Dir Punkte ein und Du darfst mal wieder Slippy beschützen. Solltest Du das Star Wolf-Geschwader im Fortuna-Level bereits erledigt haben, wirst Du hier in Ruhe gelassen. In Anbetracht der vielen Geschütztürme sind

Luftkämpfe hier nicht leicht, aber die Taktik aus der Fortuna-Welt trägt auch hier Früchte.

Ein Verteidigungs-Turm mit unzähligen Geschützen an seiner Längsseite erhebt sich in Kürze. Nimm jedes einzelne Geschütz unter Beschuß, das bringt Dir jeweils einen Bonus von zehn Punkten. Je schneller Du die Dronen ausschaltest, desto schneller beginnt der Turm mit seinen Schußsalven. Erst wenn alle Geschütze zerstört sind, fällt der Turm in sich zusammen und zerstört die gesamte Station. Der Angriff des Turms ist nicht ganz so komplex. Nähere Dich dem Turm im Tiefflug, reiße dann Deinen Gleiter schnell nach oben, feuere Laserschüsse ab oder wirf Bomben auf die Geschütze und sinke schnell wieder ab. Deine Energie kannst Du immer wieder an den abgelegenen Geschützen auffrischen. Achte aber auch auf Slippy.

Venom 1

Medaille: 200

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Mission Beschreibung: Andross' neue Heimatwelt ist ein völlig gefährliche Umgebung mit einer giftigen Atmosphäre und dunklem Himmel.

Mission Hinweise: Das Level beginnt mit einem Totalangriff von unzähligen Geschwadern. Es ist möglich, sich mit Hilfe der Nova Bomben und heftigen Ausweichmanövern hindurch zu schlagen (im Experten-Modus sieht die Sache schon ganz anders aus). Als nächstes erreichst Du einen schmalen Canyon. Schlängele Dich zwischen den Stützen hindurch und schnapp Dir das Power-Up gleich über der Stütze, unter der ein Gold Power-Up liegt. Das Level bietet an dieser Stelle viele mögliche Routen, und es wäre zuviel, jede in dieser Lösung zu erklären. Die linke Route ist auf jeden Fall die schwierigste, obwohl hier viele Abschüsse, also Punkte, auf Dich warten. Jener Weg fängt mit zwei Schiff-Formationen an, wobei jede leicht Opfer eines 'Homing Bolts' werden kann (Bonuspunkte). Ein

weiterer Schwarm flitzt aus einem Portal heraus. Schalte diesen aus und steuere nach links in den schmalen Canyon. Aliens warten hier in Gruppen auf Dich, gefolgt von einigen Geschützen und einer weiteren Gruppe von Aliens – schalte sie mit dem 'Homing Bolt' aus und schnapp Dir das Waffen-Upgrade. Ein Comm-Signal berichtet von Panzern. Nova Bomben räumen ordentlich ab und legen zahlreiche Energiereserven frei. Achte auf die Gegner, die von unten mit Raketen schießen und drifte nach links ab. Nun befindest Du Dich wieder an der 'frischen Luft'. Ein ganzer Wald aus Stahlträgern liegt vor Dir. Bremse und schlängle Dich geduldig durch die Gefahr hindurch. Die erste Reihe bewegt sich vertikal, also lege Dich auf die Seite und schnapp Dir die Gold Power-Ups im Zentrum. Ein Comm-Signal berichtet vom Ende der Sektion. Doch Vorsicht – kurz vor dem Checkpoint-Kreis wirbelt Dir noch etwas vor der Nase herum. Deine Kameraden melden sich zu Wort und wünschen Dir für den Kampf in Andross' Palast viel Glück. Im Korridor schlagen in horizontaler Richtung Säulen aus den Wänden. Gib Gas und bleibe an dem fliehenden Monster dran... sammle dabei die Waffen Power-Ups auf der linken Seite ein.

Boss Beschreibung: Eine riesige Statue aus Stein mit einem Skelett aus Metall.

Boss Hinweise: Dieser Gegner ist relativ einfach auszuschalten. Du darfst nur nicht zu stürmisch sein und musst den Gegner unter Beschuss halten, aber trotzdem viel Zeit für die Ausweichmanöver investieren. Um an das empfindliche Herz des Monsters zu kommen, muss vorerst die äussere Schale gesprengt werden. Lass keines der Körperteile aus: Füße, Beine, Arme, Kopf und Rumpf müssen alle zerstört werden, bevor es an das Herz geht. Mach Dir um die Zeit keine Sorgen, denn der Korridor scheint unendlich lang zu sein.

Katina

Medaille: 150

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Weg zu Solar: Zerstöre das Mutterschiff, bevor Dir die Zeit ausgeht und rette die Basis.

Standard-Ausgang: Sector X.

Mission Beschreibung: Abhängig von Andross' Invasion, flüchteten die Bewohner Cornerias zu diesem Planeten. Einer von Foxs Kumpanen, Bill Gray, leitet die Husky Squadron des Planeten. Und obwohl sie die letzten Angriffswellen erfolgreich abwehren konnten, brach nach der Auftauchen eines riesigen Mutterschiffs Panik aus!

Mission Hinweise: Bill Gray erscheint und beginnt mit der Formation eine Geschwaders, also lasse die Finger vom Abzug! Bills Gleiter können an den geschwungenen Flügeln erkannt werden, während die gegnerischen Flieger etwas klotziger sind. Aber in Anbetracht der Masse an Flugobjekten, die hier durch die Luft segelt, würden sich nur Loser auf kleine Laser verlassen. 'Homing Bolts' visieren nur Gegner an, und, was noch viel besser ist, die meisten Feinde kommen in Gruppen angefliegen und werden auf einen Schlag zerstört. Gut fürs Punktekonto. Allzu gefährlich sind die Dronen hier jedoch nicht und auch das Mutterschiff kann sich kaum wehren. Das Mutterschiff stellt kein großes Problem dar, und Bills Basis kann auch gerettet werden. Sobald der Countdown-Zähler auf dem Bild erscheint, springt ein Stachel aus dem Zentrum des Mutterschiffs, der aber durch gezielte Laserschüsse und eventuell mit ein oder zwei Nova Bomben zerstört wird.

Auf eine bestimmte Meldung solltest Du achten: "Hatches are open!". Das Mutterschiff öffnet daraufhin die Hangartore, und weitere Gleiter strömen Dir entgegen. Der Beschuß der Hangartore bringt fünf zusätzliche Punkte. Bevor das letzte Tor zerstört wird, solltest Du genügend Punkte einkassiert haben, denn auch das Mutterschiff bringt nur zwei Punkte!

Solar

Medaille: 100

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Mission Beschreibung: Dieser geschmolzene Planet liefert wirklich die rauheste Umgebung im gesamten Lylat-System, bedeckt in einem Lava-See. Seine unglaubliche Hitze entzieht Deinem Flieger immer mehr Energie. Trotz der Meinung der Wissenschaftler, daß es hier kein Leben geben kann, begegnest Du auf Deiner Reise bizarre Kreaturen.

Standard-Ausgang: Macbeth

Mission Hinweise: Das Level zeigt sich gleich zu Anfang von seiner schönsten Seite. Feuer fegt durch den Himmel und erfordert geschickte Ausweichmanöver. Wie gut Du auch immer sein magst, wegen der Hitze geht Deinem Arwing auf jeden Fall Energie verloren. überlebst Du die einleitenden Gefahren, stürzt sich Falco ins Gefecht und entlädt sich seiner Feuerbälle. Dadurch werden zahlreiche Silver Power-Ups freigelegt, die noch nie so wertvoll waren, wie in diesem Level. In der ersten Gruppe liegt zudem ein Gold Power-Up und wenn Du auf Katina gute Arbeit geleistet hast, öffnet Bill mit Feuerbällen den Weg zu Waffen Power-Ups.

Achte jetzt auf eine Lavawelle, die in periodischen Abständen kommt.

Normalerweise liegen dahinter immer Power-Ups, falls Du neugierig bist, solltest Du eine Nova Bomb einsetzen. Abgeschossene Feuerbälle und Feuervögel geben weitere Power-Ups frei. Weiter geht's über mehr Lavawellen. Die Feuervögel schaltest Du am besten mit Nova Bomben aus sicherer Distanz aus.

Hinter dem Checkpoint wird Falco von einem Feuervogel gejagt. Mehr Feuerbälle tauchen auf und nun ist Slippy dran. Weitere Feuerbälle erscheinen – feuere auf den mittleren für einen Silver Star Power-Up.

Kurz vor dem Ende des Levels taucht ein ganzer Schwarm an Feuervögeln aus der Lava auf. Benutze die Nova Bombe! Dann geht es weiter zum Boss...

Boss Beschreibung: Lava-Monster mit sehr langen Armen und Klauen!

Boss Hinweise: Die erste Gefahr ist eine Lava-Welle, also bewege Dich nach links-rechts-links, während Du abbremst. Fliege im Anschluss ins Zentrum und feuere auf die Arme. Mit den blauen Lasern machst Du kurzen Prozess. Regelmässig spuckt der Gegner Lava-Steine aus, die nach Abschuss willkommene Power-Ups bringen. Auch die Feuerfontänen sehen gefährlicher aus als sie sind. Fliege möglichst weit nach oben, schiesse von dort auf den Kopf und staune über eine spektakuläre Sterbesequenz.

Macbeth

Medaille: 150

Fahrzeug/Gleiter: Landmaster

Mission Beschreibung: Lylats reichster Minen-Komplex auf dem Planeten Macbeth befindet sich unter der Kontrolle von Andross, zur Verstärkung seiner Streitkräfte. Ein interkontinentaler Zug liefert dem Komplex die nötigen Materialien. Wird er gestoppt, muß Andross große Verluste hinnehmen.

Bolse-Ausgang: Zerstöre den Boss mit Standard-Bewaffnung.

Weg zu Area 6: Zug entgleisen lassen (siehe unten).

Mission Hinweise: Du startest rechts neben dem Zug. Bremse abrupt ab, halte Deine Laser in den Waffen-Transporter und danach auf die Erz-Träger. Durch die Mauer entweder hindurch rollen oder zerstören. Nach Abschluß der Geschütz-Plattformen geben diese Nova Bomben frei.

Sobald sich der Krieg auf dem Boden sich, mußt Du Deinen Kameraden in der Luft Unterstützung geben. Achte auf ein Alien-Geschwader, daß den Weg in einen schmalen Canyon einleitet (nach Zerstörung Gold Power-Up). Weiche den Steinen aus und halte mit den 'Homing Bolts' auf die Gegner über Dir. Als nächstes stürzt sich Dir eine Formation aus feindlichen Fliegern entgegen, mit dem Zug auf der linken Seite. Irgendwann neigt sich der Boden nach unten und die Geschütze des Zuges sollten eliminiert werden. Nutze für diese

Aufgabe auch die Nova Bomben. Während Du unter einer Brücke hindurch fliegst, solltest Du den Verfolger Deines Kameraden ausschalten. Der Zug wirft nun die hinteren Wagen ab und fährt in einen Tunnel. Sämtliche Wagen sollten zerstört werden. Barrieren müssen in kühnen Ausweichmanövern überflogen werden. Hinter dem Tunnel ist rechts von Dir der Checkpoint zu sehen. Du darfst Dir jetzt die Silver Power-Ups hinter den Toren schnappen, oder nach rechts auf die Brücke fliegen und hast dann eine gute Aussicht von oben auf den Zug. Schieße auf die Signale der Pfeiler solange, bis diese in die richtige Richtung zeigen. Immer wieder versuchen Dich Aliens von dieser Aufgabe abzulenken. Die Signale 1 und 2 befinden sich rechts, Signal 4 auf einem Block zur rechten, während Signal 3 genau auf der gegenüberliegenden Seite wartet. Nach einer kurzen Pause erscheint Signal 5 auf der linken Seite der Strecke. Achte auf das Objekt, das der Boss an dieser Stelle aus dem Zug wirft. Signal 6 steht versteckt hinter einem Tor auf der rechten Seite; fliege durch dieses hindurch und ziele gleich danach nach oben. Die Signale 7 und 8 stehen auf beiden Seiten der Strecke hinter Mauern, welche äußerste Präzision verlangen. Zerstörst Du die Mauern aus großer Entfernung, aktivierst Du die Signale, bevor Du sie überhaupt siehst (lausche nach dem klicken).

Das merkwürdige Objekt des Obergegners sorgt derweil für mächtigen Ärger und entlädt immer mehr Hindernisse – 'Homing Bolts' schalten ganze Reihen aus, ansonsten besser ein bestimmtes Ziel aussuchen und durch. Sobald Du alle Markierungspfeiler hast, erscheint ein Schalter-Kasten. Einmal getroffen, öffnet er sich und bringt einen Schalter zum Vorschein. Schieße auf diesen, um die Punkte zu ändern, den Zug auf den Weg zur Zerstörung zu geleiten und für 50 Bonuspunkte.

Boss Beschreibung: Ein kleines fliegendes Objekt (Drachen?), dass am Zug angebunden ist.

Boss Hinweise: Sobald der Zug das Objekt abgeworfen hat ist sein Kopf verwundbar. Kurz darauf wachsen ihm Klauen mit denen er andere Gegenstände nach Dir wirft. Nachdem Du die Klaue

abgeschossen hast, lädt der Zug einige silberne Kisten ab, aus denen Laser abgefeuert werden. Halte Deine Waffen auf den Zug – er ist nur 'verwundbar', wenn er die Luken öffnet und etwas hinauswirft. Ein Treffer reicht, der Drachen fängt an zu zittern und ist verletzlich.

Bald hagelt es Bomben. Danach schießt der Obergegner mit blauen Lasern aus seinen Flügeln. Bewege Dich ins Zentrum, wo Du sicher bist. Halte weiterhin den Zug unter Beschuss. Wenn der Obergegner endlich besiegt ist, erhältst Du trotz aller Mühen nur 2 Bonuspunkte.

Sector Y

Medaille: 150

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Mission Beschreibung: Ein merkwürdiges Gebilde aus Staub schwebt hier durch das ansonsten leere Areal. Natürlich hat sich Andross diesen Ort für seine Armee aus Raumschiffen ausgesucht, die zuvor den Verteidigungsring von Corneria zerstört hat. Grund für seinen Sieg lieferten die mobilen Anzüge, bewaffnet mit Laser-Schwertern und Schild.

Katina-Ausgang: Zerstöre die Obergegner.

Weg zu Aquas: Zerstöre die Obergegner und kassiere 100 Treffer.

Mission Hinweise: Gleich am Anfang stürzen sich Dir die Kampfanzüge entgegen, und Dein System braucht einige Zeit, um die neuen Objekte anzuvisieren. Achte auf die hellblauen, denn diese hinterlassen Power-Ups. Konzentriere Dich auf das Schiff vor Dir, aus dem zwei Geschwader herauskommen. 'Homing Bolts' oder Nova Bomben geben ihnen den Rest.

Im gesamten Level ist die obere Route die schwierigere, belohnt Dich aber mit entsprechend mehr Punkten. Fliege über das Schiff und eliminiere alle Gleiter, um an ein Gold Power-Up zu kommen. Zahlreiche Kriegsflotten mit Geschützen kreuzen nun das Geschehen. Bremsen ab und schalte so viele Geschütze wie möglich aus. Mach Dich auf einen Angriff von hinten gefaßt; bremse, um sie in Sichtweite zu

bekommen und den Raketen auszuweichen. Jetzt bist Du beim Checkpoint. Viele Flieger und noch mehr Kriegsflotten folgen, und dann zwei weitere Kampfanzüge (?) – wähle wieder die obere Route für maximale Punktzahl.

Mit den 'Homing Bolts' schlägst Du Dich durch die Aliens hindurch am Weltraummüll vorbei. Nach einer Vollbremsung geht es auch hier den Geschützen auf dem Schlachtschiff an den Kragen. Schalte einen der Anzüge aus und stürze Dich auf die nächsten Schlachtschiffe. Du findest noch ein paar Gold Power-Ups, bevor es endgültig zum Obergegner geht.

Boss Beschreibung: Der dritte Boss kommt mit zwei weiteren Kumpanen an, die Dir auf die Pelle rücken wollen. Diese Schlacht findet in einer 360-Grad 3-D-Umgebung statt.

Boss Hinweise: Die ersten beiden Roboter sind leicht verwundbar. Sie benötigen nur ein paar blaue Laser und sind schon satt. Bremsen stark und umkreise sie, jeder Roboter gibt drei Bonuspunkte. Sei aber nicht zu mutig, denn ein naher Angriff kann Dich einen Flügel und damit den blauen Laser kosten. Nachdem die beiden Idioten ausradiert wurden, steigt der Obergegner aus dem Schiff empor und kehrt immer wieder dorthin zurück. Lass Dir in diesem Kampf ruhig viel Zeit. Für den Obergegner gibt es zehn Bonuspunkte.

Aquas

Fahrzeug/Gleiter: U-Boot

Medaille: 150+

Mission Beschreibung: Diese ausgedehnte Wasserwelt beherbergt unzählige Ruinen, welche auf intelligentes Leben schließen lassen. Andross' Invasions-Flotte hat aber kein Verständnis für Archäologie und möchte das Leben dort in seiner Verteidigungs-Maschinerie einspannen. Nur mit Slippys U-Boot kann der Planet erkundet werden.

Solar-Ausgang: Zerstöre den Boss.

Mission Hinweise: Abgesehen von der trägen Steuerung des U-Bootes gibt es gerade Unterschiede gegenüber normalen Fortbewegungsmitteln bei der Bewaffnung. Während die Laser noch ungefähr die gleiche Wirkung erzielen, sind sie weitaus weniger effektiv als im Weltraum, vor allem, wenn es um die 'Homing Bolts' geht, denn auf diese muß nun verzichtet werden. Auch die Nova Bomben wurden durch billige Light Bomb Torpedos ersetzt. Wenigstens hat man von ihnen unzählig viele, und man kann sie wie 'Homing Bolts' einsetzen. Jedoch kann immer nur ein Torpedo zur gleichen Zeit eingesetzt werden. Torpedos eignen sich auch hervorragend zur Beleuchtung der Dunkelheit. Am besten drückt man kräftig auf die Bremse, feuert Laser und Torpedo gleichzeitig ab und freut sich über Treffer, während der Fisch störende Fische und andere Hindernisse aus dem Weg räumen kann.

Zwei Gegner kommen von rechts. Beschleunige durch den Fischschwarm hindurch und wähle die beiden als feste Ziel für die Torpedos. Zerstöre jetzt den Sternenfisch (ein echter Kamikaze-Freak, wenn er mißachtet wird) und dahinter das Geschütz in der Muschel. Zwei Feinde kommen dann von links, aber laß Dich nicht von Deinem Weg durch das Steintor auf der rechten Seite ablenken. Schwimme weiter nach rechts durch das nächste Tor und eliminiere die Gegner. Reiß das U-Boot nach links, um durch den nächsten Torbogen zu kommen. Darunter sollte ein Waffen Power-Up in einer Muschel zu finden sein. Rechts in der Ferne gibt es für den besiegten Gegner fünf Bonuspunkte. Ziehe nach links und achte auf den Sternenfisch und die Silberpeile. Weiter geht es nach rechts unter einen weiteren Torbogen hindurch, dann nach links. Grüne Fische kreuzen auf, die sich öffnen und mit Lasern auf Dich schießen. Für diese gibt es einen +1 Bonus. Muscheln bedecken den Boden und Schlangen stellen sich Dir in den Weg.

Du schwimmst jetzt durch Ruinen. Wenn noch Zeit bleibt, kannst Du die Säulen anvisieren und zerstören. Zur Belohnung gibt es Gold Power-Ups. Es schwimmen noch mehr Silberpeile durchs Wasser und organgefarbene Fische kommen aus dem Boden. Mit Hilfe der Torpedos

erzielst Du hier einen guten Bonus. Durch das offene Gebiet kommen viele Gegner von links nach rechts geschwommen; schieße so viele wie möglich ab und achte auf den größeren Feind beim Checkpoint. Zwei Gegner schwimmen durch das Bild; warte bis sich beide vereint haben und nutze die Kraft eines Torpedos. Das bringt Bonuspunkte. Ein großer Fisch schwimmt über Dir – bringt insgesamt drei Bonuspunkte und ein Gold Power-Up.

Der schmale Durchgang wird von zahlreichen Fischen und komischen elektrischen Organismen bewacht. Bremsen stark ab und vernichte vor allem die Sternenfische. Bremsen am Ende des Korridors ab, um nicht von den herabfallenden Steinen getroffen zu werden. Ein Abschuss bringt Punkte. Schwimme nach rechts und dann durch den Torbogen. Hier begegnest Du einem Engelsfisch, einen großen roten Fisch und endlich dem Boss.

Boss Beschreibung: Eine grosse Muschel, bewacht von zahlreichen Bio-Waffen.

Boss Hinweise: Erste Verteidigungswaffe der Muschel sind die lebendigen Abschussvorrichtungen auf dem Kopf. Diese spucken Wurmähnliche Kreaturen aus – schieße auf ihre Köpfe. Mit Torpedos kannst Du die Abschussvorrichtungen zerstören, was Dir drei Bonuspunkte bringt.

Die Muschel öffnet sich jetzt und hervor tritt ein grünes Auge mit entsprechender Bewaffnung. Achte auf die weißen Energiebälle.

Als erstes solltest Du Dir die obere Hälfte der Muschel vorknöpfen, genauer gesagt die Muskeln, die sie öffnen können. Diese befinden sich gleich neben dem Auge und blinken, wenn sie getroffen werden. Nach einigen Treffern verfestigen sie sich und verwandeln sich in leuchten Röhren – diese können mit einem einzigen Torpedo zerstört werden. Nachdem beide eliminiert wurden, wird die obere Schale abgesprengt. Jetzt kann das Auge direkt in Angriff genommen werden, indem Du zuerst mit einem Laser den Schutz zerschiesst und danach mit einem Torpedo den Rest erledigst. Unglücklicherweise werden Dir jetzt immer mehr Perlen entgegen geworfen, so dass ein Torpedo meist

gar nicht das Auge erreicht. Also solltest Du zuerst die Abschussvorrichtungen für die Perlen zerstören und dann mit den Torpedos weiterarbeiten. Das Auge benötigt fünf Treffer.

Nach Eliminierung des Auges bekommst Du fünf Bonuspunkte, also insgesamt 14 für die Kreatur.

Zoness

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Medaille: 250+

Mission Beschreibung: Eine weitere Wasserwelt. Diesmal mit einigen kleinen Inseln, die aus dieser Welt früher ein beliebtes Urlaubsziel machten. Andross' Flotte hat die Ozeane verseucht und die Bewohner in Monster verwandelt. Spione vermuten den Bau einer Basis.

Macbeth-Ausgang: Boss zerstören.

Weg zu Section Z: Zerstöre alle Suchlichter und vernichte den Boss.

Mission Hinweise: Achte auf die Aliens, die sich aus der See auf Dich stürzen. Mit Nova Bomben lassen sich diese leicht ausschalten und bringen sogar dicke fünf Bonuspunkte. In den Kisten findest Du Gold Power-Ups.

Eine Spinne schleicht sich von links heran und ist zwei Punkte wert, so wie jeder Suchscheinwerfer. Für den Z-Ausgang müssen alle Scheinwerfer ausgeschaltet werden.

Fliege durch die Bohrinselfen hindurch, während Du weitere Scheinwerfer und Spinnen ausschaltest. Als nächstes ist Slippy zu retten. Dann stößt Du auf eine vertikale Reihe von Power-Ups – bremsen und einsammeln. Kat hilft Dir bei den Scheinwerfern zwischen den Felsen, also beschleunige schnell – es bringt Punkte für die Medaille.

Achte auf die Seeschlange, die sich aus dem Wasser erhebt. Glücklicherweise sind ihr die Arwings zu klein, so daß sie Dich einfach ignoriert. Kat trifft weitere Scheinwerfer bis zum Checkpoint. Beschütze sie vor den Feinden, während sich die Seeschlange nochmals erhebt.

Peppy feuert auf eine Kiste nahe des Tores und legt damit Waffen Power-Ups frei. Zwei weitere Tore folgen, und hinter dem linken Tor liegt eine Nova Bombe, hinter dem rechten ein Scheinwerfer. Hinter dem nächsten einzelnen Tor findest Du ein Silver Power-Up und in der Kiste ein Gold Power-Up.

Ein Comms-Signal ertönt und warnt Dich vor dem Schiff, das jetzt links von Dir auftaucht. Versuche die Kästen auf dem Schiff mit 'Homing Bolts' zu treffen, dafür gibt es ordentlich Punkte. Weiterhin kommt eine Formation aus Flugzeugen von rechts, während schwebende Panzer durch das Wasser gleiten. Einige fliegende Echsen kommen von links – benutze die 'Homing Bolts' – dann geht es weiter nach rechts durch die Struktur. Das Geschwader erledigst Du am besten mit 'Homing Bolts', zerschieße die Kisten, und achte auf die Flieger, die sich links von Dir bemerkbar machen. Mehr Panzer kommen zum Vorschein. In einer der Kisten findest Du ein Gold Power-Up. Bei den folgenden Scheinwerfern hilft Dir Falco.

Boss Beschreibung: Ein robustes Boot mit zwei Raketen-Silos an der Seite. Aus dem Zentrum kommend wird ein stacheliger Ball herum gewirbelt.

Boss Hinweise: Der Kampf beginnt mit einigen gelben Fässern, die im See schwimmen, aber ungefährlich sind. Zerstöre diese schnell, denn sie versorgen Dich mit Energie-Kreisen.

Der Obergegner erhebt sich daraufhin aus dem Wasser und bereitet sich für den Angriff mit der Kugel vor. Gleite in diesem Fall zu einer Seite des Bildes und dann wieder zu anderen, um ihn zu verwirren. Der Boss hat zwei primäre Angriffswaffen, die immer wieder explosive gelbe Kisten und gleichzeitig weisse Energie-Bälle abfeuern. Der Abschuss der Kisten bringt weitere Energie-Kreise, während in den Kugeln Nova Bomben versteckt sind. Bis zum Ende ist der Obergegner gegen Laser und 'Homing Bolts' resistent, also schnapp Dir die Bomben.

Bleibe auf einer Seite des Bildschirms, hoch über den Kisten-Explosionen, und schalte die weissen Kugeln aus, um Deinen Bombenvorrat schnell auf neun zu erhöhen. Jetzt darfst Du angreifen.

Fliegst Du aus dem Bild, taucht der Obergegner ab und schmeisst mit Kisten. Böser, böser Gegner! Danach tauch er wieder auf, in voller Stärke.

Greife zunächst die beiden Ärmchen auf dem Dach an; zuerst den rechten, aber achte darauf, dass Du nicht die seitlichen Silos triffst. Wenn beide Arme zerstört sind, darfst Du den Silo angreifen, während Du weitere Nova Bomben einsammelst. Sobald eines der Silos abgeknallt wurde, dreht sich der Gegner um und versucht diese mit einem Kran aus dem Wasser zu fischen. Greife den Kran mit drei Nova Bomben an. Erst wenn der Kran zerstört wurde, kannst Du Dich am zweiten Silo zu schaffen machen.

Im Anschluss bekommt der Boss einen Wutanfall, schleudert Dir die Kugel entgegen und schiesst mit Flammen. Triff den Rumpf des Gegners mit allem, was Du hast. Sogar die Laser reichen für einen schnellen Sieg aus, aber trotzdem gibt es nur fünf Bonuspunkte.

Sector Z

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Medaille: 100+

Mission Beschreibung: Eine bizarre Formation im Weltraum bestehend aus dem Schrott, der aus dem Kampf zwischen cornerischen Streitkräften und Weltraumpiraten hervorging. Spione vermuten, daß Andross aus dem Schiff-Friedhof neue Schiffe bergen will. Könnte eine Falle sein!

Bolse-Ausgang: Verfehle eine Rakete und das Level wird sofort unterbrochen. Dann geht es wieder auf die einfache Route zurück.

Area 6-Ausgang: Zerstöre alle Raketen.

Mission Hinweise: Das Level beginnt mit einem Gleiter-Geschwader, das auf 'Großen Fox' zustürmt, der, zum ersten mal, eine interaktive Rolle spielt. Du könntest jetzt sogar andocken und Deine Schutzschilde aufladen – fliege einfach knapp über die Triebwerke und die Dock-Sequenz nimmt ihren Verlauf.

Die Dronen stellen grundsätzlich keine große Gefahr dar, versorgen einen aber mit den nötigen Punkten für die Medaille. Treffer können zwar nur schwer erzielt werden, aber wenn Du Dich schnell bewegst kannst Du die vier kleinen Kisten beim 'Großen Fox' ausmachen, in denen einige Bonuspunkte platziert sind. Power-Ups sind hier schwer zu bekommen, denn sie liegen allesamt verstreut in den Fliegern herum. Für eine Medaille bleibt nur sehr wenig Zeit!

Eine riesige Rakete wurde am unteren Rand des Einsatzortes gesichtet. Mit blauen Lasern kann ihr im Sturzflug der Rest gegeben werden. Ansonsten solltest Du Dich an das Heck hängen, sie verfolgen und mit Lasern bearbeiten. Die Raketen bewegen sich mit der gleichen Geschwindigkeit wie der Arwing, so ist eine Verfolgung nicht allzu schwer. Du solltest auch Deine Kameraden daran hindern die Rakete zu zerstören, denn dann gehen Dir die Punkte flöten. Nachdem die Raketen zerstört wurden, wartet beim 'Großen Fox' eine weitere Welle aus Dronen auf Dich. Bereite Dich auf zwei weitere Raketen vor, die aus der gleichen Richtung wie zuvor kommen.

Nutze genau die gleiche Taktik wie bei der ersten Rakete und kehre zum 'Großen Fox' für einen weiteren Kampf zurück. Gerade als die dritte Angriffswelle naht, eilt Dir Kat zu Hilfe. Die nächsten drei Raketen stellen eine große Herausforderung dar aber Kat und die anderen Kameraden helfen Dir bei der Aufgabe – großartig, wenn Du einfach nur durch das Spiel kommen möchtest, aber hinderlich, wenn Du die Medaille haben willst (Punkte!). Bewege Dich in diesem Fall schnell voran. Wenn alle drei Raketen verschrottet wurden, endet hier das Level und das Team triumphiert über den Zugang zu Area 6. Hier gibt es keinen Obergegner, da die Raketen ihren eigenen Beitrag geleistet haben. Verfehlst Du eine, wird ein Flügel des 'Großen Fox' abgerissen und das gesamte Team muß auf die Route nach Bolse zurück.

Area 6

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Medaille: 300+

Mission Beschreibung: Dieses Areal bietet die beste Möglichkeit, auf direktem Wege zu Andross zu gelangen, also ist sie dementsprechend gut bewacht. Ganze Flotten werden von Kampfstationen und vom berühmigten Death Ball versorgt.

Venom 2-Ausgang: Überleben!

Mission Hinweise: Sobald Du den Level betrittst, erblickst Du zu Deiner rechten eine Weltraumstation (+3), aber laß Dich von dieser nicht ablenken. Eine sehr große Truppe von Gleitern nähert sich bald von links, und wenn Du es schaffst, diese zu eliminieren, erhältst Du einen wichtigen Waffen Power-Up. Währenddessen fliegst Du durch ein Minenfeld. Um auszuweichen, genügen starke Beschleunigungen. Hinter dem Minenfeld wirst Du von weiteren Formationen bedroht. Neue Weltraumstationen tauchen links und rechts auf. Gib auch auf Falco acht, der von Aliens verfolgt wird.

Wenn die blumenförmigen Aliens auftauchen, mußt Du sie für eine Nova Bombe ausschalten. Auf der linken Seite siehst Du eine Weltraumstation, auf der ein Waffen Power-Up über der Scheibe liegt, ein Gold Power-Up darunter. Du erhältst im Anschluß ein Comms-Signal, das sehr nützlich für den Abschluß der Schlachtschiffe (+2) vor Dir sein kann. Das nächste Schiff kommt jedoch bald, wird von Raketen bewacht, und ist alles andere als ein leichter Gegner.

Nun gerätest Du in eine Salve von zielsuchenden Raketen. Deine Kameraden helfen Dir bei der Aufgabe diese zu zerstören, aber nur Deine eigene Konzentration ist alles, was hier zählt. Die Raketen stammen von den Schlachtschiffen ab, die sich Dir nun nähern und von Fliegern begleitet werden. Beschütze Peppy vor den Angreifern! Verrückte Aliens schwirren nun über den Schirm und bieten ein perfektes Angriffsareal für eine Nova Bombe. Ein weiteres Comms-Signal sollte nun ertönen.

Blumenförmige Aliens tauchen hier in Serien auf und hindern Dich am Erreichen des Checkpoints. Töte sie für einige Gold Power-Ups.

Hinter dem Checkpoint erwarten Dich Dreier-Formationen aus Fliegern – 'Homing Bolts' oder Nova Bomben sind nützlich. Als nächstes formen weitere Aliens Verteidigungsringe. Ein 'Homing Bolt' bringt Dir einen +5-Treffer und schwächt eine Kreis-Formation. Ein weiterer 'Homing Bolt' reicht und "Hasta la vista, Baby!".

Konventionelle Flieger greifen an und geben eventuell ein weiteres Waffen Power-Up frei, ein Extra, das für den Kampf gegen das nächste graziöse Super-Schlachtschiff (+5) mit all seinen Geschützen benötigt wird. Die Brücke muß für einen +5-Bonus ausgeschaltet werden. Von den Super-Schlachtschiffen gibt es zwei, mit einem normalen Schlachtschiff dazwischen. Ein weiteres Comms-Signal ertönt, gefolgt von zwei neuen Super-Schlachtschiffen, einigen Gleitern und nochmals drei Super-Schlachtschiffen in dichter Reihenfolge.

Boss Beschreibung: Der Death Ball (Todesball) wurde wahrscheinlich von dreihändigen Aliens gebaut: es hat drei Klauen und drei interne Energiebälle, die mindestens dreimal zerstört werden müssen.

Boss Hinweise: Zuerst präsentiert Dir der Obergegner seine verwundbaren Innereien – drei lilafarbene Energie-Kugeln, die um ein zentrales Herz kreisen. Du mußt schnell und mit präzisen Schüssen die drei Kugeln zerstören, bevor sich der Boss nähert. Danach schreckt der Gegner zurück und wirbelt nacheinander mit allen drei Klauen herum. Sie haben eine grosse Reichweite und schlagen Dir nur allzu leicht einen Flügel ab – mit einer Rolle kannst Du ausweichen. Dein nächstes Ziel ist die Zerstörung der drei Klauen. Zuerst macht sich der Gegner unsichtbar und hinterlässt eine Wolke aus Raketen. Experten-Spieler können aus dieser Angriffswelle ihren Nutzen schlagen und Silver Power-Ups ergattern.

Nachdem sämtliche Klauen zerstört wurden, öffnet sich der Gegner noch einmal, und Du darfst noch einmal auf die drei Energiekugeln feuern. Diesmal informiert Dich ein Blitzstrahl über Deinen Erfolg. Plötzlich kommt er näher, kehrt wieder um, greift mit dem Armen an, schießt einige Raketen ab und verschwindet. Nimm die Arme unter Beschuss und warte darauf, bis er sich wieder öffnet. Die Energiekugeln

sollten jetzt rot sein. Zerstöre auch diese und diesmal feuert er Dir keine Raketen, sondern Gleiter entgegen. Schiesse nochmals auf die Arme, aber im Anschluss wird es keine Kugeln mehr geben, auf die geschossen werden kann. Sein Herz fängt wie ein Arwing-Triebwerk an zu glühen – verstehe das als Warnung! Reisse Deinen Gleiter zum Rand des Bildschirms, um dem gefährlichen purpurnen Strahl auszuweichen. Wieder nähert sich der Gegner, öffnet sich und zeigt erneut Energiekugeln, die sich aber diesmal schneller drehen. Zerstöre sie und das Herz ist endlich verletzlich. Pumpe alles, was Du hast, so schnell wie möglich in das Herz, während auch Deine Nova Bomben zum Einsatz kommen. Schaffst Du es nicht in der kurzen Zeit, wirst Du erneut angegriffen. Der Schaden bleibt jedoch, so dass beim zweiten Anlauf der Sieg Dir gehören sollte.

Venom 2

Fahrzeug/Gleiter: Arwing

Medaille: 200

Mission Beschreibung: Nach der Ankunft in Venom 2 über den Sector 6 landet das Team direkt vor Andross' Haustür: Die riesige Kuppel, die auch am Ende von Venom 1 erscheint. Unnötig zu sagen, daß Du dort hinein fliegen kannst. Im angrenzenden Schlachtfeld stehen einige Türme in der Gegend herum und im Gegensatz zu Bolse, greift das Star Wolf-Geschwader hier ein, diesmal mit Augenklappen und Bandagen. Hehehe!

Spezial-Ausgang: Keiner.

Standard-Ausgang: Andross Confrontation 2.

Mission Hinweise: Das Team wird wie beim ersten Venom-Level sofort im Einsatzgebiet abgesetzt. Es gibt keine Dronen oder Geschütze. Lediglich das Star Wolf-Team taucht sofort auf und kommt aus südlicher Richtung. Beachte das Gelabere auf dem Bildschirm nicht, sonder nutze die Zeit, um Dich hinter die Wölfe zu bewegen. Wieder einmal haben sie Schutzschilde, die 'Homing Bolts' und Nova Bomben unwirksam

machen. Abgesehen von den wendigen Gleitern sind hier die größten Gefahren die Andross-Türme.

Die Wölfe teilen sich auf, um Deine Team-Mitglieder im einzelnen zu jagen. Wie zuvor, solltest Du am besten einen entfernten Gegner am Heck Deines Kameraden unter Laserbeschuß nehmen und ihn verfolgen. Schnell mußt Du schon sein, dann klappt es schon beim ersten Angriff. Blaue Laser gestalten die Aufgabe offensichtlich noch einfacher. Wenn die gegnerischen Flieger bemerken, daß auf sie geschossen wird, fliehen sie in einem Looping-Flug.

Sobald sich zwei Gegner an Deine Fersen gehängt haben, geht der Schutzschild rasend schnell zur Neige. Simple Ausweichmanöver bringen kaum etwas, aber Loopings schon eher. Andererseits ertönen bei großer Gefahr ein oder zwei Comms-Signale, die Dich mit Silver Star Power-Ups versorgen und meistens südlich von der Kuppel abgelegt werden. Auch die gewöhnlichen Gegner hinterlassen oftmals silberne Sterne, also Kopf hoch und durch! Auf die faule Haut solltest Du Dich in diesem Level nicht legen, denn Dinge können sich schnell verändern. Bleib ruhig, beschütze Deine Kameraden und lasse keinen Gegner länger als zwei Sekunden in die Nähe Deines Hecks!

Andross

Medaille: Keine.

Mission Beschreibung: Es gibt hier keine Mission als solche. Lediglich Andross muß zerstört werden und in den Korridoren liegen zahlreichen Nützlichkeiten für den Kampf herum.

Spezial-Ausgang: Keine.

Mission Hinweise: Wenn Du Andross über Venom 1 erreicht hast, fliegst Du durch einen langen Korridor mit gebogenen Wänden. Hier gibt es zahlreiche Energiebarrieren und Türen, wobei letztere schon nach kurzem Laserbeschuß nachgeben und die Barrieren eher als Zielübung gelten. Jede Barriere hat zwei Generatoren, wovon der erste am besten mit 'Homing Bolts' ausgeschaltet und im Anschluß der

zweite mit Lasern zerstört wird (Punkte!). Außerdem findest Du zahlreiche nützliche Nova Bomben und Waffen-Erweiterungen auf dem Weg.

(Solltest Du Andross jedoch von Venom 2 aus besuchen, befindest Du Dich am Anfang in einem Labyrinth aus Korridoren. Fliege an der ersten Kreuzung nach links und bei den folgenden nach rechts, um Deine Laser zu verbessern. Zwei Nova Bomben liegen links von Dir.)

Boss Beschreibung: Wie im Original-Starfox auch hat sich Andross auf das Aussehen eines Kopfes beschränkt, auch wenn diesmal sogar Hände zu sehen sind.

Boss Hinweise: Andross' einleitende Angriffe bestehen aus Energieblitzen, die aus seinen Händen schießen. Um Schäden zu vermeiden, solltest Du nach oben fliegen und von dort aus die Augen angreifen. Nach einigen Treffern reibt Andross sich mit einer Hand ein Auge, hebt die andere in die Luft und präsentiert eine Kiste mit Energie darin. Attackiere diese und knöpfe Dir danach wieder die Augen vor. Wiederhole es, bis beide Hände zerstört wurden.

Andross versucht im Anschluss Deinen Arwing aufzusaugen. Bremse abrupt ab und rolle zur Seite. Schlägt Dein Ausweichmanöver fehl, reisst er Deinem Arwing beide Flügel ab und entzieht ihm Energie. Sollte Andross Dich nicht aufgesaugt haben, spuckt er einige Felsen aus, die nach Abschuss Power-Ups freigeben. Da Andross jetzt keine Hände mehr hat, kannst Du Dich an seinem Affengesicht vergreifen, welches erstaunlich leicht Schaden davonträgt. Nachdem aber die Explosionen erlöschen, schnellst Du ein mechanischer Schädel entgegen. Weiche nach hinten aus und feue mit Lasern und Nova Bomben auf ihn. Im leichten Level kommt nach Zerstörung des Schädels schon die Endsequenz, aber im schwierigen Modus kommen zusätzlich sein Gehirn und die Augen zum Vorschein (jick!). Du befindest Dich nun in einem grossen dreidimensionalen Raum, indem sämtliche Flugrichtungen möglich sind. Es ist eine gute Idee, bis hierhin Nova Bomben aufzubewahren: Sobald die Zwischensequenz zu Ende ist, solltest Du ihn direkt damit beschiessen. Eine Nova Bombe kann auf

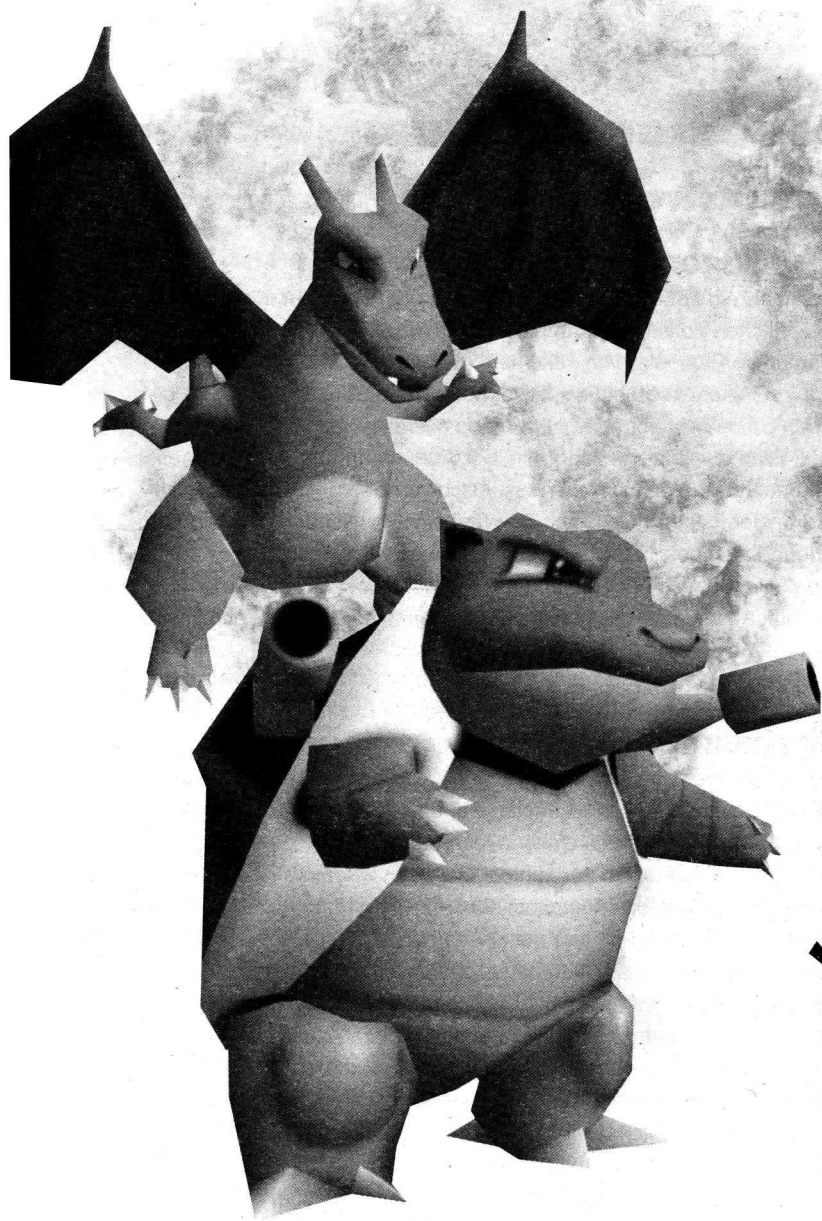
einen Schlag beide Augen eliminieren, was Dir einen Bonus von fünf Punkten bringt. In anderen Fällen schnellen die Augen manchmal nach vorne und beginnen an langen Energiestrahlen hängen mit der Rotation um das Gehirn. Normalerweise fliegen die Augen paarweise, aber wegen der Zielsuche-Funktion können sie auch separat beschossen werden. Am effektivsten ist eine Vollbremsung mit anschliessendem Flug hinter die Augen, um sie dann mit erhöhter Schusskraft zu zerstören. Zur Zeit bringt ein Angriff auf das Gehirn gar nichts, denn dieses wirft Dir dann lediglich merkwürdige organische Teile entgegen.

Sobald die Augen besiegt wurden, kommt eine noch schwierigere Aufgabe auf Dich zu. Eine Kollision mit dem Gehirn schadet Deinem Arwing, aber die grösste Gefahr sind die langen Tentakeln im Zentrum. Diese packen Deinen Arwing, nehmen diesen ordentlich in die Mangel und reissen bei Gelegenheit einen oder zwei Flügel ab. Wenn sich Dich packen, musst Du Dich in schnellen Bewegungen unter Beschleunigungs- und Bremsmanövern versuchen zu befreien.

Die einzige empfindliche Stelle des Gehirns ist ein schwaches Gewebe in der Nähe des Zentrums. Nach einigen Treffern tauchen immer mehr dieser empfindlichen Stellen am Gehirn auf. Wie dem auch sei, das Gehirn löst sich immer wieder zwischendurch auf und teleportiert sich von einer Stelle zur anderen.

Diese Konfrontation ist (wie es sich gehört) die härteste überhaupt und erfordert höchste Präzision beim Steuern und Schiessen. Am besten bleibst Du ruhig und verfolgst das Gehirn im Kreis. Bleibe eng dran und bremse entsprechend ab, so sollte das schwache Gewebe ständig vor Deinem Visier sein. Ein paar Schüsse mit den blauen Lasern sollten für einen Sieg ausreichen. Nichts ist aber gefährlicher als ein direkter Angriff, während die Tentakeln in der Nähe sind. Nach einem Sieg über Andross wird Dein Arwing aus Venom hinaus geworfen und landet in einer Weltraumstation, wo Fox auf seinen Vater trifft. Der alte Mann weiss immer noch gut Bescheid und hilft Fox bei der Flucht. Wenn die Weltraumstation hinter Dir in die Luft fliegt, solltest Du stark beschleunigen, um in der Nähe des alten Mannes zu bleiben, denn er weiss, wo es langgeht. Diese Route scheint sich bei jedem Spiel zu

verändern, also ist es sehr ratsam, bei Foxs Vater zu bleiben. Nimmst Du die falsche Kurve oder verlierst zuviel Energie geht schnell ein Leben verloren, aber glücklicherweise muss Andross dann nicht mehr bekämpft werden. Statt dessen beginnst Du immer wieder am Anfang der Flucht-Sequenz. Erst wenn Du diese Aufgabe meisterst, wirst Du mit der Endsequenz belohnt! Herzlichen Glückwunsch, Du hast soeben einen wahren Klassiker durchgespielt!



POKÉMON STADIUM

Pokémon Stadium

Kampfstrategien

Grundlagen

Wer jemals ein Pokémon-Spiel geぞockt hat oder auch nur in einem ganz gewöhnlichen Rollenspiel Kämpfe bestritten hat, der wird sich mit den Abläufen im Gameplay von Pokémon Stadium sofort zurechtfinden.

Wenn du Pokémon Stadium spielst und Pokémon Blau, Rot oder Gelb für den Game Boy nicht besitzt, wirst du allerdings auf eine Menge cooler Features verzichten müssen. Bei Stadium dreht sich nämlich alles um Konnektivität, d. h. um den Austausch von Daten – wenn du also das Transfer Pak und die Game Boy-Titel nicht verwenden kannst, dann entgeht dir einiges. In diesem Beitrag bringen wir dir ein paar grundlegende Infos über die unterschiedlichen Pokémon-Typen, Vorschläge für die jeweils geeigneten Pokémon sowie einige allgemeine Tipps für die Kämpfe.

Allgemeines

Für alle Spielmodi gilt: Du musst zunächst ein Team aus sechs Pokémon zusammenstellen (du kannst auch die aktuelle Party deines GB-Spiels verwenden), die du für ausreichend kampftauglich hältst, und für jede Runde jeweils drei davon auswählen. Das Sechserteam des Gegners ist für alle sichtbar, die drei Pokémon, die er für den Kampf wählt, allerdings nicht. Wenn du also dein Kampftrio aufstellst, solltest du sie so aussuchen, als müsstest du gegen das gesamte Sechserteam des Gegners antreten. Hierfür ist es natürlich besonders wichtig zu wissen, welche Bedeutung der Typ eines Pokémon für den Kampf hat.

Sämtliche Pokémon gehören einer oder zwei Typklassen an. Neben den individuellen Pokémon-Werten (z.B. KP, Angriff, Verteidigung usw.) kann durch diese Typklassen bestimmt werden, über welche Fähigkeiten ein Pokémon verfügt und wo seine Stärken und Schwächen liegen. Wenn du ein Team zusammenstellst, solltest du besonders auf ein ausge-

wogenes Verhältnis dieser Eigenschaften achten. Das ist die hohe Kunst der Pokémon-Trainer!

Denke immer daran, dass ein Pokémon, das einen Angriff verwendet, der seiner Typklasse entspricht (z.B. wenn das Psycho-Pokémon Mewtu eine Psycho-Technik benutzt), gut 50 Prozent mehr Schaden austeilt, als wenn es eine typfremde Attacke verwendet (z.B. wenn Mewtu eine Donner-Technik benutzt). Wenn ein Pokémon zu zwei Typklassen gehört (z.B. Zapdos), ist der Schaden allerdings nur um 25 Prozent höher. Diese Regel gilt jedoch nicht für Techniken und Pokémon vom Typ Normal. Weiterhin wird der Schaden, den ein Angriff anrichtet, durch den Level des Pokémon und durch seine Angriffs- und Spezialwerte bestimmt.

Grundsätzliche Angriffsstrategien

Hier sind einige allgemeine Strategien, mit denen du in Pokémon Stadium Erfolg haben dürftest. Zunächst solltest du natürlich die Typklassen deiner Pokémon kennen. Wenn du weißt, gegen wen du antrittst, ist es ziemlich einfach, dein Team zusammenzustellen.

Dein Team muss vielseitig sein. Eine Typklasse sollte höchstens zweimal vertreten sein.

Verwende die Donnerwelle oder eine andere Paralyse-Technik, um die Gegner zu verlangsamen (und zu paralisieren). Dies ist eine wichtige Taktik im R-2-Modus, die auch von der CPU häufig eingesetzt wird.

Setze in beinahe jedem Kampf auch ein Psycho-Pokémon ein. Wenn du noch kein brauchbares Exemplar besitzt, solltest du dich sofort an die GB-Spiele setzen und dir eins herantrainieren. (Auf der Siegesstraße und im Geheimdungeon kannst die Levels hervorragend hochpushen.)

Beachte die Level-Beschränkungen bei einigen der Wettbewerbe. Beim Petit Cup kannst du zwar zwei Level-30-Pokémon in deinem Sechserteam haben. Du kannst sie aber nicht gleichzeitig in den Kampf schicken. Glücklicherweise muss sich auch die CPU an diese Regeln halten.

Vor jedem Kampf solltest du dir die Levels der CPU-Pokémon anschauen, dann weißt du schon einmal, welchen beiden du nicht gleichzeitig begegnen wirst.

Kram noch einmal Pokémon Rot, Blau oder Gelb hervor und versuche, Mewtu zu schnappen. Die Mühe lohnt sich!

Verwende gegen harte Gegner als Eröffnungs-Move Status verändernde Effekte wie z.B. Schlaf.

Teleport, Wirbelwind oder Brüller solltest du nicht einsetzen, die funktionieren in Stadium nicht.

Verwende nach Möglichkeit deine eigenen Pokémon. Geliehene Pokémon sind in der Regel nicht so stark wie solche, die du in den GB-Spielen gefangen und aufgezogen hast.

Wenn du im GB-Spiel neue Pokémon fängst, solltest du mehrere Pokémon desselben Typs mit möglichst niedrigem Level schnappen. Du wirst feststellen, dass die Werte bei den einzelnen Exemplaren unterschiedlich sind. Vergleiche diese Werte im Lab-Modus von Pokémon Stadium. Speichere dann die uninteressanten Pokémon auf der N64-Cart und trainiere nur die Pokémon mit den höchsten Werten. Denke daran, dass deine Pokémon in Pokémon Stadium keine Erfahrungen sammeln können. Das Training muss ausnahmslos in den GB-Spielen erfolgen.

Da du hier keine Objekte verwenden kannst, musst du dich zum Zwecke der Heilung ganz auf Moves wie Genesung, Erholung, Weichei und Dunkelnebel verlassen.

Bringe deinem Pokémon nicht nur die Techniken bei, die seinem Typ entsprechen. Gegen Psycho-Pokémon ist beispielsweise Blitza mit einer Nadelrakete (Käfer-Typ) die effektivste Waffe, wenn du nicht gerade Jahrhunderte damit verbringen willst, einem Käfer-Pokémon diese Technik beizubringen.

Vergifte deinen Gegner mit Toxin und setze dann Lähmungstechniken wie Schlafpuder oder Konfusion ein.

Moves wie Wickel, Klammer und Feuerwirbel richten nicht allzu viel Schaden an, sind aber hervorragend dazu geeignet, den Gegner so lange zu nerven, bis er sein Pokémon austauscht.

Du solltest Doppel-Moves, die dein Pokémon deaktivieren, nicht zu häufig verwenden, es sei denn, du benutzt sie, um einem geschwächten Gegner den Rest zu geben. Zwei wichtige Ausnahmen sind die Moves Fliegen und Schaulfler.

Setze Agilität ein. Damit kannst du sogar Gegner treffen, die sich im eigentlich geschützten ersten Teil der Moves Fliegen oder Schaulfler befinden.

Selbstschädigende Moves sind hervorragend dazu geeignet, um Gegner mit hohem Level anzugehen. Explosion oder Risikotackle sind beispielsweise tolle Eröffnungs-Moves gegen starke Gegner.

Wenn deinem Pokémon langsam die KPs ausgehen und es nicht mehr so flink ist wie der Gegner, verwendest du den Verzweifler, um einen letzten Treffer zu landen.

Der Geowurf (TM 19) ist wahrscheinlich die beste Technik, die ein Pokémon mit hohem Level (60-100) einsetzen kann. Der dadurch verursachte Schaden entspricht dem Level des ausführenden Pokémon, gleich welcher Elementklasse es angehört.

Wenn du die Pokémon wechselst, schenkst du dem Gegner in der Regel einen Gratis-Treffer. Falls dein Pokémon langsam wird und nur noch wenig KP besitzt, macht es wirklich keinen Sinn, es auszutauschen (sofern du nicht auf Continues scharf bist). Lass es einfach verlieren.

Bevor du ein Pokémon ausleihst, solltest du dir seine Techniken genau anschauen. Suche deine Leih-Pokémon nicht nach Elementklassen oder nach persönlichem Geschmack aus. Es sind vielmehr die Techniken, die für den Erfolg entscheidend sind.

Gegen menschliche Spieler

Der Kampf gegen menschliche Mitspieler ist eine vollkommen andere Sache als der Kampf gegen den Computer. Hier sind ein paar kleine Tricks und Taktiken, mit denen du zum besten aller Trainer werden kannst.

Drücke nicht den R-Knopf, wenn du deinen Angriff auswählst. Präge dir deine Knopfbelegung ein und drücke dann einfach den entsprechenden C-Knopf.

Bringe deinen Gegner dazu zu glauben, du würdest einen bestimmten Pokémon-Typ einsetzen. Wenn beispielsweise drei deiner sechs Pokémon der Typklasse Wasser angehören, wird der Gegner höchstwahrscheinlich mit einem Elektro-Typ an den Start gehen, da er/sie denkt, du würdest mindestens eines der Wasser-Pokémon einsetzen. Du aber schickst zunächst einmal alle Wasser-Pokémon auf die Bank und beginnst stattdessen mit einem Boden-Typ, der gegen Elektro-Attacken gefeit ist.

Du solltest auch einige Vertreter weniger beliebter oder bekannter Typklassen trainieren, z.B. Käfer- oder Gesteins-Pokémon. Es ist durchaus möglich, dass dein Gegner diese Pokémon nicht so gut kennt und nicht weiß, wie er reagieren soll.

Verwirre den Gegner, indem du deinen Pokémon falsche Namen gibst. Einen Nidoking nennst du "Nidoran weibl.", einen Onix "Dratini", einen Garados "Nidorina" usw.

Versuche, den nächsten Move des Gegners vorauszuahnen. Wenn dein Pokémon einen Psycho-Move anwendet und zur Typklasse Gift gehört, kannst du davon ausgehen, dass dein Gegner eine Psycho-Attacke einsetzt. Wechsele schnell zu einem Käfer-Pokémon, um dem drohenden Desaster zu entgehen.

Trainiere zwei ähnliche Pokémon mit dem gleichen Namen, aber bringe ihnen unterschiedliche Angriffstechniken bei. Dann sind deine Moves nicht mehr ganz so vorhersehbar.

Pokémon-Typen

Jedes Pokémon gehört zu einer oder zwei von 15 unterschiedlichen Pokémon-Typklassen. Wir haben diese Elementklassen unten einmal aufgelistet, zusammen mit unseren jeweiligen Pokémon-Favoriten. Mit Ausnahme einiger weniger Low-Level-Außenseiter wie Karpador, Hornliu, Raupy und Kokuna kann beinahe jedes Pokémon eine wertvolle Verstärkung für dein Team sein. Was allein zählt, ist die Wahl der richtigen Techniken und die Aufzucht des Pokémon auf einen hohen Level. Mit so genannten Leistungsverstärkern kannst du darüber

hinaus jedes durchschnittliche Pokémon in eine furchtbare Kampfmaschine verwandeln. Suche also in den GB-Spielen danach.

Normal

Die Vertreter der Elementklasse Normal besitzen weniger Schwächen als andere Typen, aber sie haben dafür auch keine Schadensmodifizierer. Ein Vorteil ist, dass viele Pokémon dieser Klasse ganz verschiedene Techniken wie Toxin, Blizzard Geowurf usw. erlernen können. Der Ausgang eines Kampfes gegen ein Normal-Pokémon ist deshalb längst nicht so vorhersagbar wie bei den Vertretern anderer Elementklassen. Du weißt nie genau, auf welche Techniken sich der Trainer während der Ausbildung konzentriert hat. Nutze diesen Überraschungseffekt.

Beste Pokémon: Tauros, Relaxo

Tauros ist wohl das am meisten unterschätzte Pokémon im ganzen Spiel. Der dreischwänzige Bulle kann mit sehr ausgewogenen Statistikdaten aufwarten, doch er hat ein großes Problem: Er will einfach keine vernünftigen Attacken erlernen. Na gut, dafür gibt's immer noch die TMs. Bringe Tauros auf einen hohen Level und lehre ihn starke Feuer-, Eis-, Wasser-, Boden- und Elektro-Attacken, dann wird er zu einer wahren Kampfwalze. Relaxo gleicht da schon eher einem dicken Panzer. Er ist langsam, kann aber in zähen und langen Kämpfen sehr wirkungsvoll eingesetzt werden. Verlasse dich dabei auf seinen hohen KP-Level. Außerdem kann Relaxo Erholung lernen, wodurch er seine vollen KPs wiedererhält und sämtliche Statusänderungen heilt.

Feuer

Feuer-Pokémon sind im Allgemeinen nicht ganz so kräftig wie ihre Verwandten aus den Klassen Wasser oder Elektro, aber sie sind einsame Spitze, wenn du gegen Pflanzen-, Eis- oder Käfer-Typen

antreten musst. Die meisten Spieler neigen dazu, Glurak unter ihren Feuer-Pokémon besonders zu bevorzugen und zu trainieren. Obwohl diese Doppeltyp-Flugechse über gute Werte verfügt, ist sie überaus empfindlich gegen Elektro- und Eis-Attacken. Besser, du suchst dir als Favoriten ein reinrassiges Feuer-Pokémon aus.

Beste Pokémon: Arkani, Lavados, Flamara

Arkani ist cool. Lavados und Flamara sind zwar ebenfalls starke Feuer-Typen, aber der Feuertiger hat dieses bisschen mehr an Initiative und KP, das einen Kampf entscheiden kann. Wenn du auch noch ein wenig Spezial-Power benötigst, kannst du bedenkenlos zu Lavados greifen. Nur stellt sich dieser Kerl ziemlich blöd an, wenn er gute Techniken selbst erlernen soll. Du musst also TMs verwenden. Außerdem ist er ein Doppeltyp, allerdings mit sehr starken Werten. Flamara empfiehlt sich, wenn deinem Team noch die nötige Angriffs-Power fehlt.

Wasser

Wasser-Typen sind in sämtlichen Pokémon-Spielen gleich massenweise zu finden. Das ist hübsch, wenn du sie als Gegner hast und viele Elektro- und Pflanzen-Pokémon im Team besitzt. Wenn du jedoch gegen Gesteins-, Boden- oder Feuer-Typen antreten musst, gibt es nichts Besseres als ein starkes Wasser-Pokémon.

Beste Pokémon: Turtok, Garados, Austos, Starmie

Turtok ist wohl das Wasser-Pokémon mit den ausgewogensten Werten im ganzen Spiel. Er hat genau die richtigen Werte, um Boden-, Gesteins- und Feuer-Gegner zu zerpfücken. Leider hapert es ein wenig bei der Initiative. Ein weiterer unserer Favoriten ist Garados. Tja, wieder so ein Doppeltyp, diesmal Flug-Wasser, aber ein reines Wasser-Pokémon würdest du ohnehin nicht gegen einen Elektro-Gegner antreten lassen, oder? Garados sieht nicht nur cool aus, er verfügt auch über erstklassige Spezial-, Angriffs- und KP-Werte. Eine

überlegenswerte Doppeltyp-Alternative ist das Eis-Pokémon Austos. Die unwahrscheinlich starke Verteidigung dieses schwebenden Burschen kann nur mit den megastärksten Attacken durchbrochen werden. Bringe ihm Techniken wie beispielsweise Blizzard und Surfen bei, dann hast du was Reelles! Einen Blick wert ist auch der Psycho-Doppeltyp Starmie.

Elektro

In Pokémon Stadium herrscht wahrlich kein Mangel an Flug- und Wasser-Pokémon. Und beide Elementklassen sind besonders anfällig bei Elektro-Attacken. Ein zünftiges Elektro-Pokémon darf deshalb in wirklich keinem guten Team fehlen.

Beste Pokémon: Blitz, Zapdos

Wir empfehlen, sowohl eine Blitz, wie auch einen Zapdos zu trainieren. Blitz, wohl die beste Entwicklungsstufe von Evoli, ist eines der schnellsten Pokémon im ganzen Spiel und kann starke Spezial-Attacken austeilen. Überdies lernt Blitz noch selbstständig die sehr wichtigen Moves Donnerwelle und Donner sowie die Käfer-Technik Nadelrakete. Dadurch wird die Gute auch zu einem unerbittlichen Gegner für Psycho-Typen. Der legendäre Zapdos vereint dagegen Flug- und Elektro-Attacken. Bringe ihm Donnerschock oder Donner sowie Fliegen bei. Zwei wirklich starke Vertreter ihrer Art.

Pflanze

Tangela ist das einzige echte Pflanzen-Pokémon. Alle anderen sind Doppeltypen, wodurch sie für viele Attacken verwundbar sind. Da tröstet es absolut nicht, dass Pflanzen-Typen an sich schon gegen vier Elementklassen empfindlich sind. Dennoch, ein starkes Pflanzen-Pokémon kann dir im Kampf gegen Elektro-, Gesteins-, Boden- oder Wasser-Typen gute Dienste leisten.

Beste Pokémon: Tangela, Kokowei, Bisaflor

Tangela hat den Vorteil, dass ihre Pflanzen-Attacken deutlich mehr Schaden verursachen, als die Angriffe ihrer Doppeltyp-Kollegen, selbst wenn diese bessere Werte aufweisen. Mit dem Klammergriff kannst du deine Gegner total abnerven, denn die können dann keine Treffer landen. Und der Megasauger ist höchst empfehlenswert gegen Pokémon der Elementklassen Elektro, Gestein, Boden und Wasser. Bei sämtlichen Alternativen zu Tangela handelt es sich, wie bereits erwähnt, um Doppelement-Typen. Der draufgängerische Kokowei besitzt reichlich KPs und kann sowohl Schlafpuder als auch Solarstrahl erlernen. Bisaflor verfügt über beeindruckende Daten und ist ebenfalls eine Überlegung wert. Halt ihn nur fern von Psychos.

Eis

Eis-Pokémon sind selten. Und reinrassige Eis-Typen gibt es im Spiel sowieso nicht, nur Doppeltypen. Dies macht sie wiederum empfindlich für eine ganze Reihe von Attacken, was auch der Grund dafür sein mag, dass Eis-Pokémon oft über die besten Angriffstechniken verfügen. Außerdem sind sie die optimale Wahl, wenn du einem Drachen-Pokémon gegenüberstehst.

Beste Pokémon: Arktos, Austos

Arktos ist ein vollkommen unterschätzter Power-Vogel. Bringe ihn auf Level 60, dann lernt er Weißnebel. Wenn du jetzt noch mit ihm Blizzard und Fliegen trainierst, dann hast du den schärfsten Drachentöter des ganzen Spiels in deinem Team. Gegen Boden-Attacken ist er natürlich absolut immun. Wenn du's lieber etwas gemüthlicher magst, dann ist Austos mit seiner nahezu undurchdringlichen Verteidigung wiederum eine tolle Wahl.

Kampf

Wir setzen so gut wie nie Kampf-Pokémon ein. Sie sind zwar schnell

und nehmen Normal-Typen schneller auseinander als jedes andere Pokémon, aber nur eine Psycho- oder Flug-Attacke, und du kannst einpacken. Das zweite Problem ist, dass es nicht allzu viele gute Kampf-Moves gibt. Der beste dieser Moves, der Geowurf, kann auch von vielen Pokémon anderer Elementklassen erlernt werden und richtet dann genauso viel Schaden an. Also, was soll's?

Bestes Pokémon: Kicklee

Kein anderes Kampf-Pokémon kann es mit Kicklee aufnehmen. Nockchan mag zwar über etwas bessere Spezial- und Verteidigungswerte verfügen, aber Kicklee hat den Speed, die KPs und die Angriffs-Power, um jeden anderen Kampf-Typ aus dem Ring zu fegen. Bringe ihm den Megakick bei.

Gift

Es gibt nicht viele gute Gift-Techniken, deshalb werden viele Trainer auf Distanz zu diesem Elementtyp gehen. Außerdem sind diese Vertreter unwahrscheinlich empfindlich gegen Psycho- und Boden-Angriffe. Wir verwenden Gift-Pokémon ebenfalls nicht gerade häufig, aber einen knallharten Gegner mit einer Gift-Technik in die Knie zu zwingen, ja, das hat schon was! Dazu musst du den Gegner frühzeitig mit Toxin vergiften und ihn dann mit Schlafpuder, Klammergriff, Aussetzer oder Techniken anzugreifen, die die Treffsicherheit beeinträchtigen. Diese Moves richten zwar keinen eigentlichen Schaden an, bewirken aber, dass dein Gegner nicht reagieren kann. Denn damit Toxin richtig wirken kann, musst du Zeit gewinnen, bis dem Gegner schließlich mehr und mehr KPs abgezogen werden. Das kann eine sehr effektive Technik sein.

Bestes Pokémon: Smogmog

Es gibt eine ganze Reihe guter Doppeltypen wie Bisaflor, Giflor oder Gengar, aber Smogmog ist definitiv das stärkste "echte" Gift-Pokémon. Leider lernt Smogmog nicht automatisch den Move Toxin, den musst du über eine TM trainieren. Das, andererseits, kannst du

jedoch auch mit einem schnelleren Pokémon einer anderen Elementklasse tun und dir die Mühe mit Smogmog sparen. Seine Explosion ist immerhin ein toller Trick, um das Star-Pokémon des Gegners vom Sockel zu stoßen.

Boden

Der Vorteil eines Boden-Pokémon ist es, dass es den Schaufler lernen kann. Da es sich hierbei um einen zweiteiligen Move handelt, ist er sowohl ein hervorragender Verteidigungs-Move, um den Attacken des Gegners auszuweichen, als auch eine sehr starke Angriffstechnik. In Pokémon Stadium wirst du mit Sicherheit irgendwann einmal ein Boden-Pokémon brauchen. Vergiss also nicht, rechtzeitig mit dem Training zu beginnen, auch wenn der Kerl anfangs noch lahm und schwach ist.

Beste Pokémon: Geowaz, Digdri

Digdri ist ein echter Boden-Typ, während Geowaz die Elementklassen Boden und Gestein vereint. Beide Pokémon können die wirksamen Boden-Techniken Schaufler und Erdbeben lernen, mit denen man Feuer-, Elektro- oder Gift-Gegner sofort niederstrecken kann. Es empfiehlt sich durchaus, beide zu trainieren. Geowaz ist langsam, aber sehr kräftig und kann ab Level 43 die Explosion einsetzen. Digdri ist ein wenig schwächer, dafür aber sehr schnell. Jeder der beiden eignet sich gut für den Kampf gegen Elektro-Pokémon.

Flug

Flug-Pokémon sind cool, aber sie haben einen großen Nachteil: Sie sind äußerst empfindlich gegen Elektro-Attacken. Daran lässt sich nicht rütteln. Wenn du gegen ein Elektro-Pokémon antrittst, solltest du dein Flug-Pokémon sofort zurückbeordern. Falls das nicht möglich ist, musst du sehen, dass du mit dem Move Fliegen aus der Gefahrenzone kommst. Dagegen sind Flug-Typen die absoluten Gewinner, wenn es

gegen Pflanzen-, Kampf- oder Käfer-Pokémon geht. Solltest du jemals auf einen Gegner treffen, der den Schaufler-Move einsetzt, wechselst du sofort zu einem Flug-Typ, die gegen Boden-Attacken natürlich hundertprozentig resistent sind.

Beste Pokémon: Zapdos, Arktos, Garados

Zapdos ist toll. Dieser Flug/Elektro-Doppeltyp ist das einzige Flug-Pokémon, das ausreichend gegen Elektro-Angriffe geschützt ist (obwohl es den Donner eines starken Elektro-Pokémon kaum überstehen dürfte). Halte Zapdos von den Elementen Eis und Gestein fern, dann hast du mit ihm eines der besten Pokémon im ganzen Spiel. Arktos ist ebenfalls ein kräftiges Vögelchen, genau wie auch die fliegende Seeschlange Garados. Doch Zapdos ist definitiv der Superstar unter den Fliegern.

Psycho

Dies ist wohl der wichtigste Pokémon-Typ im ganzen Spiel. Psychos haben nur wenige Schwächen und sind unglaublich stark gegen Gift- und Flug-Pokémon. Außerdem können sie auch einige der besten Status verändernden Techniken austeilen und sind recht gelehrig, wenn es um Nicht-Psycho-Techniken geht. Ein aufgeworfener Psycho mit den Techniken Psykraft, Genesung, Donnerwelle und einem vierten, Nicht-Psycho-Move wie Geowurf, Schaufler oder Blizzard ist nahezu unbesiegbar.

Beste Pokémon: Mewtu, Mew, Simsala, Starmie

Keine Frage, Mewtu ist nicht nur der beste Psycho-Typ, sondern auch das beste Pokémon überhaupt im Spiel. Mit Ausnahme seiner Verteidigung sind die Werte von Mewtu wirklich gigantisch. Außerdem ist er in der Lage, zahlreiche Nicht-Psycho-Techniken zu erlernen. Ein kräftiger Mew – falls du zu den Glücklichen gehörst, die einen besitzen – ist ein geeigneter Gegner für einen Mewtu, obwohl er nicht ganz so stark ist. Dafür kann Mew jedoch ALLE TMs und VMs im

Spiel erlernen, was einen Kampf gegen diesen Wunderknaben zu einem unvorhersagbaren Abenteuer werden lässt. Simsala empfiehlt sich für Spieler, die's ein wenig bodenständiger mögen. Ein Kadabra ist auch nicht übel, besonders wenn es um Initiative geht. Wegen der überlegenen Verteidigungswerte ist hier jedoch ein Hypno vorzuziehen.

Käfer

Wenn du ein Käfer-Pokémon trainierst, dann wohl nur darum, um mit ihm ein Psycho-Pokémon auseinander zu nehmen. Das Problem bei den ganzen Käfer-Typen sind ihre mittelmäßigen Werte. Auch lernen sie nicht viele brauchbare Käfer-Techniken. Die bessere Wahl ist hier wohl eine Blitzza, die den einzig nennenswerten Käfer-Move beherrscht, die Nadelrakete.

Beste Pokémon: Sichlor, Parasek

Beide Pokémon sind Doppeltypen, denn einen brauchbaren reinrassigen Käfer gibt es im Spiel eigentlich nicht. Optisch gehört Sichlor wohl zu den coolsten Pokémon im Spiel, und er ist schnell. Wir setzen ihn immer wieder gerne ein, weil er so scharf aussieht. Leider lernt er ABSOLUT KEINE Käfer-Techniken. Parasek lernt immerhin den ziemlich schwachen Käfer-Angriff Blutsauger. Er kann allerdings einige gute Status verändernde Techniken anwenden, mit denen du dir deine Chancen im Kampf gegen Psychos sicherst.

Gestein

Eine ziemlich exotische Pokémon-Gattung. Alle Gesteins-Pokémon sind Doppeltypen, und in Blau, Rot und Gelb gibt es nur zwei Gesteins-Techniken, Steinhagel und Steinwurf. Gesteins-Typen eignen sich gut für den Kampf gegen Feuer-, Eis-, Flug- und Käfer-Pokémon, doch sie weisen auch zahlreiche Schwächen bei allen Typen auf, gegen die sie antreten.

Beste Pokémon: Aerodactyl, Geowaz, Rizeros

Geowaz ist so etwas wie eine hirnlose Dampfwalze, aber auch der Flugdino Aerodactyl ist einen Blick wert. Er ist empfindlich gegenüber Elektro-Attacken wie andere Flug-Typen auch, aber er fährt verblüffende Werte in den Kategorien KP, Angriff und Initiative auf. Auf der anderen Seite lernt er leider keine Gesteins-Moves. Schade! Rizeros dagegen lernt willig den Steinhagel-Move Dieser recht kräftige Gestein/Boden-Typ verfügt über hohe Werte in den Bereichen Verteidigung und Angriff, aber aufgrund seiner schwachen Initiative ist er nur für Trainer geeignet, die genügend Zeit haben, um alle ihre Pokémon auf einen gehörigen Level zu bringen.

Geist

Ein weiterer seltener Pokémon-Typ, die Geist-Pokémon, kommen ebenfalls nur als Doppelement-Typen vor. Alle drei Geister im Spiel gehören den Elementklassen Geist und Gift an. Von Vorteil ist hierbei, dass ihnen ihr doppeltes Wesen keine zusätzlichen Schwächen einbringt. Sie sind sogar gefeit gegen Angriffe der Klassen Normal und Kampf, und das ist gar nicht schlecht. Leider aber gibt es nur drei Geist-Techniken, von denen zwei brauchbar sind, der Konfustrahl und der Nachtnebel. So richtig wirkungsvoll sind Geist-Moves ohnehin nur gegen andere Geister, deshalb solltest du deinem Geist-Pokémon eher Gift- und Psycho-Techniken beibringen. Eine verbreitete Gift-Technik ist Toxin in Kombination mit dem Konfustrahl oder dem Schlafpuder.

Bestes Pokémon: Gengar

Gengar, und sonst gar nichts. Dieses Geist-Pokémon sieht nicht nur furchterregend aus (manche meinen gar, es sehe furchterregender aus als unser Layouter Lourens), es verfügt auch über sehr ordentliche Werte. Setze eine Hypnose/Traumfresser-Kombination ein, um deinen Gegner in den Wahnsinn zu treiben.

Drachen

Diese seltene Pokémon-Klasse kann ein furchtbarer Gegner sein, doch ein sauberer Blizzard-Treffer hat gewöhnlich katastrophale Folgen selbst für den stärksten Drachen. Der Nachteil der Drachen-Typen ist, dass es im Spiel nur eine einzige Drachen-Technik gibt, nämlich die Drachenwut, die 40 KP Schaden anrichtet. In der Redaktion setzen wir nur selten Drachen ein, doch es kann höchst unangenehm werden, wenn dein Gegner genau dieses tut und du kein Eis-Pokémon zur Hand hast.

Bestes Pokémon: Dragoran

Na ja, das ist Ansichtssache. Möchtest du einen starken Flugdrachen haben, der gegen Elektro-, Gesteins- und Eis-Attacken allergisch ist, oder lieber einen weniger beeindruckenden Kämpfer, der dafür aber nur auf Eis-Techniken empfindlich reagiert? Zu guter Letzt sind Dragorans Werte wohl einfach überzeugender als die seiner Entwicklungsvorstufe Dragonir.

Leih-Pokémon

Zunächst einmal eine kurze Warnung in Sachen Leih-Pokémon: Ein Leih-Pokémon mit Level 50 wird niemals so gut sein wie ein Level-50-Pokémon, das du selbst trainiert hast. Nehmen wir beispielsweise Zapdos mit Level 50, den du im Poké Cup leihen kannst. Er beherrscht die Techniken Donnerblitz, Donnerwelle, Blitz und Himmelsfeger. Donnerblitz und Donnerwelle sind ja ganz ordentliche Moves, aber stell dir mal vor, welche Moves du hier kombinieren könntest... Abgesehen von der Tatsache, dass du auch einen Level-55-Zapdos an den Start bringen kannst, wenn du ihn selbst trainiert hast, solltest du außerdem wissen, dass Zapdos seine stärkste Technik, den Donner, bei Level 51 erlernt. Der Himmelsfeger ist ein genialer Move, aber er benötigt eine wertvolle Runde zur Vorbereitung. In dieser Runde kann dein Gegner dich angreifen oder aber das Pokémon wechseln. Das Fliegen wäre eine viel geeignetere zweiteilige Technik. Ähnliches gilt für fast alle Leih-Pokémon im Spiel.

Die Auswahl der Moves ist eine Sache, viel wichtiger sind jedoch die Unterschiede in den Statistiken. Du kannst zwar einen Großteil des Spiels mit ausschließlicher Einsatz von Leih-Pokémon überleben, aber damit verzichtest du auch auf viele coole Features, die Pokémon Stadium dir bieten kann. Und wenn du erst einmal den R-2-Modus freigeschaltet hast, wirst du ganz schnell feststellen, wie benachteiligt die Leih-Pokémon doch gegenüber denen der CPU sind. Deshalb solltest du nur dann Leih-Pokémon einsetzen, wenn du kein Exemplar des gerade benötigten Elementtyps oder Levels besitzt.

Nach welchen Kriterien solltest du also im Bedarfsfall dieses Leih-Pokémon aussuchen? Probiere zunächst einmal unsere empfohlenen Pokémon aus (siehe oben). Aber schau dir genau ihre Moves an, um zu prüfen, ob was Brauchbares dabei ist.

Arena-Modus

Arenaleiter-Burg

Obwohl der Stadium-Modus der wesentliche Bestandteil von Pokémon Stadium ist, werden die meisten Spieler wahrscheinlich am ehesten auf die Option Arenaleiter-Burg abfahren. Grund dafür sind wohl hauptsächlich die Gewinne, die du hier einsacken kannst. In diesem Modus kannst du dich durch acht Arenen schlagen, die alle direkt aus den Game Boy-Spielen übernommen wurden, bevor du mit den Top Vier und mit deinem Erzrivalen konfrontiert wirst.

Die Regeln

Offen für alle Pokémon (lediglich ein Vertreter einer Art zulässig)
Sechs Pokémon am Start.

Für jeden Kampf drei Pokémon auswählen.

Keine Levelbeschränkungen.

Arenaleiter verwenden gewöhnlich Level-50-Pokémon. Falls du Pokémon mit höherem Level einsetzt, werden ihre Pokémon den höchsten deiner Levels haben.

Es dürfen keine zwei Pokémon gleichzeitig schlafen oder eingefroren sein.

Für das letzte Pokémon sind keine Selbstzerstörungs-Moves zulässig.

Arenaleiter-Burg – Allgemeine Informationen

Dieser Modus sieht ein bisschen so aus wie ein Brettspiel, tatsächlich aber handelt es sich hier um eine Karte, die dir anzeigt, welche Arena du als nächstes besuchen wirst. Wenn du die drei Trainer und den Leiter einer Arena geschlagen hast, wird auf der Karte ein neuer Standort geöffnet, wo du deine nächsten Gegner treffen wirst.

Zunächst kämpfst du gegen Rocko und seine drei Trainer, dann gegen Misty, Major Bob, Erika, Koga, Sabrina, Pyro und Giovanni. Anschließend musst du gegen die Top Vier (Lorelei, Bruno, Agatha, Siegfried) UND gegen deinen Rivalen Gary antreten. Falls du gegen einen Arenaleiter oder einen seiner drei Trainer verlierst, musst du die jeweilige Arena noch einmal komplett neu beginnen. In diesem Modus gibt es keine Continues.

Vor jedem Kampf musst du drei deiner sechs Pokémon auswählen, mit denen du gegen den nächsten Trainer antreten möchtest. Das Interessante dabei ist, dass du die sechs Pokémon deines Gegners sehen kannst, nicht aber, welche drei er gegen dich in den Ring schickt. Du musst also immer ein schlagfertiges und vielseitiges Team zusammenstellen, dass sich gegen die unterschiedlichsten Kombinationen der gegnerischen Pokémon durchsetzen kann.

Der Schlüssel zum Erfolg in der Arenaleiter-Burg liegt in der Auswahl eines starken Pokémon-Teams, dass sich aus Vertretern unterschiedlicher Elementklassen zusammensetzt. Ein Beispiel für eine ordentliche Standardkombination: Psycho, Elektro, Wasser/Eis, Feuer, Boden oder Boden/Gestein. Als sechstes Pokémon wählst du dir dann entweder einen Flug- oder einen Normal-Typ, einen Drachen, ein zweites Elektro oder Psycho oder aber ein Pokémon der weniger oft eingesetzten Elementklassen wie Käfer, Pflanze, Kampf, Gift oder Geist. Experimentiere ruhig ein bisschen mit den verschiedenen möglichen

Kombinationen, aber stelle unter keinen Umständen ein Team zusammen, das aus drei oder mehr Pokémon besteht, die gegen den gleichen Angriffstyp empfindlich sind.

Wie bei vielen anderen Modi in Pokémon Stadium auch, kannst du entweder ein Pokémon benutzen, das du selbst gefangen, trainiert und auf einer Game Boy-Cartridge abgelegt hast, oder aber dir ein Pokémon aus der umfangreichen Liste leihen. Diese Leih-Pokémon sind allerdings nicht annähernd so kräftig wie selbst gezüchtete. In diesem Modus solltest du also besser auf deine eigenen Pokémon setzen. Wenn du keine Game Boy-Cartridge für ein Pokémon-Spiel besitzt, dann verpasst du nämlich eine echt coole Prämie, die du erhältst, wenn du diesen Modus erfolgreich abschließen kannst.

Prämien

Jedesmal wenn du die Top Vier und deinen Rivalen Gary besiegst, gewinnst du eines von acht relativ seltenen Pokémon, das zufällig ausgewählt wird. Du kannst dieses Pokémon anschließend auf deine Game Boy-Cartridge übertragen. Das Pokémon wird dir im Anschluss an die Credits-Sequenz zugesprochen. Abholen kannst du es dann in Professor Eichs Labor. Bedenke aber, dass in dem Labor nur jeweils ein Pokémon untergebracht werden kann. Hol es dir also so schnell wie möglich ab, damit es nicht überschrieben wird, wenn du die Arenaleiter-Burg ein weiteres Mal schlägst. Du kannst eines der folgenden acht Pokémon gewinnen.

- #001 Bisasam: Die Spieler von Pokémon Rot und Blau, die sich seinerzeit als Start-Pokémon Glumanda oder Schiggy ausgewählt haben, können nun endlich auch dieses starken Pflanzen-Gift-Typs habhaft werden. Bisasam entwickelt sich zu Bisaknosp und später zu Bisafloz.
- #004 Glumanda: Falls du damals Schiggy oder Bisasam gewählt hast, hast du hier erneut die Chance, Glumanda einzusacken. Glumanda entwickelt sich zu Glutexo und später zu Glurak.

#007 Schiggy: Spieler von Pokémon Gelb werden an diesem Exemplar ebenfalls wenig Interesse haben, aber für Rot-/Blau-Spieler, die Bisasam oder Glumanda als Start-Pokémon gewählt haben, werden nun endlich verstehen, warum Schiggy für die meisten Trainer das beliebteste Start-Pokémon ist. Schiggy entwickelt sich zu Schillok und später zu Turtok.

#106 Kicklee: Selbst Pokémon Gelb-Spieler werden sich über diese Prämie freuen. Wenn du dich seinerzeit für Nockchan entschieden hast, ist dies deine letzte Chance, auch Kicklee zu bekommen (sofern du nicht mit jemandem tauschst).

#107 Nockchan: Hier ist der entfernte Verwandte von Kicklee, der allerdings nicht so beliebt ist, wie dieser. Solltest du ihn noch nicht besitzen, ist dieses Kampf-Pokémon dennoch sicher eine willkommene Prämie.

#133 Evoli: Unserer Meinung nach ist Blitza das stärkste Elektro-Pokémon im ganzen Spiel. Evis andere beiden Entwicklungsstufen, Aquana und Flamara, sind allerdings auch nicht zu verachten. Der Haken an der Sache ist jedoch, dass du in den Game Boy-Spielen nur ein einziges Evoli findest. Und dann musst du entscheiden, wie's mit ihm weitergehen soll. Doch hier hast du endlich die Gelegenheit, so viele Evis mitzunehmen, wie du willst. Wenn das nicht cool ist!

#138 Amonitas: Hast du Kabuto gewählt, als du dich damals zwischen einem Kuppel-Fossil und einem Helix-Fossil entscheiden musstest? Nun, dann kannst du dir jetzt doch noch die starke Tiefseeschnecke an Land ziehen. Amonitas entwickelt sich übrigens zu Amoroso.

#140 Kabuto: Kabuto und seine Weiterentwicklung Kabutops haben zwar viele Schwachstellen, dennoch gehören sie zu den am schärfsten aussehenden Pokémon des Spiels. Wenn du dich beim Game Boy-Rätsel für Amonitas entschieden hattest, kannst du dir hier nachträglich Kabuto einstecken.

Wichtig: Wenn du den Modus Arenaleiter-Burg erfolgreich abgeschlossen hast und noch ein weiteres Pokémon gewinnen möchtest, musst du nicht den ganzen Modus noch einmal von vorne

durchspielen. Sobald du den Kampf gegen die Top Vier geöffnet hast, kannst du jedesmal gleich an dieser Stelle wieder neu einsetzen.

Marmoria City Arena

Die Arena von Marmoria City ist die Heimarena von Rocko, ein leicht zu bezwingender Trainer, der auf Gesteins- und Boden-Typen schwört. Bevor du dein Team zusammenstellst, solltest du dir unsere Typ-Vorschläge anschauen. Am besten fährst du insgesamt aber auf jeden Fall mit Wasser-, Feuer-, Psycho- und Elektro-Pokémon.

Azuria City Arena

Misty steht auf ihre Wasser-Pokémon, ganz klar. Und das ist gar nicht mal so schlecht für dich, denn ein einzelnes knackiges Elektro-Pokémon kann in dieser Arena die Gegner in der Regel mit einem Treffer auseinander nehmen. Obacht geben musst du allerdings bei der jungen Trainerin im zweiten Kampf. Gegen ihre Elektro-Typen solltest du ein Boden-Pokémon einsetzen und ein Wasser-Pokémon gegen ihren Boden-Typen.

Orania City Arena

Obwohl Major Bob ein feuriger Anhänger von Elektro-Typen ist, solltest du hier auch mit Gift-, Wasser- und Feuer-Gegnern rechnen. In dieser Arena ist ein gutes Boden-Pokémon für dich die sicherste Bank. Setze es jedoch noch nicht im ersten Kampf ein. Eröffne die Party stattdessen mit einem Wasser-Pokémon und wechsele zu eine Flug-Typen, sobald Entoron den Schaufler einsetzt. Wie du inzwischen sicherlich weißt, ist der Schaufler auch ein sehr guter Move gegen Elektro-Pokémon, selbst gegen solche, die über dem Boden zu schweben scheinen, wie beispielsweise Magnetilo und Magneton. Im letzten Kampf gegen Major Bob musst du auf der Hut sein. Pikachu und Raichu setzen die Technik Surfen ein und können deinem Boden-Pokémon arge Schwierigkeiten

bereiten, sofern du dich nicht in Sicherheit schaufelst oder beispielsweise ein Pflanzen-Pokémon ins Rennen schickst.

Prismania City Arena

Erika verwendet ausschließlich Pflanzen-Pokémon, aber bis du ihr gegenüberstehst, musst du noch einige abwechslungsreichere Teams bezwingen. In dieser Arena sind Wasser/Eis-Pokémon besonders gut geeignet, speziell solche, die die Techniken Surfen und Blizzard beherrschen. Im dritten Kampf empfiehlt sich jedoch, gegen das gegnerische Gift-Pokémon Psycho- oder Boden-Typen einzusetzen. Noch eine Warnung, wenn du gegen Erikas Pflanzen-Pokémon antrittst: Tangela, Sarzenia und Ultrigaria neigen dazu, dich mit Wickel-Moves lahm zu legen, so dass du dich nicht wehren kannst. In einem solchen Fall solltest du das Pokémon wechseln, um der Attacke zu entgehen. Wenn dein Pokémon zu langsam ist, um gleich den ersten Treffer zu landen, wechselst du erneut. Das kann ein Weilchen dauern, aber früher oder später wird dich dein Gegner verfehlen...

Fuchsania City Arena

Hier gibt's viele Gift-Pokémon, du solltest also auch ein paar Psycho-Tricks im Koffer haben. Besondere Beachtung solltest du Gegnern wie Smogon und Smogmog schenken. Diese Jungs stehen auf Selbstzerstörungs-Moves, bringe also ein Pokémon mit, das sich per Schaufler oder Fliegen aus der Gefahrenzone schleichen kann. Der härteste Kampf in dieser Arena ist der dritte – gegen sechs Psychos, von denen einer ein Doppeltyp ist. Psychos sind eigentlich nur empfindlich gegen Käfer. Wenn du also einen kräftigen Krabbler besitzt, setze seinen Namen gleich auf den Anmeldebogen.

Saffronia City Arena

Wenn du in dieser Arena nicht die richtigen Pokémon im Team hast,

kann das böse enden. Sabrina tritt mit einem reinen Psycho-Team an und du brauchst schon ein starkes Käfer-Pokémon oder ein anderes, aber besonders schnelles, um die Gegner in die Knie zu zwingen. Owei und Rossana sind empfindlich gegen Feuer, nutze also ihre Doppelnatur aus, um zusätzlichen Schaden zuzufügen. Mit Schlaf-Moves kannst du dir gegen die Psychos ganz prima den Rücken freihalten. Blitzia ist mit ihrer Nadelrakete und ihrer hohen Initiative ein idealer Kandidat für den Kampf gegen Psychos. Du kannst aber auch einfach nur dein schnellstes Pokémon einsetzen, gleich welchen Typs, natürlich mit Ausnahme von Gift- und Kampf-Pokémon. Außerdem solltest du ein Wasser-Pokémon ins Team aufnehmen, um im zweiten Kampf für anständigen Fez zu sorgen.

Zinnoberinsel Arena

Pyro hasst Feuer-Pokémon wie die Pest, aber du hast absolut keine Schnitte, wenn du ausschließlich diesen Typ mit in die Arena bringst. In der ersten Runde dreht sich alles um Kampf-Pokémon. Falls du hier keinen starken Psycho besitzt, der die Psykraft beherrscht, solltest du versuchen, die Kampf-Typen zum Schlafen zu bringen und dann mit deiner stärksten Psycho-Technik nachzusetzen. Du solltest die Pokémon auf jeden Fall auswechseln, sobald die gegnerischen Psychos deine Angriffs- oder Verteidigungskraft in stärkerem Maße mindern oder deinen Kandidaten in den Schlaf befördern. Die Kerle lieben es nämlich, Gesundheit von schlafenden Pokémon abzuziehen. Auf den Trainer im dritten Kampf solltest du besonders achten. Er steht auf Selbsterstörungs- und Explosions-Moves. Bringe dein Pokémon durch Fliegen oder Schauler in Sicherheit.

Vertania City Arena

Arenaleiter Giovanni ist ein absoluter Fan von Boden-Typen. Da kannst du dir schon einmal die Hände reiben, denn höchstwahrscheinlich hast du mindestens ein wirklich gutes Wasser-Pokémon mitgebracht, um

solche Gegner flachzulegen. Bei Giovannis Co-Trainern solltest du allerdings wachsam sein. Der Trainer im zweiten Kampf verwendet gern Status verändernde Angriffe und Ausweichmanöver wie Doppelteam. Kabutops, Schlurp, Magneton und Nockchan werden nach einigen Runden nur noch schwer zu bezwingen sein. Deshalb solltest du schnelle Pokémon einsetzen (mit hohem Initiativ-Wert) und direkt angreifen. Versuche es bitte nicht mit zerteilenden Moves! Denke daran, dass Kabutops ein Gestein/Wasser-Pokémon ist und ebenso empfindlich auf Elektro-Angriffe reagiert wie Ibitak und Quappo.

Indigo Plateau - Das Finale

Willkommen zur alles entscheidenden Schlacht gegen die allerbesten Pokémon-Trainer auf der Pokémon-Insel. Auf dem Indigo Plateau gibt's ein Wiedersehen mit den Top Vier (Lorelei, Bruno, Agatha, Siegfried), die du bereits aus den Game Boy-Titeln kennst. Dazu gesellt sich schließlich noch Stinkstiefel Gary. Es stehen dir also tatsächlich fünf einzelne Kämpfe bevor. Deshalb solltest du ein von den Werten her ausgeglichenes Team zusammenstellen, beispielsweise mit ein oder zwei Elektro-Typen und einem Wasser-, einem Psycho-, einem Feuer- und einem Boden-Pokémon.

Lorelei: Die Lady kämpft mit Eis- und Wasser-Pokémon gegen dich. Deine Antwort ist natürlich Elektro. Ihr härtester Kämpfer ist der seltene Eis/Psycho-Typ Rossana. Gegen Rossana fühlen sich Feuer- und Gesteins-Pokémon mit hohem KP-Wert am wohlsten. Nimm dich aber vor Rossanas gnadenlosem Eishieb in Acht.

Bruno: Unser Bruno schwört auf Kampf- und Gestein/Boden-Pokémon. Hier benötigst du einen guten Wasser-Typ, der die Technik Surfen beherrscht. Für die Kampf-Pokémon nimmst du noch einen Psycho mit.

Agatha: Gegen ihr giftiges Team siehst du mit Psycho-Pokémon eigentlich ganz gut aus. Gegen Golbat kannst du auch einen Elektro-Typ

einsetzen. Und der wird dir auch gegen Alpollo gute Dienste erweisen. Dieser Geist-Typ greift mit Schlafpuder, Traumfresser und Donnerblitz an. Wenn dein Pokémon einschläft, musst du es schnell gegen ein waches austauschen und der Geist muss von vorn anfangen.

Siegfried: Mit Ausnahme seines getreuen Dragonir hat sich Siegfried inzwischen weitgehend von den Drachen verabschiedet. Stattdessen setzt er diesmal andere starke Pokémon ein. Dragonir gehst du am besten mit einem kräftigen Eis/Wasser-Typ an den Kragen, und bei Garados, Lapras, Aerodactyl und Glurak kommen deine Lieblings-Elektro-Pokémon zum Einsatz.

Rival: Gegen deinen Erzrivalen Gary verwendest du am besten Feuer-, Boden und Elektro-Pokémon. Wenn du einen kräftigen Mewtu besitzt, solltest du möglicherweise auch ihn einsetzen. Nur um Himmels Willen nicht gegen Pinsir! Lahmus wiederum teil gerne die Angriffe Surfen und Psykraft aus, also bringe deine Boden-Pokémon hier in Sicherheit und setze vielmehr einen Elektro-Typ ein (oder Mewtu mit einer Elektro-Attacke). Gegen Elektek und Vulnona bringst du ein starkes Boden-Pokémon, und Pinsir und Owei werden mit Feuer-Techniken gegrillt.

Prämien

Nachdem du "den Rivalen" besiegt hast, gewinnst du eines von acht relativ seltenen Pokémon, das zufällig ausgewählt wird. Du kannst dieses Pokémon anschließend auf deine Game Boy-Cartridge übertragen. Das Pokémon wird dir im Anschluss an die Credits-Sequenz zugesprochen. Abholen kannst du es dann in Professor Eichs Labor. Bedenke aber, dass in dem Labor nur jeweils ein Pokémon untergebracht werden kann. Hol es dir also so schnell wie möglich ab, damit es nicht überschrieben wird, wenn du die Arenaleiter-Burg ein weiteres Mal schaffst. Du kannst eines der folgenden acht Pokémon gewinnen.

- #001 Bisasam: Die Spieler von Pokémon Rot und Blau, die sich seinerzeit als Start-Pokémon Glumanda oder Schiggy ausgewählt haben, können nun endlich auch dieses starken Pflanzen-Gift-Typs habhaft werden. Bisasam entwickelt sich zu Bisaknosp und später zu Bisafloer.
- #004 Glumanda: Falls du damals Schiggy oder Bisasam gewählt hast, hast du hier erneut die Chance, Glumanda einzusacken. Glumanda entwickelt sich zu Glutexo und später zu Glurak.
- #007 Schiggy: Spieler von Pokémon Gelb werden an diesem Exemplar ebenfalls wenig Interesse haben, aber für Rot-/Blau-Spieler, die Bisasam oder Glumanda als Start-Pokémon gewählt haben, werden nun endlich verstehen, warum Schiggy für die meisten Trainer das beliebteste Start-Pokémon ist. Schiggy entwickelt sich zu Schillok und später zu Turtok.
- #106 Kicklee: Selbst Pokémon Gelb-Spieler werden sich über diese Prämie freuen. Wenn du dich seinerzeit für Nockchan entschieden hast, ist dies deine letzte Chance, auch Kicklee zu bekommen (sofern du nicht mit jemandem tauschst).
- #107 Nockchan: Hier ist der entfernte Verwandte von Kicklee, der allerdings nicht so beliebt ist, wie dieser. Solltest du ihn noch nicht besitzen, ist dieses Kampf-Pokémon dennoch sicher eine willkommene Prämie.
- #133 Evoli: Unserer Meinung nach ist Blitza das stärkste Elektro-Pokémon im ganzen Spiel. Evolis andere beiden Entwicklungsstufen, Aquana und Flamara, sind allerdings auch nicht zu verachten. Der Haken an der Sache ist jedoch, dass du in den Game Boy-Spielen nur ein einziges Evoli findest. Und dann musst du entscheiden, wie's mit ihm weitergehen soll. Doch hier hast du endlich die Gelegenheit, so viele Evolis mitzunehmen, wie du willst. Wenn das nicht cool ist!
- #138 Amonitas: Hast du Kabuto gewählt, als du dich damals zwischen einem Kuppel-Fossil und einem Helix-Fossil entscheiden musstest? Nun, dann kannst du dir jetzt doch noch die starke Tiefseeschnecke an Land ziehen. Amonitas entwickelt sich übrigens zu Amoroso.

#140 Kabuto: Kabuto und seine Weiterentwicklung Kabutops haben zwar viele Schwachstellen, dennoch gehören sie zu den am schärfsten aussehenden Pokémon des Spiels. Wenn du dich beim Game Boy-Rätsel für Amonitas entschieden hattest, kannst du dir hier nachträglich Kabuto einstecken.

Wichtig: Wenn du den Modus Arenaleiter-Burg erfolgreich abgeschlossen hast und noch ein weiteres Pokémon gewinnen möchtest, musst du nicht den ganzen Modus noch einmal von vorne durchspielen. Sobald du den Kampf gegen die Top Vier geöffnet hast, kannst du jedesmal gleich an dieser Stelle wieder neu einsetzen.

Pokémon Stadium

Dies ist der eigentlich Hauptmodus von Pokémon Stadium. Hier kannst du mit deinen Pokémon an vier verschiedenen Turnieren mit jeweils unterschiedlichen Regeln teilnehmen.

Pika Cup (Level 15-20)

Ein Pokalturnier für das Pokémon mit dem niedrigsten Level.

Mini Cup (Level 25-30)

Offen für kleinere Pokémon der Levels 25 bis 30.

Pokémon Cup (Level 50-55)

Der offizielle Wettkampf der Pokémon-Liga für Pokémon mit hohem Level.

Premium Cup (Level 1-100)

Das ultimative Turnier ohne Levelbeschränkung.

Wenn du alle vier Turniere und auch die Arenaleiter-Burg geschafft hast, wird ein Bonusturnier freigeschaltet:

VS Mewtu

Sechs deiner Pokémon versuchen ihr Glück gegen den gefährlichen Klon.

Wenn du alle vier Turniere, die Arenaleiter-Burg und Mewtu besiegt

hast, wird ein neuer Modus freigeschaltet: R-2. Strategietipps für die R-2-Kämpfe werden wir dir demnächst nachreichen.

Stadium – Allgemeine Informationen

Der Pika Cup und der Petit Cup sind ideal für Anfänger, denn sie ziehen sich nicht zu sehr in die Länge und der Computer verwendet nur Pokémon mit niedrigeren Levels und schwachen Attacks. Jeder dieser Cups besteht aus acht Einzelkämpfen gegen acht verschiedene Trainer. Jedesmal wenn du einen Trainer besiegt hast, gewinnst du ein Abzeichen (Felsenorden, Quellorden, Donnerorden, Farborden, Seelenorden, Sumpforden, Vulkanorden oder Erdorden). Sobald du den letzten Trainer bezwungen hast, hast du auch den Cup gewonnen. Hört sich einfach an, oder? Ja, aber wenn du erst einmal im Poké Cup und im Prime Cup antrittst, wirst du schnell feststellen, dass du bei diesen Wettbewerben etwas mehr Stehvermögen beweisen musst. Schließlich sind beide Turniere noch einmal in vier Unterwettbewerbe eingeteilt. Um diese beiden Cup-Veranstaltungen erfolgreich abzuschließen, musst du dich von der Pokéball-Liga bis hinauf zur Meisterball-Liga vorarbeiten und dabei jeweils acht Trainer überwinden. Im Prime Cup entspricht der niedrigste Level der Pokémon deines Gegners dem höchsten Level in deiner eigenen Truppe. Dies dürfte für dich Anreiz genug sein, ein Pokémon-Team mit möglichst einheitlichen Levelwerten zusammenzustellen.

Du beginnst mit null Continues. Wenn du jedoch einen perfekten Sieg erzielst, wenn also keines deiner Pokémon während des Kampfes schlapp macht, wirst du mit einem Continue belohnt, mit dem du im Falle einer Niederlage einen Kampf noch einmal beginnen kannst. Falls du verlierst und keine Continues besitzt, musst du wieder beim ersten Abzeichen des Turniers beginnen, und das ist gar nicht lustig! Glücklicherweise gibt es einige zusätzliche Regeln, die verhindern, dass die Kämpfe sich zu sehr in die Länge ziehen und damit langweilig werden könnten. So können z.B. keine zwei Pokémon gleichzeitig eingefroren oder eingeschlafen sein, du kannst beim letzten Pokémon

keine Selbstzerstörungstechniken verwenden usw.

Der Rest des Modus ist ähnlich der Arenaleiter-Burg. Du wählst drei deiner sechs Pokémon aus und versuchst, dich gegen das Team des Computers durchzusetzen. Hier wie auch bei allen anderen Pokémon Stadium-Modi gilt, dass du keine Objekte einsetzen kannst.

Pika Cup, Level 15-20

Turnierregeln:

Sechs Pokémon gehen an den Start

Wähle drei aus diesen sechs Pokémon aus

Nur Levels 15 bis 20

Höchstlevel der drei Pokémon zusammen: 50

Keine zwei Pokémon eingeschlafen oder eingefroren

Mew darf nicht mitmachen

Für einen perfekten Sieg gib't ein Continue

Keine Selbstzerstörungs-Moves des letzten Pokémon

Der Pika Cup steht nur weniger erfahrenen Pokémon der Levels 15 bis 20 offen. Da liegt natürlich die Versuchung nahe, drei Pokémon mit Level 20 auszuwählen, doch die Summe der für den Kampf ausgewählten Levels darf den Wert 50 nicht übersteigen. Am besten fährst du wohl mit Pokémon der Levels 16 bis 18, die du ohne Kampfkraftverluste einwechseln kannst. Es gibt keine eigentliche Siegpromie im Pika Cup.

Mini Cup, Level 25-30

Turnierregeln:

Teilnehmerzahl begrenzt auf 45 Pokémon, die in den blauen Qualifikationsfeldern erscheinen

Sechs Pokémon gehen an den Start

Wähle drei aus diesen sechs Pokémon aus

Nur Levels 25 bis 30

Höchstlevel der drei Pokémon zusammen: 80
 Max. Größe 2 Meter und max. Gewicht 20 Kilo
 Nur nicht-entwickelte Pokémon
 Keine zwei Pokémon eingeschlafen oder eingefroren
 Mew darf nicht mitmachen
 Für einen perfekten Sieg gibt's ein Continue
 Keine Selbstzerstörungs-Moves des letzten Pokémon

Zwar kannst du im Petit Cup auch mit Pokémon höherer Levels als im Pika Cup an den Start gehen, doch es gibt eine Reihe von Regelungen, die verhindern, dass du deine ganz harten Brocken mitbringst. Wie der Name schon sagt, ist das Turnier für kleine Pokémon gedacht. Nur nicht-entwickelte Pokémon, die die Höchstwerte für Körpergröße und Gewicht einhalten, dürfen teilnehmen.

Pokémon Cup, Level 50-55

Turnierregeln:

Mew und Mewtu dürfen nicht mitmachen
 Sechs Pokémon gehen an den Start
 Wähle drei aus diesen sechs Pokémon aus
 Nur Levels 50 bis 55
 Höchstlevel der drei Pokémon zusammen: 155
 Keine zwei Pokémon eingeschlafen oder eingefroren
 Für einen perfekten Sieg gibt's ein Continue
 Keine Selbstzerstörungs-Moves des letzten Pokémon

Der Poké Cup ist das offizielle Turnier der Pokémon-Liga. Obwohl 149 Pokémon aller Größen teilnahmeberechtigt sind, sorgt doch die Beschränkung auf Levels von 50 bis 55 für ausgewogene Kämpfe. Im Gegensatz zu den beiden vorherigen Turnieren ist der Poké Cup in vier Unterwettbewerbe aufgeteilt: Pokéball, Superball, Hyperball und Meisterball. Zunächst steht dir nur die Pokéball-Liga offen. Wenn du hier erfolgreich bist, öffnet sich die nächste Liga usw. Wegen ihres

Sonderstatus dürfen Mew und Mewtu nicht an diesem Cup teilnehmen.

Pokéball-Liga

Turnierregeln:

Mew und Mewtu dürfen nicht teilnehmen

Sechs Pokémon gehen an den Start

Wähle drei aus diesen sechs Pokémon aus

Nur Levels 50 bis 55

Höchstlevel der drei Pokémon zusammen: 155

Keine zwei Pokémon eingefroren oder eingeschlafen

Für einen perfekten Sieg gibt's ein Continue

Keine Selbstzerstörungs-Moves des letzten Pokémon

Wie immer gibt es auch in diesem Turnier zahlreiche Wasser- und Gift-Typen. Du solltest also mit einem guten Elektro-Pokémon und einem starken Psycho in den Ring gehen. Boden-, Kampf- und Pflanzen-Pokémon wirst du hier ebenfalls häufig antreffen, es empfiehlt sich also mal wieder, zusätzlich auch das Standardtrio (Wasser, Feuer, Elektro) mitzubringen.

Superball-Liga

Turnierregeln:

Mew und Mewtu dürfen nicht teilnehmen

Sechs Pokémon gehen an den Start

Wähle drei aus diesen sechs Pokémon aus

Nur Levels 50 bis 55

Höchstlevel der drei Pokémon zusammen: 155

Keine zwei Pokémon eingefroren oder eingeschlafen

Für jeden perfekten Sieg gibt's ein Continue

Keine Selbstzerstörungs-Moves des letzten Pokémon

Auch in diesem Wettbewerb gibt es viele Wasser- und Gift-Typen. Ein Elektro-Pokémon und ein starker Psycho sind für dich also unerlässlich. Wegen der häufig auftauchenden Psycho-Pokémon solltest du außerdem einen starken Käfer wie Sichlor im Gepäck haben, sofern du einen besitzt, versteht sich. Ein einzelner Feuer-Typ wird mit den vielen Pflanzen-Pokémon locker fertig, aber vergiss nicht, für die hin und wieder vorkommenden Boden-Typen ein Pokémon mit guten Wasser- oder Eis-Angriffen in der Reserve zu haben. Ein Flug-Pokémon kann hier ebenfalls gute Dienste leisten, aber Vorsicht: Einige der Normal- oder Gift-Typen kennen sich möglicherweise mit Elektro-Techniken aus. Wenn du einen austrainierten Kampf-Typen besitzt, hast du hier die Chance, ihn einzusetzen. Du kannst damit dann die Normal-Pokémon gehörig vermobeln.

Hyperball-Liga

Turnierregeln:

- Mew und Mewtu dürfen nicht teilnehmen
- Sechs Pokémon gehen an den Start
- Wähle drei aus diesen sechs Pokémon aus
- Nur Levels 50 bis 55
- Höchstlevel der drei Pokémon zusammen: 155
- Keine zwei Pokémon eingefroren oder eingeschlafen
- Für jeden perfekten Sieg gibt's ein Continue
- Keine Selbstzerstörungs-Moves des letzten Pokémon

Es überrascht kaum, dass auch hier die Gift- und Wasser-Gegner überwiegen. Für dich heißt das, mindestens einen Psycho und einen Elektro in das Team zu nehmen. Bemerkenswert ist hier die Anzahl der gegnerischen Psycho-Pokémon. Ein Käfer wäre also auch ganz nützlich. Falls du keinen brauchbaren zur Hand hast, musst du zumindest ein sehr starkes Pokémon einsetzen, das nicht den Elementklassen Gift oder Kampf angehört. Es empfiehlt sich auch, einen zweiten Psycho in Reserve zu halten, der zuverlässige Techniken wie etwa den Geowurf

beherrscht. Im letzten Kampf taucht auch Dragonir auf und kann dir das Leben wirklich zur Hölle machen. Bringe also einen Eis-Typ mit der Blizzard-Technik mit und nach Möglichkeit auch gleich einen zusätzlichen Wasser/Eis-Doppeltyp. Gegen die Elektro-Jungs benötigst du schließlich noch ein schickes Boden-Pokémon.

Meisterball-Liga

Turnierregeln:

Mew und Mewtu dürfen nicht teilnehmen

Sechs Pokémon gehen an den Start

Wähle drei aus diesen sechs Pokémon aus

Nur Levels 50 bis 55

Höchstlevel der drei Pokémon zusammen: 155

Keine zwei Pokémon eingefroren oder eingeschlafen

Für jeden perfekten Sieg gibt's ein Continue

Keine Selbstzerstörungs-Moves des letzten Pokémon

Inzwischen dürfte für dich alles Routine sein. So könnte dein Team aussehen: ein Psycho, ein oder zwei Elektros, ein Käfer- (alternativ ein zweiter Psycho- oder ein Normal-), ein Boden- und ein Wasser/Eis-Typ. Achte auf die starken Normal-Pokémon wie Tauros, Relaxo und Kangama. Hier empfiehlt es sich, ihren Angriffen mit Status verändernden Techniken auszuweichen oder sie zu paralisieren oder zum Schlafen zu bringen. Das letzte gegnerische Team kann ziemlich hartnäckig sein (Dragonir ist wieder mit von der Partie und nervt alle bis auf dein Eis-Pokémon). Wenn du jedoch einen Elektro-Typ mit hoher Initiative hast, solltest du mit Arktos, Lavados, Lapras und Konsorten fertig werden. In diesem Turnier gibt es keine Käfer-Typen, deine Psychos können sich also einen schönen Tag machen.

Premium Cup, Level 1-100

Turnierregeln:

Offen für alle Pokémon

Sechs Pokémon gehen an den Start

Wähle drei aus diesen sechs Pokémon aus

Keine Levelbeschränkungen

Keine zwei Pokémon eingefroren oder eingeschlafen

Für jeden perfekten Sieg gibt's ein Continue

Keine Selbstzerstörungs-Moves des letzten Pokémon

Der Prime Cup ist das ultimative Pokémon-Turnier ohne Levelbeschränkungen. Jedes Pokémon darf teilnehmen, selbst ein Mewtu mit Level 100! Sei aber vorsichtig, denn die Levels der gegnerischen Pokémon richten sich nach dem Level deines besten Pokémon. Stelle also ein Team zusammen, in dem es möglichst geringe Levelunterschiede gibt. Wie schon der Poké Cup ist auch der Prime Cup in vier Unterwettbewerbe aufgeteilt.

Pokéball-Liga

Turnierregeln:

Offen für alle Pokémon

Sechs Pokémon gehen an den Start

Wähle drei aus diesen sechs Pokémon aus

Keine Levelbeschränkungen

Keine zwei Pokémon eingefroren oder eingeschlafen

Für jeden perfekten Sieg gibt's ein Continue

Keine Selbstzerstörungs-Moves des letzten Pokémon

In der ersten Liga des megaharten Prime Cups wimmelt es nur so von Wasser-Pokémon. Da auch viele Flug-Typen hier herumschwirren, empfiehlt es sich, auf jeden Fall ein Elektro-Pokémon mitzunehmen. Häufig sind hier auch Gift-Pokémon, die gegen Boden-, Psycho- und Käfer-Pokémon empfindlich sind. Wenn du einen tollen Gesteins-Typen

mit starker Verteidigung besitzt, kannst du ihn endlich gegen die Käfer- und Feuer-Pokémon zum Einsatz bringen. Auch mit den vielen Normal-Typen kann er durchaus klarkommen. Obwohl es hier nicht viele Elektro-Pokémon gibt, solltest du nicht übermütig werden und deine Flug-Pokémon loslassen. Viele der Normal- und Gift-Typen in diesem Cup kennen sich mit Elektro-Techniken aus. Vielmehr solltest du gegen die Pflanzen- und Flug-Typen mit einem anständigen Eis-Pokémon auffahren.

Superball-Liga

Turnierregeln:

Offen für alle Pokémon

Sechs Pokémon gehen an den Start

Wähle drei aus diesen sechs Pokémon aus

Keine Levelbeschränkungen

Keine zwei Pokémon eingefroren oder eingeschlafen

Für jeden perfekten Sieg gibt's ein Continue

Keine Selbstzerstörungs-Moves des letzten Pokémon

Im Prime Cup verlässt sich der Computer so gut wie gar nicht auf seine Elektro-Pokémon. Vielmehr fährt er offenbar voll auf Wasser- und Gift-Typen ab. Boden-Typen sind hier eher selten, Flug-Typen kommen allerdings schon mal des Öfteren vor. Denke also an ein Pokémon mit Elektro-Techniken. Durch die überwältigende Anzahl von Gift-Typen werden dein Gegner verwundbar durch Psycho-Attacken, und die Pflanzen- und Käfer-Pokémon kannst du mit Feuer-Techniken kontrollieren. Deine gefährlichsten Gegner in dieser Liga kommen wohl aus dem Lager der Normal-Pokémon. Viele der Normal-Typen besitzen unverschämt hohe KP-Werte (z.B. Chanéiras mit 650 KP). Ein starker Kampf-Typ macht hier durchaus Sinn, aber die meisten Spieler werden eher zu Pokémon neigen, die Schlaf- oder Paralyse-Techniken beherrschen. Damit lassen sich dann auch einige der Pokémon mit Selbstheilungskräften, z.B. Porygon, ziemlich schnell in die Knie zwingen. Obwohl in dieser Liga nicht viele Gesteins- und Drachen-

Typen vorkommen, können sie dir doch einige Probleme bereiten. Als Patentlösung empfiehlt sich hier ein Eis/Wasser-Typ, um mit Gegnern wie Dragonir und Rihorn mehr oder weniger kurzen Prozess zu machen.

Hyperball-Liga

Turnierregeln:

Offen für alle Pokémon

Sechs Pokémon gehen an den Start

Wähle drei aus diesen sechs Pokémon aus

Keine Levelbeschränkungen

Keine zwei Pokémon eingefroren oder eingeschlafen

Für jeden perfekten Sieg gibt's ein Continue

Keine Selbsterstörungs-Moves des letzten Pokémon

So langsam wird's doch etwas schwieriger. So gut wie jedes Team in der Hyperball-Liga ist anders zusammengesetzt. Sofern du ihn hast, kann sich der Move Toxin als recht nützlich gegen Wesen wie Owei und Elekter erweisen. Die künstliche Intelligenz setzt hier zu unangenehmen Höhenflügen an. Der Computer setzt Status verändernde Moves ein, damit seine Pokémon nicht so leicht zu treffen sind. Wenn du gleich zu Beginn eine Gift-Technik anbringst, wird die KP deines Gegners konstant gegen null gehen, da helfen ihm auch keine Ausweich-techniken. Erste Wahl ist in dieser Liga einmal mehr ein starker Psycho-Typ. Nur wenn du Pinsir gegenüberstehst, solltest du den Psycho schnell in Sicherheit bringen. Zu erwähnen ist noch das häufigere Auftreten von Flug-Pokémon, besonders im sechsten Kampf, sowie von Boden- und Gesteins-Pokémon.

Meisterball-Liga

Turnierregeln:

Offen für alle Pokémon

Sechs Pokémon gehen an den Start

Wähle drei aus diesen sechs Pokémon aus
Keine Levelbeschränkungen
Keine zwei Pokémon eingefroren oder eingeschlafen
Für jeden perfekten Sieg gibt's ein Continue
Keine Selbstzerstörungs-Moves des letzten Pokémon

Die Meisterball-Liga im Prime Cup ist für dich der übliche Alltag – zumindest bis zum achten Kampf. Hier gibt's wieder viele, viele Flug- und Wasser-Typen (britzl!) sowie Gift-, Psycho-, Feuer- und Eis-Pokémon. Doch alles läuft auf das achte Gefecht zu, wo du dem seltensten aller Pokémon gegenüberstehen wirst: Mew! Du brauchst jetzt ein flinkes Pokémon mit starken Verteidigungswerten gegen Psycho-Attacken. Wir empfehlen wieder Blitza, insbesondere wenn sie mit der Käfer-Technik Nadelrakete ausgestattet ist. Achte aber auch auf die Vertreter der Elementklasse Normal wie z.B. Relaxo. Neben ihren hohen Werten für KP und Verteidigung können dich diese Jungs auch mit Donner-Attacken überraschen. Lass also die Finger von deinen Vögeln.

Wenn du bei diesem Cup erfolgreich bist und alle vier Trophäen eingesackt hast, öffnest du das zweite geheime Upgrade zum GB Turn-Modus (du musst den Poké Cup allerdings erfolgreich absolviert haben). Dieser neue Dodri Hyper-Modus beschleunigt das Gameplay im Game Boy-Modus noch stärker. Du kannst jetzt drei verschiedene Geschwindigkeitsstufen wählen und von einer Stufe zur nächsten warpen. Dieses Funktionsmerkmal ist ganz hilfreich, wenn du die Levels einiger deiner Pokémon nach oben pushen möchtest. Wenn du den Poké Cup bisher noch nicht abschließen konntest, erhältst du vorerst nur das Dodu-Upgrade.

Hast du alle Cups im Stadium-Modus bestanden und auch die Arenaleiter-Burg überlebt, wird ein Bonusturnier gegen Mewtu geöffnet.

VS Mewtu: Der letzte Kampf

Sobald du die oben genannten Bedingungen erfüllt hast, erscheint auf dem Kartenbildschirm das VS Mewtu-Bonusturnier. Um zu diesem Turnier zu gelangen, musst du einfach den Cursor nach oben bewegen. Anders als bei den bisher beschriebenen Kämpfen und Turnieren, kannst du im Turnier VS Mewtu gleich sechs deiner Pokémon auswählen und aufstellen. Sofern du nicht selbst einen starken Mewtu besitzt, wirst du feststellen, dass deine Erfolgchancen mit 1:6 nicht gerade fair verteilt sind.

Empfohlene Elementklassen: Käfer, Psycho, Normal (Ditto)

Der R-1-Mewtu beherrscht Psykraft, Blizzard, Donnerblitz und Erholung, also drei sehr starke Angriffe und ein äußerst nerviges Erholungsmanöver, das du nur mit Status verändernden Moves wie Schlafpuder aufhalten kannst. Ein toller Eröffnungs-Move ist die Donnerwelle, um das Tempo des Kampfes zu senken.

Hier einige empfehlenswerte Pokémon, um den üblen Klon gehörig zu vermöbeln (naja, oder es zumindest zu versuchen):

Käfer: Die Käfer-Typen sind die einzigen Pokémon, die tatsächlich beste Chancen gegen Psycho-Superstars wie Mew und Mewtu haben. Wenn du Käfer wie Sichlor oder Parasek auf hohe Levels trainiert hast, sind sie zweifellos erste Wahl bei diesem (beinahe) letzten Zusammentreffen mit Mewtu.

Mewtu: Wenn du keinen Superkäfer besitzt, ist die zweitbeste Alternative ein eigener kräftiger Mewtu, den du selbst aufgezogen hast. Er schröpft dann die gegnerische KP mit Angriffen wie Geowurf.

Blitza: Wenn du eine Blitza hast, die sich auf die hohe Kunst der Nadelrakete und der Donnerwelle versteht, bist du ebenfalls ein durchaus ernst zu nehmender Gegner für das Ober-Pokémon. Denke daran, dass Mewtu mit seiner Erholung nichts gegen den Status "Paralysiert" ausrichten kann. Deshalb hilft dir eine saftige Donnerwelle

dabei, noch mehr Treffer auszuteilen und in dem zähen und langen Kampf die Oberhand zu gewinnen.

Normal-Pokémon mit KP-Wunderwerten: Ein Chanera mit hohem Level, das Moves wie Geowurf und Härtner beherrscht, kann aufgrund seiner hohen KPs ziemlich lange gegen einen Mewtu bestehen.

Ditto: Viele Trainer lächeln über Ditto. Aber bringe ihn in den Kampf, und er nimmt augenblicklich die Form des gegnerischen Mewtu an. Vielleicht solltest du Mewtu zuvor mit einem anderen Pokémon etwas verlangsamen. Wenn du Ditto einsetzt, ist das fast so, als hättest du selbst einen Mewtu. Dennoch braucht dein Ditto natürlich ausreichend hohe Werte, um gegen den starken Psycho eine Schnitte zu haben. Ditto kann nämlich Mewtus Fähigkeiten übernehmen, nicht aber seine Werte.

Mew: Tja, wenn du einen hast... Mew ist nicht ganz so stark wie Mewtu, aber er kann seinem großen Bruder ganz fürchterlich zusetzen. Das einzige Problem mit diesem Kerl: Wer hat schon einen Mew?!

R-2: Ein ganz neuer Modus

Wenn du Mewtu besiegt hast, dann laufen die Credits über den Bildschirm. Schalte das Gerät aber noch nicht aus. Nach den Credits erhältst du nämlich Zugang zum Bonusmodus R-2 (Runde 2). Wenn du den R-2-Modus einschaltest (auf dem Startbildschirm vor dem Kartenbildschirm), verwandelt sich der Kartenbildschirm in eine neue Szenerie, und alle Kämpfe aus den Modi Arenaleiter-Burg und Stadium werden durch neue, härtere Kämpfe ersetzt.



TONY HAWK
SKATEBOARDING

Tony Hawk Skateboarding

Allgemeine Tipps

Im Mehrspielermodus kannst du deinen Gegenspieler kurzzeitig außer Gefecht setzen, indem du mit höherer Geschwindigkeit einfach über ihn drüberfährst. Das ist zwar keine sehr nette Geste, aber Spaß macht es trotzdem.

Kurz vor einem Spezial-Move ist es hilfreich, wenn du erst mehrmals die Richtungstaste (natürlich in die Richtung, in die du fahren willst) drückst, bevor du die eigentliche Tastenkombination ausführst. So skatest du genau in deine Zielrichtung.

Wenn du nach einem Grinding in einem Combo nicht in Gefahr geraten willst, deine Balance zu verlieren, solltest du den Grind-Knopf die ganze Zeit gedrückt halten, besonders wenn du nach einem Trick wieder auf dem Boden landest. Mit viel Glück landest du vielleicht auf einem Untergrund, der sich auch zum Grinden eignet.

Ein Fastplant ist ein guter Anfang, um genug Luft für einen guten Trick zu bekommen, außerdem bekommst du dafür einige Punkte gutgeschrieben, die nicht zu verachten sind. Auf jeden Fall solltest du es einem Ollie vorziehen. Falls du dich allerdings mit deinem ersten Trick drehen möchtest, ist der Fastplant die falsche Wahl und sollte in deine Planung nicht mit aufgenommen werden. Er würde die zu erreichende Punktzahl vermindern, deshalb ist bei dieser Gelegenheit ein Trick wie z.B. der Varial (800) eine viel bessere Wahl.

Unterschätze niemals den Wall Ride, denn manchmal kannst du nur so zu unzugänglichen Gebieten gelangen oder einen Combo mit Hilfe eines Wall Ride zu Ende führen.

Bei Moves, bei denen du die Richtungstasten mehr als einmal betätigen musst, hast du ungefähr zwei Sekunden nach dem ersten Drücken Zeit,

um die ganze Kombination einzugeben.

Die Tricks funktionieren sowohl wenn du zuerst die Richtungstasten und anschließend die weiteren Tasten drückst, als auch wenn du die Tasten gedrückt hältst, während du die jeweilige Richtungstaste betätigst. Das nennt sich Flexibilität.

Handplants sind sehr gut dazu geeignet, um dich in eine Ruheposition zu bringen, dich auszurichten und anschließend weiter in die entgegengesetzte Richtung zu fahren.

Während eines Combos solltest du auf keinen Fall zweimal den selben Trick hintereinander durchführen. Es sei denn, es handelt sich um einen Special-Move, oder der wiederholte Trick bringt zu diesem Zeitpunkt mehr Punkte ein als ein anderer verfügbarer Trick. Normalerweise schmälert eine Wiederholung dein Punktekonto enorm.

Es ist möglich, mit einem Ollie in einen Handplant zu gelangen oder nach einem Handplant zu grinden. Halte dazu den Ollie-Knopf gedrückt, drücke die Richtungstaste nach oben und betätige die Grind-Taste, sobald du zu einer Kante gelangst. Während eines Handplants, hältst du weiter die Richtungstaste nach oben und die Grind-Taste gedrückt, lässt aber die Ollie-Taste los, dann solltest du grinden.

Nur Übung macht den Meister.

Lösungsweg

Einen wesentlichen Teil des Spieles bildet der Karriere-Modus, der darin besteht, dass du mehrere Aufgaben in einer vorgegebenen Zeit erfüllen musst. Es gibt drei verschiedene Einteilungen dieser Aufgaben, wobei zwei davon fast identisch sind. Bei diesen beiden musst du Gegenstände finden und Punkte einfahren, während die verbleibende Einteilungsstufe nur auf den Wettkampf ausgerichtet ist.

Multi-Mission Based Stages: Typ A

In diesen Abschnitten kannst du dich frei bewegen, musst allerdings in einer vorgegebenen Zeit fünf verschiedene Aufgaben erledigen. Diese Aufgaben bestehen darin, (1) eine bestimmte Punktzahl zu überschreiten, (2) eine bestimmte Punktzahl zu erreichen, (3) die Buchstaben S-K-A-T-E einzusammeln, (4) fünf unterschiedliche Gegenstände, die je nach Erfahrungsstufe wechseln, zu zerstören und (5) dir ein verstecktes und schwer zu erreichendes Videoband zu schnappen.

Nach jeder Aufgabe, die du erfolgreich hinter dich gebracht hast, erhältst du in deinem Inventar ein VHS-Videoband. Hast du genug dieser Bänder gesammelt, werden neue Levels befahrbar, neue Skateboards verfügbar und deine Statuswerte steigen. Das Zeitlimit, um eine Aufgabe zu erledigen, liegt bei zwei Minuten. Da die Zeit also sehr knapp bemessen ist, solltest du dich immer nur auf ein Ziel konzentrieren. Versuche, in dieser Zeit entweder nur die Punkte zu holen, nur die Buchstaben zu erreichen oder nur nach dem Videoband zu suchen. Eine Aufgabe, die einmal gelöst ist, wird sofort mit einem Videoband belohnt und auf dem Bildschirm abgehakt.

Multi-Mission Based Stages: Typ B

Im Großen und Ganzen decken sich die Aufgaben von Typ B mit denen von Typ A, auch hier musst du in einer vorgegebenen Zeit bestimmte Aufgaben erledigen. Der Unterschied besteht im Erscheinungsbild der Abschnitte und darin, dass du dich hier nicht überall frei bewegen kannst. Überfährst du zudem die Ziellinie, stoppt die Zeit und du musst von vorn anfangen. Die Abschnitte sind enger und unübersichtlicher, außerdem befinden sich die Stellen, an denen Punkte eingefahren werden können, zumeist an Steigungen oder Gefällen.

Tournament Stages:

Erreiche die höchstmögliche Punktzahl in drei einminütigen Vorläufen und versuche, damit die Punktzahl der anderen Skater zu übertreffen. Zwar siehst du niemals, wie die anderen Skater ihre Punkte einfahren,

aber sei versichert, diese Punktzahlen sind wirklich erzielt worden. Nach deinem Auftritt bewerten fünf unterschiedliche Preisrichter deine Vorführung, ihre Wertung geht von 0,0 bis 9,9.

Die niedrigste und die höchste Punktzahl werden gestrichen, und aus den verbleibenden drei Werten ergibt sich ein Mittelwert, der als Vergleich dient. Dreimal musst du einen solchen Mittelwert erfahren, danach wird erneut der niedrigste Wert gestrichen und die anderen zusammen ergeben den Endwert. Dieser Endwert muss nun den Endwerten der anderen Skater standhalten, damit du dich behaupten kannst.

Als Preis winkt dem Skater mit dem besten Endwert eine Goldmedaille, die nachfolgenden erhalten wie erwartet eine Silber- oder Bronzemedaille. Mit Hilfe dieser Medaillen erreichst du höhere, bis dahin noch nicht befahrbare Levels. In deinem Inventar kannst du jederzeit abrufen, was du für die jeweiligen Abschnitte noch benötigtst oder dort noch holen kannst.

Im Nachfolgenden erhältst du eine Beschreibung der Techniken, die dir mehr als 50.000 Punkte einbringen und somit helfen, in jedem Level beide Punkte-Bänder zu erlangen. Diese Techniken kannst du mit jedem der angeführten Skater erreichen, obwohl ihre Stärken ganz unterschiedlich entwickelt sind.

- 1** Führe zu allen acht Greiftricks einen 720 Spinmove aus, dabei musst du in jedem Fall während der Drehung das Brett festhalten. Jede schräge Wand oder Rampe in den Abschnitten ist hierzu ausreichend, nur darfst du nicht länger als 20 Sekunden dazu verwenden, den geeigneten Platz für deine Tricks zu finden.
- 2** Wiederhole Schritt 1. Das ist kein Scherz.
- 3** Führe zwei 720 Fingerflip-Drehungen aus.
- 4** Mache zwei 720 Kickflips, die zu Indy-Drehungen werden.
- 5** Zum Abschluss führst du wiederholt 720 Impossible-Drehungen aus und machst zusätzlich den Move mit dem Namen 360 Shove It,

solange du in der Luft bist. Grinds, die mit Impossible und 360 Shove Its gekoppelt werden, sind auch nicht zu verachten.

Nun zu den Orten, an denen sich die Gegenstände befinden, die du in jedem Abschnitt benötigst, um deine Sammlung von Videobändern zu erweitern. Bei der Beschreibung wird systematisch vorgegangen.

(Versuchst du, alle Buchstaben von S-K-A-T-E einzusammeln, hilft dir der Lösungsweg, der dir zuerst den Weg zu dem S beschreibt und von dort den Weg zum zweiten Buchstaben des Wortes, vom zweiten zum dritten usw.)

Warehouse - Woodland Hills

Leveltyp: Multi-Mission Based Stage (A)

Aufgaben: (1) Erreiche eine Punktzahl von 5.000 – (2) Erreiche eine Punktzahl von 15.000 – (3) Finde die Buchstaben S-K-A-T-E – (4) Finde das versteckte Videoband – (5) Zerstöre fünf verschiedene Kistenstapel

Die Buchstaben S-K-A-T-E

- T** Dieser Buchstabe liegt auf einer geraden Linie vor dem Glasrahmen auf der rechten Seite. Breche durch das Glas auf der rechten Seite und fahre abwärts genau auf den Buchstaben zu, der über der Halfpipe herauschaut. Mit der richtigen Geschwindigkeit und einem Ollie an der Kante solltest du direkt in dem Buchstaben landen.
- A** Dieser Buchstabe befindet sich genau vor dir auf dem Taxi. Fahre die Bretter nach oben, und er gehört dir.
- K** Das K befindet sich leicht links von dir über der Quarterpipe, die sich über die gesamte hintere Wand dieses Abschnittes erstreckt. Versuche, über die Rampe nach oben zu fahren und den Buchstaben mit einem Ollie oder einem Fastplant zu erreichen. Verfehlst du den Buchstaben bei diesem Versuch, umkreist du ihn einfach mit zunehmender Geschwindigkeit und versuchst es erneut.
- E** Wenn du die Quarterpipe bei dem K hinunterkommst, sollte dein

Blick auf ein Sologeländer fallen, das sich ein bisschen rechts von dir befindet. Fahre darauf zu und steuere genau auf den Buchstaben E zu, der sich auf dem Boden nahe an der rechten Wand befindet. Ein kleiner Hüpfen bringt dich genau zum Buchstaben.

- S** Drehe dich komplett herum, indem du entweder eine scharfe Drehung machst oder die obere Rampe benutzt, die direkt hinter dem letzten Buchstaben zu finden ist. Bleibe nahe an der linken Wand, lasse dich von der Rampe fallen und fahre genau auf den fehlenden Buchstaben zu, der jetzt in Sichtweite sein müsste. Benutze die Rampe, die du zu beiden Seiten des Bandes siehst, sie bringt dich direkt zum Ziel.

Die fünf Kistenstapel

- 1** Bevor du den Raum verlässt, von dem aus du startest, schau auf die Wand zu deiner rechten Seite. Zerstöre die Kisten, die du dort bei dem Glasfenster siehst, indem du einfach über sie drüberfährst.
- 2** Der zweite Stapel Kisten ist beim ersten Versuch nicht so leicht zu erreichen. Skate durch das Glasfenster, das sich bei dem ersten Kistenstapel befindet, und fahre nach unten. Du fährst auf eine Halfpipe zu. Richte deinen Fahrtweg so ein, dass du durch einen durchsichtigen Raum über der Halfpipe springst. Versuche, auf dem Geländer auf der rechten Seite zu landen, wenn du in die Halfpipe springst, ein Ollie, ein Nollie oder ein Fastplant dürften dir dabei helfen. Schaffst du es, kannst du die Kisten auf dieser Plattform überfahren. Falls es dir nicht gelingen sollte, auf diesem Weg auf die Plattform zu gelangen, kannst du von unten mit einem Fastplant hinaufkommen.
- 3** Drehe dich so, dass du zuerst das Taxi und dann das einzelne Geländer weiter oben siehst. Damit du weißt, dass du in die richtige Richtung schaust, solltest du außerdem ganz weit oben einige Fenster sehen, durch die das Licht einfällt. Lasse deinen Blick über die an der langen Wand befindliche Quarterpipe schweifen, und du erblickst oben auf ihr einen Kistenstapel. Halte darauf zu, drücke die Richtungstaste nach oben und springe über die Kante, um ihn zu

erreichen. Danach kannst du dich auf der anderen Seite der Quarterpipe, welche die Form eines Daumens hat, hinunterfallen lassen.

- 4** Folge der Wandrampe bis zu der Stelle, an der sie in der Wand verschwindet, wo sich auch die Fenster mit dem Lichteinfall befinden. Folge der Wand zu der kleinen, höher gelegenen Sektion, die daran anschließt. Mache einen Fastplant, um zu dieser Sektion zu gelangen, dort kannst du einen weiteren Kistenstapel zu Klump fahren.
- 5** Lasse dich von der Plattform hinunterfallen und folge weiter der Wand, der du auch zu dieser Plattform gefolgt bist. Sie führt dich zu einer Rampe, die an ein Geländer angrenzt. Springe auf den Bereich über der Rampe, um den letzten Stapel Kisten zu erreichen, der sehr nah an der rechten Wand gelegen ist.

Das versteckte Videoband

Du schaust auf ein Glasfenster, musst aber durch das Glasfenster zu deiner Rechten fahren. Du fährst auf eine Halfpipe zu, richte dich im diagonalen rechten Winkel aus und schaue nach oben. Konzentriere dich auf den hängenden Miniaturraum, dort leicht links findest du das versteckte Videoband. Mache einen Ollie am Rand der Halfpipe, so gelangst du in den Raum und zu dem Videoband.

Verfehlst du den Raum, solltest du vom Startpunkt aus einen neuen Versuch wagen, da dieser Weg der leichteste ist, um den Raum und das Videoband zu erreichen.

Schoolhouse - Miami

Leveltyp: Multi-Mission Based Stage (A)

Aufgaben: (1) Erreiche eine Punktzahl von 7.000 – (2) Erreiche eine Punktzahl von 25.000 – (3) Sammle die Buchstaben S-K-A-T-E ein – (4) Finde das versteckte Videoband – (5) Grinde über fünf Schultische

Die Buchstaben S-K-A-T-E

- S** Folge dem Abhang, springe von ihm weg und fahre weiter in die Richtung, in die du schaust. Konzentriere dich auf die vielen Stufen, die auf der linken Seite nach unten führen. Hast du die Stufen erreicht, suche nach dem Geländer, das die Stufen in der Mitte teilt, und versuche, auf diesem den ganzen Weg nach unten zu grinden. Du skatest automatisch durch den Buchstaben S.
- K** Drehe dich leicht nach links und fahre die erste Minirampe nach oben, die du siehst. Dort machst du einen Ollie, um über den Spalt und zum Buchstaben K zu gelangen.
- A** Danach bemerkst du das Stück Asphalt, das dir den Weg versperrt. Du musst es wie ein Geländer sehen und darauf entlanggleiten. Am anderen Ende befindet sich ein identisches Teil, auf dem du bis zum Ende grinden musst, um den Buchstaben A zu erreichen.
- T** Skate geradeaus und folge dem längeren Weg, an dessen Seiten sich Quarterpipes befinden, dabei solltest du nahe an der rechten Quarterpipe entlangfahren. Oben siehst du dann den Buchstaben T, den du mit Hilfe der Quarterpipe und eines Ollies gut einsammeln kannst.
- E** Auf dem Weg die Quarterpipe hinunter hältst du dich, nachdem du dir das T geschnappt hast, rechts. Skate zu einem Geländer, du erkennst es schnell, denn es befindet sich in der Mitte zweier Pools. Grinde auf dem schmalen Geländer, um an den Buchstaben E zu gelangen.

Die Schultische

- 1** Von deinem Startpunkt aus folgst du nicht dem Abhang hinunter, sondern drehst dich nach links herum und lässt dich von dort hinunterfallen. Bleibe stehen, damit du nicht in die falsche Richtung fährst, und drehe dich ganz nach rechts. Der Tisch, über den du grinden musst, befindet sich jetzt genau vor dir.
- 2** Fahre nach oben, bis du zu den Treppen auf der linken Seite kommst, die sich genau vor einer Wand befinden. Folge der Treppe nach unten. Sobald du den Boden berührst, drehst du dich scharf

- nach links und folgst dem höher gelegenen Abschnitt aus Steinen. So gelangst du zum nächsten Tisch, über den du grinden musst.
- 3** Folge dem Steinabschnitt weiter, er führt dich in einen Graben. Fahre aus ihm heraus, und du siehst den dritten Tisch, den du dir vornehmen musst.
 - 4** Drehe dich diagonal nach rechts und skate in diese Richtung. Eine vierseitige Rampe kann dir dort deine Sicht versperrern, aber sobald du daran vorbei bist, siehst du den vierten Tisch.
 - 5** Drehe dich wieder um, du schaust nun in die Richtung des Weges, auf dem sich Quarterpipes auf beiden Seiten befinden. Halte dich auf der linken Seite und skate durch eine Ecke. Bleibe auf der rechten Seite des leeren Pools, und der letzte Tisch, über den du grinden musst, kommt in Sichtweite.

Das versteckte Videoband

Folge nicht dem Abhang nach unten, sondern lasse dich nach rechts hinunterfallen. Dort skatest du in diagonalen Richtung nach links zu einem steilen Weg, der dich auf das Dach der Turnhalle führt. Oben hältst du dich links und versuchst, in Blickrichtung zur Mitte des Daches zu bleiben. Erkennst du das Sonnendach mit dem geöffneten Fenster? Links von dir siehst du eine erhöhte Plattform, auf die du gelangen musst.

Du kannst dazu die Rampe vor dir benutzen, aber am leichtesten wird es, wenn du eine der Seiten hinaufskatest, die Richtungstaste gedrückt hältst und einfach über die Kante hüpfst. In der linken Ecke befindet sich ein Brett, auf dem du zu einem anderen Dach grinden kannst. Falls du das Brett nicht auf Anhieb findest, untersuche einfach alle vier Ecken genauer, dann wirst du schon fündig werden. Folge dem neuen Dach bis zu seinem Ende und mache dort einen Ollie, um an das Videoband zu gelangen, aber verfehle es bloß nicht.

Mall - New York

Leveltyp: Multi Mission Based Stage (B)

Aufgaben: (1) Erreiche eine Punktzahl von 10.000 – (2) Erreiche eine Punktzahl von 30.000 – (3) Sammle die Buchstaben S-K-A-T-E ein – (4) Finde das versteckte Videoband – (5) Zerstöre fünf Wegweiser des Einkaufszentrums

Die Buchstaben S-K-A-T-E

- S** Fahre zwei Abschnitte hinunter, du musst dazu zweimal nach links abbiegen. Sobald du in das eigentliche Areal des Einkaufszentrums blicken kannst, läufst du Gefahr, durch die Glastür zu stürzen. An der Wand auf der linken Seite befindet sich ein kleines Handgeländer, auf dem du entlanggrindest, um das S einsammeln zu können.
- K** Fahre durch das Glas und bleibe an der rechten Wand. Folge dieser bis zu einem Gebäude auf der rechten Seite eines Brunnens, in dem Pflanzen wachsen. Grinde die linke Seite dieses Gebäudes entlang, und du erreichst den Buchstaben K.
- A** Skate zur Mitte des Einkaufszentrums, dort führt ein schmaler Weg nach unten. Folge diesem Weg und grinde an dem linken Gebäude entlang, das sich links von dem kleinen Pool befindet. Das A gehört dir.
- T** Skate geradeaus, wenn du zu einem kleinen inselartigen Gebiet kommst, auf dem sich die gleichen Gebäude befinden wie bei Buchstabe A. Grinde auch hier auf der linken Seite entlang, um zum Buchstaben T zu gelangen.
- E** Skate weiter und du siehst den Buchstaben E, den du über eine Rampe erreichst, die sich davor befindet. Ein Ollie dürfte dich in den Besitz des letzten Buchstabens bringen.

Die Wegweiser des Einkaufszentrums

- 1** Folge dem Weg nach unten, breche durch den Eingang des Einkaufszentrums und skate die funktionierende Rolltreppe nach oben. Dort findest du den ersten Wegweiser, den du zerstören musst.

- 2** Der nächste Abschnitt hat es in sich, also ärgere dich nicht, falls du es beim ersten Mal nicht schaffst. Springe auf die höhere Plattform vor dir und skate in die Richtung des Brunnens, dabei musst du den Spalten ausweichen. Nach dem schmalen Abhang springst du in den Brunnen und auf der anderen Seite mit einem Ollie wieder hinaus. Folge dem schmalen Weg auf der anderen Seite des Brunnens und du gelangst zu einer Plattform, die du mit einem Ollie erreichst. Hier befindet sich der zweite Wegweiser, den es zu zerstören gilt.

Falls du den Sprung am Brunnen verpasst haben solltest, nimm die nächste Rolltreppe, die auf der linken Seite nach oben führt. Oben hältst du dich rechts und zerbrichst den Wegweiser, der sich hinter dir befindet. Anschließend drehst du dich um, denn das ist die Richtung, in die du nun fahren musst.

- 3** Skate nach oben und springe mit einem Ollie über die Endkante. Während des Fallens bemerkst du eine kleine Wasserfläche, passiere diese links und der nächste Wegweiser taucht auf, bevor du die zwei Rolltreppen erreichst, die nach unten führen.
- 4** Fahre geradeaus. Du gelangst zu einer winzigen Insel, auf der sich zwei Gebäude befinden. Vor diesen Gebäuden siehst du auch schon den vierten Wegweiser. Zerstöre ihn.
- 5** Skate einfach weiter und folge den Wegen, die bringen dich sicher zum letzten Wegweiser, der genau hinter einer kleinen Wasserfläche steht.

Das versteckte Videoband

Skate abwärts durch die Eingangsfenster und weiter an der rechten Seite des Einkaufszentrums entlang. Du passierst einen Brunnen, der auf deiner linken Seite liegt, und fährst weiter nach rechts in Richtung des geparkten Autos. Beschleunige so stark wie möglich und skate an dem Auto vorbei zu einem Drop-off. An der Rampe, die mit Pfeilen dekoriert ist, versuchst du, auf der rechten Seite des linken Pfeils einen Fastplant zu machen.

Wenn du die richtige Geschwindigkeit und Position hast, schaffst du es anschließend, über das Gebäude ziemlich weit oben zu grinden. Vergiss nicht, Übung macht den Meister! Hast du es geschafft, halte deine Balance bis zum Ende und springe mit einem Ollie zum gegenüberliegenden Gebäude, um dir dort das Videoband zu holen.

Skatepark - Chicago

Leveltyp: Tournament Stage

Ein paar Tipps zum Punktesammeln:

- Eigentlich brauchst du hier nicht viel Können, um diesen Wettbewerb zu überstehen. Der Kurs hat allerdings einige tolle Stellen.
- Mache 720-Drehungen bei allen acht Moves.
 - Nutze das Gelände vor deiner Startposition und versuche, zwei Grinds am Fallpunkt zu kombinieren.
 - Beim Skaten in einer Halfpipe kannst du kaum etwas verkehrt machen.
 - Wenn du ausgepowert bist, nimm die Geschwindigkeit aus deinem Lauf und mache einem Fastplant von der Kante hinter der Halfpipe. Wenn du es richtig machst, findest du dich oben an einem langen Gelände wieder, auf welchem du den ganzen Weg zum Pool grinden kannst. Du kannst dich sogar beim Pool von dem Gelände fallen lassen und deinen Combo weiterführen, indem du an der Kante des Pools entlanggrindest. Nur grinde nicht zu lange, denn du kannst dort nur schlecht die Balance halten.

Downtown - Minneapolis

Leveltyp: Multi-Mission Based Stage (A)

Aufgaben: (1) Erreiche eine Punktzahl von 15.000 – (2) Erreiche eine Punktzahl von 40.000 – (3) Sammle die Buchstaben S-K-A-T-E ein – (4) Finde das versteckte Videoband – (5) Zerschlage fünf "No Skating"-Schilder

Die Buchstaben S-K-A-T-E

- S** Vor deinem Skater befindet sich eine kleine Rampe. Benutze sie, um zu der erhöhten Wand auf der rechten Seite zu springen. Beschleunige schnell und skate weiter, schaue dich nach einem Geländer um, das sich noch weiter oben auf der rechten Seite befindet. Mit einem Ollie erreichst du das Geländer und kannst darauf grinden. Am Ende musst du erneut einen Ollie durchführen, damit du den Buchstaben S erhältst. Lasse dich unter keinen Umständen am Ende des Geländers einfach fallen.
- K** Skate schnell diagonal nach links und bewege dich in die Mitte des viereckigen Areals, wo sich ein Brunnen befindet. Springe mit einem Ollie in diesen Brunnen, damit du zum Buchstaben K gelangst.
- E** Fahre an der anderen Seite des Brunnens entlang zurück auf die Straße. Dort biegst du nach links ab und folgst der Straße nach unten. Du passierst ein parkendes Auto auf der rechten Seite und eine Bank auf der linken Seite, bevor du zu einer halbhohen Rampe gelangst, die sich rechts von einer Straßenlampe befindet.

Versuche mit einem Fastplant von dieser Rampe zu springen, indem du dich von rechts nach links bewegst und anschließend auf dem Geländer grindest. Fühst du dieses Manöver erfolgreich durch, gelangst du zum Buchstaben E. Schaffst du es nicht, auf diesem Weg den Buchstaben zu erreichen, skate zurück zur Straße. Keine Sorge, später wird noch ein anderer Weg erklärt, diesen Buchstaben zu bekommen.

- A** Folge der Straße, bis sie nach links abbiegt. Den Buchstaben A findest du an der ersten Ecke, die du links von dir bemerkst. Benutze die kurvige Rampe an dem Gebäude, um den Buchstaben einzusammeln.
- T** Auf dem Weg die Rampe hinunter befindet sich auf der linken Seite neben einem geparkten Lastwagen eine mittlere Rampe. Du kannst nun versuchen, über diese Rampe durch das eigentlich unerreichbare Gebiet zu springen und dir dabei den Buchstaben T

zu schnappen. Obwohl dies ein schneller Weg ist, um den Buchstaben zu erreichen, ist er sehr schwer in der Durchführung. Falls du es lieber auf eine andere Weise probieren möchtest, gibt es noch einen weiteren Weg.

- T** Nachdem du dir das A geholt hast, schaust du nach links und siehst dort einen geparkten Lastwagen. Dieser Lastwagen besitzt eine Laderampe, die du benutzen musst, um in den Raum zu gelangen, neben dem der Wagen geparkt ist. Folge diesem Raum ganz nach oben und du findest dort den Buchstaben T.
- E** Hast du es beim ersten Mal nicht geschafft, dir den Buchstaben E zu schnappen, versuche es auf diesem Weg. Wenn du den Buchstaben T eingesammelt hast, befindest du dich immer noch in dem schmalen Durchgang, in dem du das T gefunden hast. Der Durchgang bringt dich ganz nach oben auf das Gebäude. Sobald du den Durchgang verlassen hast, drehst du dich nach links und skatest links an dem kleinen Gewächshaus vorbei. Halte kurz vor dem Ende des Gebäudes an, in der Nähe der linken Ecke befindet sich das Geländer mit dem E darauf. Bringe dich in Position, lasse dich darauf fallen und grinde weiter, dann gehört der Buchstabe dir.

Die Straßenschilder

- 1** Skate geradeaus und schaue dabei nach links. Das erste Schild siehst du ungefähr in dem Moment, in dem ein Taxi versucht, dich zu rammen. Weiche dem Taxi aus und zerstöre das Schild.
- 2** Du fährst auf einen Brunnen zu, vor dem du diagonal nach links abbiegst. Du kommst zu einer Straße, an der ein weiteres Schild zwischen zwei Geländern steht. Skate darauf zu und zerstöre es.
- 3** Wenn du dich wieder auf der Straße befindest, folgst du ihr ein winziges Stückchen nach links. Auf der rechten Seite siehst du eine kleine kurvige Rampe mit einem Geländer und auf der linken Seite entdeckst du eine große kurvige Rampe. Entscheide dich für die große Rampe, aber springe über die Kante. Du siehst das dritte Schild, springst zurück auf die Straße und fährst weiter in die Richtung, in die du wolltest.

- 4 Folge der Straße und konzentriere dich dabei auf die rechte Wand. Zuerst skatest du an einem geparkten Auto vorbei, dann an einer Rampe hinter dem Auto und schließlich entdeckst du das nächste Schild ebenfalls auf der rechten Seite.
- 5 Bleibe auf der Straße, diese zwingt dich, nach links abzubiegen. Skate weiter und schaue dabei nach rechts, bis du eine viereckige Stelle entdeckst, an der sich Straßenlampen und das letzte Schild in der Mitte befinden.

Das versteckte Videoband

Skate ein wenig nach oben und drehe dich dann um, du schaust auf eine Wand in einer Sackgasse. Fahre auf sie zu und benutze unterwegs jede Rampe, um über die Wand und auf eine Straße zu gelangen. Drehe dich nach links und fahre geradeaus, bis du zu einem geparkten Lastwagen mit Laderampe kommst. Benutze die Rampe, um in den Raum daneben zu gelangen, und folge dem Raum nach oben. Durchquere einen Durchgang aus Glas und skate auf das Dach. Schaue dich hier nach einer kleinen Öffnung um, welche die einzige Möglichkeit bietet, um auf das benachbarte Gebäude zu gelangen.

Skate durch die Öffnung und du bemerkst, dass das Gebäude von einer kurvigen Rampe umgeben ist, die nur an einer Stelle unterbrochen ist. Du musst über diese Unterbrechung springen, am besten mit möglichst hoher Geschwindigkeit und einem Fastplant als Abschluss. Ist dein Sprung weit genug, kannst du nach dem Videoband greifen. Es ist wirklich möglich, das Gebäude nebenan mit einem Sprung zu erreichen, deine Statusanzeigen für Ollie und Air müssen dazu aber sehr hoch sein.

Downhill Jam - Phoenix

Leveltyp: Multi-Mission Based Stage (B)

Aufgaben: (1) Erreiche eine Punktzahl von 20.000 – (2) Erreiche eine

Punktzahl von 40.000 – (3) Sammle die Buchstaben S-K-A-T-E ein – (4) Finde das versteckte Videoband – (5) Öffne fünf Ventilhähne

Die Buchstaben S-K-A-T-E

- S** Skate den Abhang hinunter und versuche, in der Mitte des Weges zu bleiben, damit du zwischen einer vierseitigen Rampe auf der linken Seite und einem langen Stück Asphalt zum Grinden hindurchfährst. Die nächste Rampe vor dir ermöglicht dir den Zugriff auf den Buchstaben S, wenn du einen Ollie von der linken Ecke aus machst.
- K** Der nächste Buchstabe ist leicht zu übersehen, skate den Weg hinunter und bleibe dabei dicht an der rechten Seite. Versuche, durch die Steininformation hindurchzufahren und du wirst auf eine Rampe auf der rechten Seite aufmerksam. Mache einen Ollie und du erreichst den Buchstaben K mit Hilfe eines Grinds auf dem linken Geländer.
- A** Nachdem du dich von dem Geländer fallen gelassen hast, skate den Weg nicht weiter hinunter, sondern drehe dich um und fahre zu deiner Rechten nach oben. Du befindest dich nun auf der gegenüberliegenden Seite des Geländers, auf dem du gegründet bist. Am Ende gelangst du mit einem Ollie auf das Geländer, das um die Halfpipe führt. Den Buchstaben A kannst du jetzt auf der rechten Seite erkennen. Benutze die kurvige Rampe an der Kante, um den Buchstaben mit Hilfe eines Ollies zu erreichen, aber achte darauf, dass du nicht auf der anderen Seite hinunterfällst.
- T** Lasse dich zurück auf den Weg fallen und folge ihm nach unten, bis du in der Mitte zu einem großen Stein mit einem Schild gelangst. Hinter diesem Stein befindet sich eine Öffnung im Boden, die dich schneller nach unten bringt und dich dort hoch in die Luft springen lässt, so dass du die Chance hast, dir den Buchstaben T zu greifen. Versuche, das rampenähnliche Stück Boden genau vor dem Mountain Dew-Schild zu erwischen.

Wenn du im richtigen Winkel auf die Rampe fährst, wirst du dich auf dem großen Stein wiederfinden. Skate auf der anderen Seite hinunter

und in die Öffnung hinein. Verpasst du die Öffnung, kannst du dir das T von weiter oben nehmen. Dabei hilft dir eine Unebenheit vor dem Buchstaben, den du dir dann mit einem Ollie holen kannst.

- E** Gleich hinter der Stelle, an der du das T bekommen hast, befindet sich eine kleine Wasserfläche in der Mitte des Weges und rechts davon ein erhöhter Abschnitt, der aber nicht sehr gut aus dieser Perspektive zu erkennen ist. Wie dem auch sei, du musst da hinauf. Benutze dazu die kurvige Wand zu deiner Linken, die gleich hinter der Wasserfläche liegt. Mache an dieser Wand einen Ollie und beschleunige dann. Bei deiner Landung blickst du auf die gegenüberliegende Wand.

Am linken Ende der Wand machst du einen Fastplant hinauf und hältst die Grind-Taste gedrückt, damit du auf dem Geländer grinden kannst, das jetzt in Reichweite ist. Dieses Geländer bringt dich nach unten zum Buchstaben E.

Die Ventilhähne

- 1 Bevor du den Abhang hinunterskatest, schaue dir das Geländer rechts oben genauer an, denn das ist dein erstes Ziel. Skate den Abhang hinunter und bleibe dabei immer schön in der Mitte. Es sieht zwar nicht so aus, aber wenn du einen Ollie an der rampenähnlichen Stelle vor dem Geländer machst, wirst du genug Aufschwung haben, um das Geländer zu erreichen. Grinde auf dem Geländer entlang, um den ersten Ventilhahn zu öffnen.
- 2 Nach der Landung siehst du zwei Geländerstangen, die nach unten führen, und eine Rampe auf der linken Seite dieser Geländer. Hinter der Rampe befindet sich eine weitere Rampe, die du von deinem Standpunkt aus nicht erkennen kannst. Bewege dich langsam über die Rampe. Auf der dahinter liegenden Rampe findest du dann den nächsten Ventilhahn.
- 3 Bleibe anschließend dicht an der linken Wand, sie führt dich zu einem Stück Straße, das nach oben geht. Folge der Straße und

- grinde auf der Röhre, die sich über die Halfpipe erstreckt, so öffnest du den dritten Ventilhahn.
- 4** Lasse dich von der Röhre hinunterfallen und folge wieder dem Weg nach unten. Schau dich nach einem großen Stein in der Mitte um, bei dem sich ein Mountain Dew-Schild befindet. Fahre direkt auf diesen Stein zu und beschleunige dabei, mit etwas Glück katapultierst du dich mitten auf den Stein. Der nächste Ventilhahn ist nur noch eine Formsache.
 - 5** Hüpf von dem Stein hinunter und bleibe dicht an der linken Wand. Gleich hinter der kleinen Wasserfläche bemerkst du ein Stück Straße, das nach unten führt. Dieses abschüssige Stückchen ist extrem schmal und auf halber Höhe befindet sich der vierte Ventilhahn, der aus der rechten Seite herausragt. Dieser Hahn ist schnell zu übersehen und ziemlich schwierig zu treffen auf deinem Weg nach unten zur Ziellinie. Während du dich rechts hältst, musst du versuchen, den Hahn mit einem Ollie zu erwischen. Verpasst du den richtigen Moment, drehst du dich schnell um und skatest langsam den Abhang wieder hinauf, um beim Hahn erneut einen Ollie zu machen.

Das versteckte Videoband

Das Problem bei diesem Videoband besteht nicht darin, es zu finden, sondern es auch einzusammeln. Vielleicht wirst du ein wenig üben müssen. Skate den Abhang hinunter und bleibe dicht an der linken Wand, bis du zu der Stelle kommst, an der die Straße in der Nähe der Wand nach oben führt. Folge der Straße und grinde auf der langen Röhre entlang, die sich über die Halfpipe erstreckt. Auf der anderen Seite der Röhre skatest du nach oben und hältst Ausschau nach einer weiteren Röhre, die dich zurück auf die linke Seite bringt.

Grinde auf dieser Röhre und sobald du gelandet bist, bemerkst du den großen Spalt, der sich zwischen dem Stück, auf dem du gelandet bist, und dem benachbarten Stück befindet. Du musst hier einen Wall Ride an der linken Wand machen, um sicher auf die andere Seite zu

gelangen. Der Weg bringt dich zu einem felsigen Vorsprung, auf den du mit einem Fastplant gelangst.

Folge dem Vorsprung nach rechts unten, bis ein weiterer Spalt in Sichtweite kommt, an dem du erneut einen Wall Ride an der linken Wand machen musst, um auf die andere Seite zu kommen. Am Ende des Weges befindet sich hinter einer großen Spalte ein Stein, auf dem das Videoband liegt. Bevor du diesen Sprung in Angriff nimmst, solltest du dir vier Dinge genau überlegen.

- 1 Es ist hilfreich, wenn du aufgepowert bist. Wenn das nicht der Fall sein sollte, bleibe stehen und führe Fastplants durch, die zu schnellen Moves/Combos werden.
- 2 Starte so weit wie möglich von der Absprungstelle entfernt, dann erreichst du die notwendige Geschwindigkeit, um auf den Stein zu gelangen.
- 3 Visiere die rechte Seite für deinen Sprung an.
- 4 Tue dir einen Gefallen und mache einen Fastplant, während du in der Luft bist, und grinde, sobald du das Videoband erreicht hast. Viel Glück.

Burnside - Portland

Leveltyp: Tournament Stage

Einige Tipps, um zu punkten:

- Mache 720-Drehungen bei allen acht Moves.
- Versuche, in den Pool zu gelangen, der sich rechts von deinem Ausgangspunkt befindet. Schaffst du es, in Richtung eines Schildes mit der Aufschrift "Skateboarding" aus dem Pool zu springen, bekommst du eine nette Belohnung.
- Halte dich an der Wand. Dort befinden sich zwei Kanten, auf denen du klasse Combos vorbereiten kannst. Die Pfeile, die auf die Wand zeigen, helfen dir, die richtige Stelle zu finden, an der du sicher nach

oben gelangst. Dort kannst du gründen, was das Zeug hält, ohne stecken zu bleiben.

Streets – San Francisco

Leveltyp: Multi-Mission Based Stage (A)

Aufgaben: (1) Erreiche eine Punktzahl von 25.000 – (2) Erreiche eine Punktzahl von 50.000 – (3) Sammle die Buchstaben S-K-A-T-E ein – (4) Finde das versteckte Videoband – (5) Mache aus fünf Polizeiwagen Schrott

Die Buchstaben S-K-A-T-E

Das Einsammeln dieser Buchstaben benötigt etwas mehr Zeit, also werde nicht ungeduldig.

- K** Skate den Weg rechts von dir nach oben und lasse dich nacheinander dreimal hinunterfallen, aber dabei darf deine Geschwindigkeit nicht zu hoch sein. Nachdem du dich das dritte Mal fallen gelassen hast, kannst du dir den Buchstaben K aus dem kleinen Glasraum nehmen.
- A** Lasse dich ein weiteres Mal fallen und fahre danach rechts von der Lombard Street die Straße hinauf. Skate weiter, bis du zu einer Kreuzung kommst, hier biegst du nach rechts ab. Folge der Straße nach unten, an deren Ende findest du die Überbleibsel von Chinatown und den Buchstaben A. Du erreichst ihn, indem du von Rampe zu Rampe springst.
- T** Folge der Straße nach unten. Achte dabei darauf, dass du in keine Zusammenstöße verwickelt wirst. Halte Ausschau nach Bäumen auf der rechten Seite. Sobald du sie siehst, springst du an dem Gebäude, wo sie gepflanzt sind, nach oben und machst einen Fastplant durch das erhöhte Fenster. Du kannst auch die Kante anvisieren und darauf in den Raum gleiten. Innen findest du den Buchstaben T und kannst ihn an dich nehmen, indem du unter ihm einen Ollie machst.
- E** Nimm den vergitterten Ausgang zu deiner Linken, der sich öffnet,

sobald du darauf zufährst. Springe vom Turm zurück auf die Straße und skate ein Stückchen nach oben. Suche dabei nach einem Gebäude auf der rechten Seite, vor dem eine Wasserfläche liegt und an dessen Vorderseite sich große Fenster befinden, die von Geländern umgeben sind.

Skate den kleinen Weg zwischen den Geländern hoch und mache einen Fastplant, damit du in den Raum hineingelängst. Hier kannst du den Buchstaben E über einem winzigen Pool erkennen. Du musst diesen Pool benutzen, um den Buchstaben zu erreichen, was zuweilen sehr schmerzhaft sein kann. Schnappe dir den Buchstaben, verlasse den Raum und skate zurück auf der Straße nach rechts.

- 5** Folge der Straße, die kurvig nach links unten führt, und schaue dabei nach rechts zu einem großen Treppenhaus. Bahne dir deinen Weg bis nach ganz oben. Dort in der Mitte findest du den letzten Buchstaben.

Die Polizeiwagen

- 1** Da musst du gar nicht lange suchen, er befindet sich direkt links von dir und du musst nur darauf grinden.
- 2** Skate gerade die Lombard Street hinunter bis zu ihrem Ende, dort machst du einen U-Turn und siehst ein Donut-Geschäft, vor dem ein Polizeiwagen steht.
- 3 & 4** Skate in die alte Richtung die Straße hinunter und schaue dabei nach rechts. Sobald eine Kreuzung eingeblendet wird, siehst du zwei Polizeiwagen, die dir gerade gelegen kommen. Nutze die Gelegenheit und grinde auf ihnen, denn es ist weit und breit kein Polizist zu sehen.
- 5** Ziehe dich auf dem Weg zurück, den du gekommen bist, fahre an der Lombard Street vorbei und folge der Straße, auf der du dich befindest, nach rechts. Schaue sofort nach links. Dort entdeckst du einen geparkten Polizeiwagen, der sich vorzüglich zum Grinden eignet.

Das versteckte Videoband

Es gibt zwei Möglichkeiten, um die erste Hälfte des Weges zu dem Videoband zurückzulegen:

- 1** Skate die Lombard Street hinunter und biege unten rechts ab, fahre rechts am Donut-Geschäft vorbei und schaue dabei nach links auf das Gebäude. An dem Gebäude befindet sich eine kurvige Stelle, die du dazu nutzen kannst, um zum zweiten Abschnitt zu gelangen. Fange bei den beiden Polizeiwagen an und fahre direkt auf die Rampe bei der Pflanze ganz links zu. Führe einen Fastplant in einem linken Winkel nach oben aus, der bringt dich zum zweiten Abschnitt. Diese Methode ist die schnellere, aber auch die schwierigere.
- 2** Skate die Lombard Street hinunter und biege unten nach links ab. Folge der Straße nach rechts und halte dabei Ausschau nach einem seltsam aussehenden Brunnen auf der rechten Seite. Sobald du ihn siehst, musst du die Straße hinaufskaten bis zu der Stelle, an der sie nach rechts abbiegt. Mache einen U-Turn. Jetzt solltest du mit Blickrichtung zum Brunnen stehen. Du bemerkst den niedrigen Teil des Brunnens, auf den du springen kannst. Es ist ein Weg, der dich zu dem Gebäude vor dir bringt.

Springe mit einem Fastplant auf diesen Weg und folge ihm bis ans Ende. Springe erneut mit einem Fastplant zu dem Gebäude auf der anderen Seite des Brunnens. Halte dich hier links und springe mit noch einem Fastplant zum nächsten Gebäude.

- ~ Von dieser Position aus bahnst du dir deinen Weg zur Spitze des Gebäudes, indem du den schmalen Weg benutzt. Oben bemerkst du eine extrem hohe Rampe, die du hinaufskatest und dich auf den Sprung vorbereitest. An der höchsten Stelle des Sprunges machst du einen Fastplant, was dich zu einer Pagode befördert, auf der sich das Videoband befindet. Du landest genau auf dem Band. Falls du Bedenken hast, probiere einfach einige Impossibles oder 360 Flips während des Sprunges aus, so erhöht sich deine Geschwindigkeit noch ein wenig.

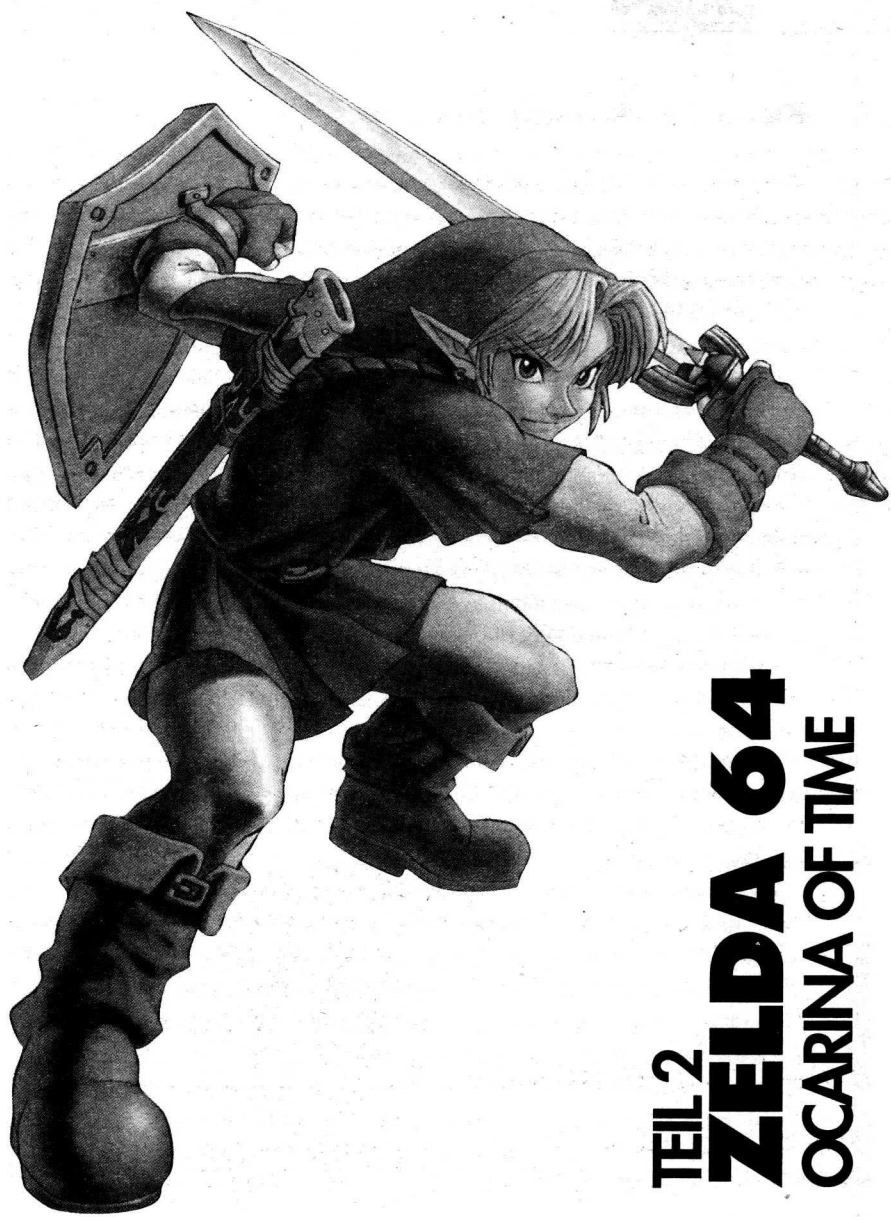
Roswell - New Mexico

Leveltyp: Tournament Stage

Einige Tipps zum Punkten:

- Mache 720-Drehungen bei allen acht Moves.
- Nutze alle Halfpipes.
- In der Mitte befindet sich ein Gebilde, auf dem du gleich zweifach grinden kannst, nutze diesen Vorteil.
- Mache Fastplants in Verbindung mit jedem Special-Luft-Move, den du auf Lager hast.

Das war's.



TEIL 2
ZELDA 64
OCARINA OF TIME

Geister-Tempel

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

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

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

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

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

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

Angriff der Weiber

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

Verlasse den Käfig und gehe links durch die Tür. Du stehst draußen. Nimm den nächsten Durchgang links zu einem anderen Teil des Verstecks. Sei schnell, da das Gebiet stark bewacht wird. Sobald Du um die Ecke gehst, wartet eine Wächterin am Ende des Korridors. Bleibe hinter den Kisten, bis sie abhaut. Laufe schnell durch die Passage, ducke Dich unter den Durchgang auf der rechten Seite und gehe auf einer kleinen Rampe nach oben. Gehe nach links und schaue vorsichtig um die Ecke. Eine Wache läuft vor und zurück. Warte, bis sie Dir den Rücken zuwendet, und laufe dann auf sie zu nach links in den Durchgang.

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

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

Besiege sie und nimm den Schlüssel mit. Öffne damit die Zelle des dritten Gefangenen. Verlasse die Zelle und gehe auf bekanntem Wege zurück aufs Dach. Gehe nach rechts und laß Dich nach unten fallen.

Gehe durch die Tür. Ganz unten findest Du links den letzten Gefangenen. Sprich mit ihm, und Du wirst wieder angegriffen. Schnapp Dir den Schlüssel und laß den Gefangenen frei. Er gibt Dir wichtige Infos mit auf den Weg.

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

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

Finde die Feen!

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

Feenbrunnen. Spiele Zeldas Wiegenlied beim Triforce-Symbol, und die Große Fee der Magie erscheint. Sie gibt Dir den Spruch Naryus Umarmung.

Sei kindisch!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kehre zu Nabooru zurück und beobachte, wie sie von zwei Hexen in den Sand gedrückt wird! Laß Dich vom Tempel fallen und pflanze magische Bohnen in der weichen Erde bei der Tür ein. Spiele das Präludium des Lichts, um zum Tempel der Zeit zurückzukehren. Ziehe das Meisterschwert und reise in die Zukunft! Spiele das Requiem des Geistes, und Du gelangst in die Wüste. Du trägst jetzt die Silberhandschuhe. Stelle Dich auf die gewachsene Pflanze und springe über den Steinbogen zum Herz-Container. Laß Dich fallen und betrete den Tempel.

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

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

Gehe zurück in den Beamos-Raum und durch die verschlossene Tür. Besiege den Gegner und weiche den fliegenden Töpfen aus. Gehe zum Ende des Gangs. Klettere rechts an der Wand hinauf in den Raum mit dem Spiegel, der das Sonnenlicht reflektiert. Mit der Linse der Wahrheit entdeckst Du einen Gegner. Töte ihn. Laufe zum Spiegel und schiebe ihn im Uhrzeigersinn durch den Raum, so daß der Sonnenstrahl die ersten drei Symbole trifft. Jedesmal geschieht etwas. Das erste Symbol läßt eine Truhe mit einem Energieherz von der Decke fallen, die zweite Truhe ist eine Falle – also öffne sie nicht! Das dritte Symbol öffnet eine Tür, und das vierte läßt einen Gegner von der Decke fallen, also bewege den Strahl nicht über das dritte Symbol hinaus!

Gehe durch die gerade geöffnete Tür zur anderen Seite des Raumes, und Du stehst vor der großen Statue. Klettere auf den Stufen nach oben und ziehe die Gleitstiefel an. Schwebte mit diesen auf die linke Hand der Statue und spiele Zeldas Wiegenlied. Eine Truhe erscheint auf der rechten Hand. Mit dem Enterhaken ziehst Du Dich rüber. Du findest einen Schlüssel.

Drehe Dich, um von der Statue wegzublicken, und laß Dich mit den Stiefeln auf die Stufen rechts von der Statue fallen. Klettere nach oben

und erledige mit dem Enterhaken die goldene Skulltula. Nimm das Symbol. Laufe auf der ersten Treppe zurück nach unten und ziehe Dich mit dem Enterhaken an der Fackel rüber auf die gegenüberliegende Treppe. Gehe nach links, ziehe Dich mit dem Haken auf die Plattform oben rechts im Raum mit dem Schalter und der Truhe.

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

Gehe durch die Tür zur Klingenfalle. Du findest vier Armos, zwei verschlossene Türen, einen Schalter in der Mitte des Bodens und ein Sonnensymbol an der Wand. Auf den Schalter muß etwas gestellt werden, damit die Tür rechts im Raum geöffnet werden kann. Stelle Dich am besten vor die Tür und ärgere einen Armos mit dem Enterhaken, so daß dieser auf Dich zugelaufen kommt und über den Schalter watschelt. Renne schnell durch die Tür. Bestimmt keine leichte Aufgabe. Doch jetzt stehst Du vor einigen Stufen. Gehe auf ihnen nach oben und benutze die Linse der Wahrheit. Du entdeckst zwei Truhen mit Energieherzen. Gehe oben durch die Tür, und Du begegnest einem weiteren Iron Knuckle. Wecke ihn auf, kämpfe mit ihm und töte ihn. Gehe durch die Tür und nimm den Spiegelschild aus der Truhe.

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

Töte den Knuckle

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

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

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

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

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

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

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

Öffne sie, und Du begegnest den beiden Hexen, Koume und Kotaki,

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

Der heilige Geist

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

Boss: Twinrova

Diese beiden Mädels sind echt nervig! Sie teilen sich und attackieren Dich von oben. Visiere die Hexe an, die gerade zu Feuern beginnt, und wehre ihren Angriff mit dem Schild ab. Benutze den Schild, um die Energie auf die andere Hexe umzulenken. Weichst Du einem Angriff aus und wird Deine Plattform getroffen, dann halte Dich von der brennenden Stelle fern.

Hast Du sie viermal mit der eigenen Energie getroffen, vereinen sie sich und greifen Dich mit ihrer Doppel-Dynamit-Attacke an. Diesmal ist die Taktik etwas anders. Du mußt drei Angriffe gleichen Typs (also Feuer oder Eis) abwehren. Der Strahl prallt dann vom Schild ab und kann mit dem Analog-Stick dirigiert werden. Weiche den Angriffen aus, die Dein Schild momentan nicht vertragen kann.

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

Ganondorfs Schloß

Du findest Dich außerhalb des Geistertempels. Spiele das Präludium

des Lichts, um zum Tempel der Zeit zu gelangen. Du begegnest Sheik. Nach einer endlos scheinenden Diskussion überreicht Dir Zelda den Pfeil des Lichts.

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

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

Betrete die erste Kammer und gehe durch die linke Tür. Besiege die beiden Stalfos innerhalb einer Minute. Eine Truhe mit einem Schlüssel erscheint. Verlasse den Ort durch die Tür bei der Truhe und sammle im nächsten Gebiet alle Eis-Rubine innerhalb von 90 Sekunden ein. Suche den Ausgang bei den Flammen und ziehe Dich mit dem Haken über die Flammen.

Killer-Wölfe

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

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

Springe in den Spalt zur Tür und besiege im angrenzenden Raum die Gegner. Eine Truhe mit Pfeilen erscheint. Zerstöre mit dem Hammer die Statuen an der Seite des Raums und stelle Dich auf den Schalter. So gelangst Du an den Schlüssel in der Truhe. Schieße auf das Auge und

gehe in den nächsten Raum mit Lava auf dem Boden und Eis-Rubinen. Schweb mit den Gleitstiefeln von Eis-Rubin zu Eis-Rubin. Betätige den Schalter, um das Feuer kurzzeitig zu stoppen, und verlasse den Ort durch die Tür bei der Fackel. Spiele im nächsten Raum den Song der Zeit. Ziehe dann die Eisenstiefel und das Zora-Gewand an. Laß Dich ins Wasser mit den Gegnern darin fallen.

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

Gehe durch die Tür und weiter in den Raum mit den rotierenden Statuen. Gehe diesmal nach rechts. Du findest hinter der Tür einen weiteren Schlüssel in der Truhe. Gehe ins Gebiet mit den Löwenköpfen zurück. Laufe nach rechts und durch die mittlere Tür in einen Raum mit zahlreichen Türen. Gehe links durch die Tür und weiter durch die nächste verschlossene Tür zu einer Truhe mit einem lilafarbenen Rubin. Weiter geht es durch die nächste verschlossene Tür zu einer Truhe mit einem roten Rubin. Hinter der folgenden Tür gibt es dann Pfeile und schließlich den Eis-Pfeil.

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

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

Gehe zum Lava-Burggraben und unterhalte Dich mit dem ersten Weisen. Überquere dann die Brücke und gehe in Ganons Schloß! Laufe über die Stufen nach unten und töte die beiden Beamos auf den Podesten. Gehe durch die Tür. Vor Dir führt eine Tür zu Ganons Turm.

Sie wird momentan von einer Energiebarriere blockiert. Die Energiequellen befinden sich in sechs Räumen. Fange links mit der Tür mit dem Geister-Medaillon an.

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

Licht ins Dunkle

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

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

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

Lege einen Lichtpfeil an und feuere ihn auf die nächste

Energiequelle, um den zweiten Energiestrahl zu deaktivieren. Kehre ins Zentralgebiet zurück. Gehe rechts über die Stufen durch die Tür mit dem Wasser-Medaillon. Der neue Raum ist voller Eis. Töte die Geister-Erscheinungen, um die nächste Tür zu öffnen, die sich hinter einer Wand aus rotem Eis verbirgt. Zerstöre die Eiszapfen in der Mitte des Raumes und fange etwas von dem blauen Feuer mit der Flasche ein. Bringe mit diesem Feuer das rote Eis zum schmelzen. Fange noch mehr Feuer ein und gehe durch die Tür.

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

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

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

Sieh die Wahrheit!

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

Falls Du mehr Energie brauchst, solltest Du das Schloß verlassen und links die große Fee der Magie aufsuchen. Ein großer Block versperrt Dir

diesmal den Weg, doch mit den goldenen Handschuhen kannst Du ihn verschieben. Die Fee erweitert Deine Defensivkraft und lädt Deine Energie neu auf. Du nimmst dann nur noch halb so viel Schaden in einem Kampf. Kehre zum Schloß zurück.

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

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

Mit dem Auge der Wahrheit entdeckst Du Gegner und eine Skultula. Nach dem Kampf erscheint eine Truhe mit einem Schlüssel. In den anderen Truhen liegen (von links aus im Uhrzeigersinn): ein blauer Rubin, eine Eisfalle, ein Energieherz, eine Eisfalle, ein paar Pfeile und noch eine Eisfalle – öffne nur die wichtigen Truhen. Gehe durch die verschlossene Tür, stelle Dich auf das Symbol und spiele Zeldas Wiegenlied. Eine Truhe mit einem Schlüssel erscheint.

Gehe durch die nächste verschlossene Tür in einen runden Raum mit rollenden Steinen. Hänge Dich an den Haken und hole Dir den ersten Rubin. Folge den Steinen im Raum, um zwei weitere Rubine aus den Nischen an der Seite einzusacken. In den Töpfen liegen die letzten beiden Rubine. Die Tür wird geöffnet.

Gehe in den letzten Raum; die Energiequelle ist hier nicht zu sehen. Ein Monster fällt von der Decke. Töte es und laufe zur Mauer vor Dir, die eine Illusion ist. Schieße im wirklich letzten Raum einen Lichtpfeil in die Energiequelle, so daß auch dieser Energiestrahle deaktiviert wird.

Klettere rechts die Stufen hoch und überquere die Brücke, um in die Festung zu gelangen. In jeder Etage des Turmes warten Monster. Gehe über die Stufen nach oben und durch die verzierte Tür. Nach einem Kampf geht es weiter durch die nächste und zu einer Treppe.

Folge dem Verlauf des Weges über die Treppen und durch die Türen. Halte Dich von der Truhe fern, die von einem Feuerring umgeben ist.

Besiege die Stalfos, um das Feuer verschwinden zu lassen. Du findest in der Truhe den Hauptschlüssel.

Größte Vorsicht!

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

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

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

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

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

Glückliches Ende?

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

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

Ganondorf

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

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

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

Boss: Ganon

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

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

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

GAME BOY

GEHEIMNISSE
STRATEGIEN
LÖSUNGEN

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

Nemesis

Alle Waffen und volle Schildenergie

Halte das Spiel an und drücke Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, Start.

Keine Power mehr

Halte das Spiel an und drücke Hoch, Select, Runter, Select, Links, Select, Rechts, Select, Select, Select, Start.

Weniger Power-Ups

Halte das Spiel an und drücke A, Links, Links, Links, Links, Start.

Geheimlevel

Im vierten Level kannst du einen Geheimlevel finden. Begib dich unter den dritten auf dich schießenden Schädel. Fliege zu der unteren linken Ecke des Bildschirms und warte dort ein paar Sekunden lang. Du wirst automatisch in den Geheimlevel transportiert.

Geschwindigkeit und Schildenergie

Halte das Spiel an und drücke B, B, B, B, B, A, A, A, A, A.

Ninja Boy

Levelauswahl

Drücke, sobald der Titelschirm erscheint, die Tasten Hoch, Hoch, Runter, Runter, A, B, A, B und halte dann die A-Taste gedrückt, während du auf Start drückst. In der oberen linken Ecke wird die Nachricht "W 1-1" erscheinen. Mit Hoch und Runter kannst du jetzt den Level auswählen. Du startest übrigens mit 99 Miracle Kicks.

Continue

Halte die A-Taste gedrückt, während "Game Over" auf dem Bildschirm angezeigt wird, und drücke dann auf Start, um weiterzuspielen.

Ninja Gaiden Shadow

Soundtest

Halte im Titelschirm A und B gedrückt und drücke dann auf Start.

Nintendo World Cup

Passwörter

So wählst du dein gewünschtes Spiel aus: Kombiniere einen Matchcode (die ersten drei Ziffern) mit einem beliebigen Teamcode (die letzten zwei Ziffern) und gib dies als Passwort ein.

Matchcodes

Match 2	224
Match 3	003
Match 4	530
Match 5	363
Match 6	172
Match 7	429
Match 8	561
Match 9	513
Match 10	971
Match 11	086
Match 12	016

Teamcodes

USA	31
Holland	41
Japan	59
Frankreich	26
Kamerun	54
UdSSR	17
Mexiko	72
England	45
Spanien	38
Brasilien	51
Deutschland	13
Argentinien	62
Italien	33

Operation C

Zehn Leben

Drücke im Titelschirm viermal Hoch, viermal Runter, viermal Links und dann Start.

Levelauswahl

Drücke im Titelschirm Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, B, A und Start.

Soundtest

Drücke im Titelschirm Hoch, Runter, Links, Rechts und dann Start.

Pac-Man

Größeres Bild

Drücke im Titelschirm Links oder Rechts, bis neben dem Schriftzug "1 Player Option" das Symbol _ erscheint. Drücke jetzt Start.

Pagemaster, The

Passwörter

Adventure World LCJRYCRL
 Fantasy World JFPLRFXP

Paper Boy 2

Passwörter

Middle Road 3875
 Hard Way 7946

Penguin Wars

Levelauswahl

Halte Links und B gedrückt und drücke dann A. Jetzt kannst du deinen Level auswählen.

Pipe Dream

Passwörter

Level 5	HAHA	Level 21	GROW
Level 9	GRIM	Level 25	TALL
Level 13	REAP	Level 29	YALI
Level 17	SEED		

Pitman

Passwörter

Stage 95 Q16KXW

Pocahontas

Passwörter

Level 2 KPGXH4T8
Level 3 CMQZB6R1
Level 4 JWDLF7K5
Level 5 TGNDX3V9
Level 6 HFSBD2M6
Level 7 QZJRL1W4
Level 8 BPXCV7Z3
Level 9 SDLFT8G2

Level 10 RWHJX9Z5
Level 11 MVNGB4C6
Level 12 KCQTD3W1
Level 13 TBPRG5H8
Level 14 QFCMX2B9
Level 15 VDHKS6L7
Level 16 BNJHZ1R9

Power Mission

Passwörter

Sewall Island BYRBYD
Deadly Eight LTHGTH
Sea Chamber CHRRGM
Swamp Land TW7ST7
Cursed Straits 6PTRTS

Innocent Sea 55T5D5
Twilight Island C90VDP
Diamond Island BFWFWS
Dragon Channel BYRWGY
Last Mission LRDMR1

Flotte verstärken

Wähle eine Formation für deine Flotte und beende den Zug. Lass dich nicht in irgendwelche Kämpfe verwickeln. Halte dann, während sich die feindliche Flotte bewegt, Links, Select und B gedrückt. Wenn du wieder am Zug bist, ist deine Flotte komplett aufgebaut, du kannst deine Flotte auf bis zu 99 Hitpoints verstärken und du hast unbegrenzte Bewegungsfreiheit. Du kannst jetzt in zwei Zügen das gegnerische Flaggschiff einkreisen und zerstören.

Power Rangers: The Movie

Passwörter

Ivan Ooze	0411
Pig	5989
Rat	0936
Goldar	3713
Lard Zedd	3500

Prehistorik Man

Cheatmodus

Drücke, während die Einleitung abläuft, Runter, A, Hoch, B, Links, Rechts, B, A, B, A, B, A, Hoch, Runter. Im nächsten Bild wird der Cheatmodus aktiviert sein. Du bist jetzt unverwundbar und kannst mit Select zum nächsten Level springen.

Primal Rage

(für Kämpfer mit Blickrichtung nach rechts)

Armaddon Moves

Bed-O-Nails:	A und B halten, dann Hoch, Runter.
Iron Maiden:	A und B halten, dann Rechts-Oben.
Gut Gouger:	A und B halten, dann Rechts, Links.
Flying Spikes:	A und B halten, dann Links-Oben
Meditation (Fatality):	A und B halten, dann Rechts, Runter, Links, Rechts, Rechts.

Blizzard Moves

Mega Punch:	A und B halten, dann Runter, Rechts.
Freeze Breath:	A und B halten, dann Links, Rechts.
Air Throw:	A und B drücken, wenn sich beide Monster in der Luft befinden.
Throw:	A und B halten, dann Rechts, Runter, Links, Hoch.

To-Da-Moon (Fatality): A und B halten, dann Runter, Runter, Runter, Runter, Hoch.

Chaos Moves

Grab-n-Throw: A und B halten, dann Rechts, Links.
Power Puke: A und B halten, dann Rechts-Oben.
Ground Shaker: A und B halten, dann Links, Hoch, Links, Runter.
Battering Ram: A und B halten, dann Rechts, Rechts.
Golden Shower: A und B halten, dann Runter, Links, Rechts, Runter, Rechts.

Diablo Moves

Fireball: A und B halten, dann Rechts-Unten.
Torch: A und B halten, dann Rechts-Oben.
Pulverizer: A und B halten, dann Runter, Hoch.
Inferno Flash: A und B halten, dann Hoch, Runter.
Fireball (Fatality): A und B halten, dann Hoch, Links, Runter, Runter.

Talon Moves

Brain Basher: A und B halten, dann Rechts-Oben.
Frantic Fury: A und B halten, dann Rechts-Unten.
Slasher: A und B halten, dann Runter, Hoch, Rechts.
Face Ripper: A und B halten, dann Hoch, Runter.
Nach vorne/hinten stürmen: A, B und Rechts oder Links halten.
Shredder: A und B halten, dann Rechts, Runter, Links, Hoch.

Sauron Moves

Earthquake Stomp: A und B halten, dann Hoch, Runter.
Cranium Crusher: A und B halten, dann Runter, Hoch.
Stun Roar: A und B halten, dann Links, Rechts.
Air Throw: A und B drücken, wenn sich beide Monster in der Luft befinden.
Flesh Eating (Fatality): A und B halten, dann 4 x Hoch.

Prince Of Persia

Passwörter

Level 2	06769075	Level 9	68813685
Level 3	28611065	Level 10	01414654
Level 4	92117015	Level 11	32710744
Level 5	87019105	Level 12	26614774
Level 6	46308135	Jaffar	98119464
Level 7	65903195	Ende	89012414
Level 8	70914195		

Q Bert

Alle Videos sehen

Drücke im Titelschirm Rechts, Hoch, B, A, Runter, Hoch, B, Runter, Hoch und B. Jetzt werden alle Videos zu einem Kurzfilm aneinander gehängt.

Q Billion

Levelauswahl

Gib TOIL als Passwort ein.

Qix

Kein Sound

Du kannst den Sound ausstellen, indem du im Titelschirm Links gedrückt hältst und dann Start drückst. Alternativ dazu kannst du natürlich auch den Lautstärkeregler deines Game Boys benutzen.

R-Type

Geheime Optionen

Drücke im Titelschirm Select. Es erscheint jetzt ein Menü, mit dem du dir die Sounds und die Musik des Spiels anhören kannst. Außerdem

kannst du den Schwierigkeitsgrad einstellen. Das Menü verlässt du wieder, indem du gleichzeitig Select und Start drückst.

Malprogramm

Drücke, wenn die Highscore-Tabelle im Bild ist, gleichzeitig Links-Unten und B. Du kommst dann in ein Programm, das Souza Editor genannt wird. Drücke jetzt Start, um den Bildschirm zu leeren. Nun kannst du mit A malen und mit B wieder löschen. Den Cursor bewegst du mit dem Steuerkreuz.

Raging Fighter

Gleicher Kämpfer, gleiche Farbe (ein Spieler)

Drücke im Titelschirm Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, B und dann B. Jetzt spielst du mit dem gleichen Charakter wie der Computer.

Gleicher Kämpfer, andere Farbe (ein Spieler)

Drücke im Titelschirm Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, B und dann A. Jetzt spielst du mit dem gleichen Charakter wie der Computer, nur mit einer anderen Farbe.

Gleicher Kämpfer, gleiche Farbe (zwei Spieler)

Drücke im Titelschirm Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, A und dann A. Du kannst jetzt mit der gleichen Figur wie dein menschlicher Gegner spielen.

Gleicher Kämpfer, andere Farbe (zwei Spieler)

Drücke im Titelschirm Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, A und dann B. Du kannst jetzt mit der gleichen Figur wie dein menschlicher Gegner spielen, nur eben mit einer anderen Farbe.

Rampart Spezialtaktiken

Die Schiffe mit den Doppelsegeln sind die einzigen, die diese kleinen Landungspanzer entsenden können. Zerstöre sie also so schnell wie möglich, wenn sie sich deiner Küste nähern.

Die kleinen Schiffe mit den einfachen Segeln können als letzte zerstört werden.

Wenn die Landungspanzer doch deine Küste erreicht haben, ist es eine gute Strategie, sie einzumauern und dann deine Burg wieder aufzubauen. Mach sie am Anfang deines nächsten Zuges fertig und kümmere dich dann wieder um die Schiffe.

Du musst nicht jede Kanone einsetzen, die du bekommst. Wenn du keinen guten Platz zum Aufstellen findest, denn benutze sie nicht. Die besten Standorte für Kanonen sind so nah wie möglich an deiner Burg und so weit wie möglich von den Mauern entfernt. Stelle sie auf keinen Fall nah an eine Mauer, die sich genau am Rand der Karte befindet. Wenn ein einziger Abschnitt davon zerstört wird, ist eine Reparatur nahezu unmöglich.

Übe das Platzieren und Drehen von Objekten so oft wie möglich, bis du im Schlaf weißt, welche Taste fürs Drehen und welche fürs Platzieren zuständig ist. Die Konstruktion von größeren Burgen wird dir jetzt um einiges leichter fallen. Du solltest übrigens die einfachen Mauern denen mit doppelter oder dreifacher Dicke vorziehen, denn es ist leichter, diese nach einer eventuellen Zerstörung wieder aufzubauen.

Es ist sinnvoll, ein paar Objekte als Kanonenfutter zu bauen, sofern du die Zeit dazu hast. Baue einfach Mauern irgendwo hin, wo du sie nicht benötigst, und die feindlichen Schiffe werden darauf feuern.

Baue Mauern am Strand. Nicht nur, dass so Landungstruppen am Anlegen gehindert werden, manchmal entstehen beim Beschuss dieser Mauern durch die roten Schiffe auch brennende Felder, die von den feindlichen Truppen nicht betreten werden können.

In den niedrigeren Levels kann es hilfreich sein, wenn du erst eine große Burg baust und sie dann verkleinerst, sobald Löcher hineingeballert wurden. Wenn deine Festung zu klein geworden ist,

kannst du wieder eine große bauen. Außerdem ist es von Vorteil, eine Burg mit vier Kanonen zu umgeben, damit die feindlichen Truppen sie nicht zerstören können.

Real Bout Fatal Fury

Geheime Charaktere

Um als Geese und Iori zu spielen, musst du das Spiel zunächst durchspielen. Gehe dann zum Bildschirm für die Spielerauswahl und drücke Start, während Billy und Krauser markiert sind.

Geheime Optionen

Gehe ins Optionsmenü und bewege den Cursor auf Sound-Test. Wenn du gleichzeitig Links und A drückst, bekommst du eine neue Option namens Soft Dip. Setze alle 0-Werte auf 1, dann kannst du weitere Funktionen auswählen.

Real Ghostbusters, The

Passwörter

Level 2	LFBD	Level 14	NBMF	Level 26	NFWS
Level 3	VCSB	Level 15	GPBL	Level 27	RGSF
Level 4	TRFF	Level 16	RBCT	Level 28	RBCF
Level 5	ZFRG	Level 17	RCNG	Level 29	DCSK
Level 6	NGSF	Level 18	FCRF	Level 30	HBCR
Level 7	QDCZ	Level 19	YBRD	Level 31	JBZZ
Level 8	KCNG	Level 20	SGNG	Level 32	GBMF
Level 9	TRBD	Level 21	GGLD	Level 33	HGLD
Level 10	LGCK	Level 22	LBMP	Level 34	BCRD
Level 11	WGRD	Level 23	TWCN	Level 35	DGLL
Level 12	TCMF	Level 24	FDSF	Level 36	WGRM
Level 13	RBCN	Level 25	SPGT	Level 37	STBR

Robocop 2

Endsequenz

Warte, bis das Titelbild erscheint, und drücke dann gleichzeitig A, B, Select und Start. Drücke danach Links, dann kannst du dir die Endsequenz des Spiels ansehen.

Rolan's Curse

Passwörter

Erstes Abenteuer	QSJN DMLL
Zweites Abenteuer	PSBP JFNC
Drittes Abenteuer	PSPT KPPC
Spielende	PQRJ LNPC

Samurai Showdown

Geheime Charaktere

Um zu den Figuren Kuroko, Hikyaku und Amasuka Zugang zu erhalten, musst du im dritten Bild der Anfangssequenz dreimal Select drücken.

Samurai Showdown 3

Obergegnern

Drücke im Takara-Bildschirm dreimal Select, und du kommst zu der Option, durch die du mit den Obergegnern spielen kannst.

Endsequenzen

Gib, während das Takara-Logo auf dem Bildschirm angezeigt wird, folgende Tastenkombination ein: A, Hoch, B, Links, A, Runter, B und Rechts. Wähle als nächstes irgendeinen Charakter aus. Nun siehst du, sobald das Spiel beginnt, die entsprechende Endsequenz.

Shanghai

Passwörter

Starte das Spiel und drücke Select, um in das Optionsmenü zu gelangen. Wähle Neues Spiel aus und drücke A. Jetzt kannst du drei Buchstaben als Passwort eingeben.

Einfaches Spiel	MAN
Credits	STF
Sound	ZAP
Spielsteine umdrehen	REV

Skate Or Die: Tour de Thrash

Passwörter

Level 2	GNBF	Level 6	BXHN
Level 3	MTGP	Level 7	GFTQ
Level 4	PVFS	Level 8	JZWC
Level 5	FVCH		

Snoopy's Magic Show

Passwörter

Level 28	XQSI	Level 45	7YNV
Level 32	XQ11	Level 46	BYBB
Level 34	BYBQ	Level 47	CT1X
Level 40	BTND	Level 49	H500
Level 41	HYOC	Level 57	151C
Level 42	BYYO	Level 58	V5YO
Level 43	OT17	Level 120	CD1D
Level 44	BT1I		

Snow Bros Jr

Unverwundbarkeit

Halte im Titelschirm Links-Oben auf dem Steuerkreuz gedrückt und

drücke dann A und B und halte auch diese Tasten gedrückt. Drücke dann, bevor das JR.-Logo auf dem Bildschirm erscheint, auf Start.

Geheimlevels

Halte im Titelschirm Hoch, Select und B gedrückt und drücke dann auf Start.

Solomon's Club

Passwörter

Level 2-9	JDHHYJJ8
Level 3-6	4DDKJYJ8
Level 4-8	4DDDHDY8
Level 4-10	QDDHDSY8

Spanky's Quest

Musiktest

Gib als Passwort 1007 ein und du kommst in ein Soundmenü.

Levelauswahl

Gib das Passwort 0119 ein.

Speedy Gonzales

Passwörter

Mexiko	500999
Wald	343003
Wüste	830637
Land	812171
Insel	522472

Spud's Adventure

Levelauswahl

Gib das Passwort Banchou ein und es erscheint die Meldung Map Select 000 auf dem Bildschirm. Du kannst mit Hilfe des Steuerkreuzes jetzt den Startlevel auswählen.

Spy vs Spy

Passwörter

Level 2	ZKP
Level 3	YPT
Level 4	MMD

Star Trek

Passwörter

Planet Nueraï	0523.4
Planet Kalanda	1031.5
Planet Triskelion	2307.6
Pallas X1 System	3112.7
M-24 Alpha System	7156.3

Transport

Halte während des Spiels Select gedrückt und drücke dann Links. So kannst du einmal pro Level transportiert werden, ohne ein Wurmloch zu berühren.

Star Trek: 25th Anniversary

Passwörter

Erster Planet	0523.4	Dritter Planet	4567.0
Zweites System	7552.3	Letztes System	7156.7
Zweiter Planet	6541.2		
Drittes System	5570.1		

Transport

Halte während des Spiels Select gedrückt und drücke dann Links. So kannst du einmal pro Level transportiert werden, ohne ein Wurmloch zu berühren.

Star Trek: The Next Generation Levelauswahl

Gib als Passwort Override ein und starte ein neues Spiel. Drücke Hoch auf dem Steuerkreuz, während Captain Picard die Mission erklärt, um eine andere auszuwählen.

Passwörter

Ensign	Q
Lieutenant	Barclely
Lt. Commander	Tomalak
Commander	Ro Laren
Captain	Locutus

Star Trek Generation: Beyond the Nexus Passwörter

Level 2	harriman
Level 3	demora
Level 4	soren
Level 5	veridian
Level 6	ogawa
Level 7	farragut

Star Wars

Laserschwert für Han Solo

Gehe an der Stelle in Mos Eisley, wo du Han triffst, in das Auswahlménü und wähle das Laserschwert aus. Jetzt, da Luke das Laserschwert hält, wähle Han aus. Er redet mit dir, und nachdem das Gespräch beendet ist, wirst du sehen, dass du ihn kontrollierst. Han ist sowieso bei dir, nachdem du mit ihm gesprochen hast, das heißt, wähle ihn nicht im Auswahlménü an, sonst funktioniert es nicht. Han sieht immer noch so aus, als würde er eine Pistole halten. Wenn du sie aber abfeuerst, verwandelt er sich ganz kurz in Luke und benutzt das Laserschwert.

Wie man den Asteroidengürtel überlebt

Wenn du dich im Asteroidengürtel befindest, ist folgendes Verfahren eine gute Möglichkeit, um zu überleben. Bewege dich in die linke oder rechte untere Ecke und benutze Zielen. Dies funktioniert so hervorragend, dass du selbst ohne Schilde immer noch in den Hangar des Todessternes gelangen kannst.

Fehler im Programm

Wenn du in die erste Höhle kommst, kann es aufgrund eines Fehlers im Programm dazu kommen, dass Lukes neue Waffe nicht da ist. Gehe einfach noch mal raus und betrete die Höhle ein weiteres Mal. Die Waffe sollte dann irgendwann erscheinen.

Tatooine

Am Anfang bringt dich das Spiel in eine Höhle, die nur durch eine Serie von Sprüngen durchquert werden kann. Manchmal müssen größere Abstände überwunden werden, so dass du Anlauf nehmen musst. Als Nächstes fährst du mit dem Landspeeder. Steuere ihn ganz nach links. Wenn du die linke Wand erreicht hast, fahre gerade nach oben. Eine Reihe von Spuren im Boden zeigt die Spur eines Sandcrawlers an. Fahre in den Sandcrawler – ein großes schwarzes Gebilde in der Ecke. Fahre durch den Sandcrawler und ballere auf die

Jawas. Bewege dich weiter nach oben, bis du schließlich R2D2 triffst. Folge den Spuren, bis sie verschwinden, und steuere dann nach rechts, bis du zu ein paar großen Felsen gelangst. Gehe dort hinunter, bis du eine Lücke im Gestein entdeckst. Gehe hindurch, und du kommst in eine Höhle. Gehe hinein und springe auf den Felsen. Jetzt musst du rennen und über den sich bewegenden Felsen springen. Begib dich auf den nächsten Felsen und springe den Abhang hinunter. Wenn du einen weiteren Abhang passierst, drücke Links, und du landest auf einem schwebenden Felsen. Springe von da aus auf die Felsen, bis du zu einem Abhang kommst, wo du einen kleinen rasenden Falken sehen kannst, um den einige Flecken herumschwirren. Heb ihn auf und verlasse die Höhle. Du hast jetzt einen Schild. Wiederhole das, bis du acht Stück davon hast. Gehe dann nach rechts und danach nach oben. Lass dich nicht von der Kanone treffen und meide die Banthas. Wenn du an zwei Banthas vorbeigekommen bist, dann gehe nach unten und betrete die Höhle. Weiche den Mutantenfliegen aus. Wenn du am Ende der Höhle bist, rede mit Obi-One. Geh jetzt das Bild hinunter nach Mos Eisley und hole dir Han.

Asteroidenfeld

Dieser zweite Level ist der einfachste. Bewege den Cursor in die untere rechte Ecke und lass ihn da, der rasende Falke weicht jetzt allen Asteroiden von allein aus.

Todesstern

Kämpfe dir einen Weg durch den Hangar und weiche dem Maschinengewehrfeuer der Sturmtruppen aus. Kämpfe dich als Nächstes durch das Labyrinth und gehe durch die schwarze Tür. Du kommst in einen Raum mit einer großen Kugel, die sich zwischen zwei Treppen befindet. Es befinden sich übrigens zwei Maschinengewehre an der Decke, denen du vielleicht ausweichen solltest. Klettere jetzt die Leiter hoch und schieß mit Han auf die Kiste, die sich in der Kugel befindet, bis sie schließlich in die Luft fliegt. Du bist jetzt wieder in einem anderen Labyrinth und musst dir einen Weg erkämpfen, um Lea

zu befreien. Suche die nächste schwarze Tür und geh hindurch. Du befindest dich in einem weiteren Hangar, durch den du dich kämpfen musst. Pass auf die Stacheln und die Roboter auf. Und schon wieder kommst du an eine schwarze Tür, die du ebenfalls durchqueren musst. Diesmal kommst du in die Müllpresse. Nimm Luke und rüste ihn mit dem Lichtschwert aus. Greif damit das Monster an, und es wird augenblicklich dahinscheiden. Jetzt kommst du ein letztes Mal in einen Hangar. Schlage dich bis zum rasenden Falken durch und du hast es geschafft.

Angriff auf den Todesstern

Bewege den Cursor über die TIE-Fighter und jage sie in die Luft. Du solltest dich jetzt über die ganzen Schilde freuen. Nach einer Weile kommst du nach Yavin 4. Steig in den X-Wing und du kommst schließlich in den berühmten Graben im Todesstern. Wenn du R2D2 hast, sollte das Folgende sehr einfach sein. Mit Bfeuerst du den Laser und mit A die Torpedos ab. Komm nicht an die Wände, oder du fliegst in die Luft. Sollten dir die TIE-Fighter zu nah kommen, dann drücke auf A. Wenn du zu einem schwarzen Loch im Boden kommst, drücke ebenfalls A. Dann hast du es geschafft.

Star Wars: Return of the Jedi

Heilung auf Endor

Lass dich im Endor-Bunker-Level dreimal von den sich bewegenden Plattformen fallen. Wenn du dich links herunterfallen lässt, landest du auf einer weiteren Plattform. Erledige den Droiden und geh weiter, bis du zu einem Herz kommst. Es heilt dich vollständig.

Zehn Leben

Halte das Spiel im zweiten Level an und drücke A, A, B, B, B, Hoch und Runter. Nimm das Spiel wieder auf und du hast zehn Leben.

Passwörter

Tanzsaal	snkmtd
Schwebegleiter	rwvjbc
Endor	tfgbm
Ewok-Dorf	hjmkl
Generator	qgthgt
Todesstern	psvzkl
Turm	sfpysw
Todesstern: Mission 2	kfgzxq

Star Wars: The Empire Strikes Back Schleppseile

Wenn du auf dem Planeten Hoth gegen die AT/ATs kämpfst, drücke gleichzeitig B und Select. So bekommst du drei Schleppseile, mit denen du die AT/ATs ausschalten kannst. Es ist am einfachsten, auf ihre Beine zu zielen.

Street Racer

Passwörter

Silberpokal	JXPSVW
Goldpokal	BEFQMR

Sumo Fighter

Passwörter

Level 2-1	532776	Level 4-2	780554
Level 2-2	753442	Level 4-3	546127
Level 2-3	362459	Level 5-1	650594
Level 3-1	355530	Level 5-2	105960
Level 3-2	526158	Level 5-3	155965
Level 3-3	085530	Endlevel	968158
Level 4-1	524358		

Super Mario Land

Extramünzen in Level 2

Geh, nachdem du den zweiten Level gestartet hast, nach links und springe hoch. So entdeckst du einen Aufzug. Benutze ihn, und du bekommst einige Extramünzen.

Continue

Wenn dir im Level "Easter Island" mitgeteilt wird, dass das Spiel zu Ende ist, dann drücke wiederholt Start, sobald die Meldung "Game Over" auf dem Bildschirm erscheint. So kannst du einfach weiterspielen.

Super Mario Land 2

99 Leben

Du musst die Hippopotamus Zone und die Space Zone durchspielen. Kehre dann zur Hippopotamus Zone zurück und geh in das Wasser und dann nach links. Nimm dir das Geschenk, welches übrigens 50 Münzen wert ist. Mache das immer wieder, bis du im Besitz von 999 Münzen bist. Spiel jetzt das Bonusspiel. Wiederhole das, bis du 99 Leben hast.

Bonuslevel

Springe hoch, nachdem du die Glocke im ersten Level der Space Zone geläutet hast, und du findest einen versteckten Block genau vor dem Planeten. Arbeite dich immer weiter nach oben, und du findest weitere versteckte Blöcke. Zum Schluss findest du hoch über dem normalen Ausgang einen geheimen Ausgang.

Einfaches Spiel

Drücke im Bild mit den Rohren die Select-Taste.

Demo spielen

Du kannst im Titelschirm die folgenden Codes eingeben, um dir die verschiedenen Demos anzusehen. Wenn ein Demo anfängt, kannst du

Mario kontrollieren, allerdings funktioniert keiner dieser Codes bei der Million-Seller-Version.

- Demo 1 Hoch und Select
- Demo 2 Hoch, A und Select
- Demo 3 Hoch, B und Select
- Demo 4 Hoch, A, B und Select

Spaze Zone, Level 1, Geheimausgang

Berühre die Glocke und bewege dich dann nach rechts, bis du zu einer Wand kommst. Spring. Begib dich auf die andere Wand. Geh weiter nach oben und dann nach rechts. Springe weiter, bis du zu einer geheimen Tür mit einem Stern drüber kommst.

Tree Zone, Level 2, Geheimausgang

Du brauchst die Hasenohren. Geh bis zum Ende, aber geh nicht durch den Ausgang. Geh stattdessen nach links an der Röhre vorbei und dann nach oben. Geh immer weiter und erledige den bösen Buben. Flieg dann nach oben und nach rechts. Geh durch das Rohr und zu der Tür, über der sich ein Stern befindet.

Macro Zone, Level 1, Geheimausgang

Kurz vor dem Ende des Levels auf der langen Plattform musst du in der Mitte hochspringen und enttarnst so vier versteckte Blöcke. Springe darauf und schieß auf die vier Blöcke, welche die Röhre blockieren. Durch die Röhre kommst du in einen Raum, in dem du erst einmal ein paar Ameisen erledigen musst. Geh jetzt durch die Röhre mit der Form darüber. Diese bringt dich zu einer Blase; eine Abkürzung zum Obergegnen.

Pumpkin Zone, Level 2, Geheimausgang

Du musst bereits einen Pilz haben. Geh dorthin, wo sich das Wasser unter den Geistern befindet. Wenn du zu einem Loch kommst, geh nach unten und bewege dich zu den bösen Typen. Zerstöre die Blöcke und lass dich in die Röhre fallen. So kommst du einer Tür.

Pumpkin Zone, Level 3, Geheimausgang

Du benötigst die Hasenohren. Nachdem du an den unsichtbar werdenden Blöcken vorbei bist, geh in das Gebiet, wo du nach unten gehen kannst. Geh aber nicht nach unten, sondern flieg nach oben, an dem Bösewicht vorbei und dann hoch bis zur Sterntür.

Turtle Zone, Level 2, Geheimausgang

Wenn du den zweiten Level etwas erforschst, findest du eine Röhre, in die du nur klein hineinpasst. Geh hindurch und die Röhre hoch, vorbei an den drei wartenden Monstern und dann in die Röhre mit dem Stern.

Tree Zone, Level 2, Geheimausgang

Kurz vor dem Ende fällst du einen Abhang hinunter. Nimm die Karotte und flieg hinüber auf die Plattform auf der anderen Seite. Geh weiter in den nächsten Raum und dort in die Röhre mit dem Stern.

Zur Karte zurückkehren

Wenn du zu der Karte zurück willst, ohne zu sterben, dann drücke Start und Select gleichzeitig.

Super Mario Land 3: Wario Land Bestes Ende

Wenn du die beste Endsequenz sehen willst, musst du das Spiel durchspielen und 99.999 Punkte auf deinem Konto haben.

Debug-Modus

Halte das Spiel an und drücke dann 16 mal Select. Es erscheint ein Kasten über der Lebens-, Zeit- oder der Münzenanzeige. Halte A oder B gedrückt und benutze dann Links oder Rechts, um den Kasten zu bewegen. Um die Zahl zu verändern, drückst du Hoch oder Runter. Du kannst auch Warios Hut verändern, wenn du A und B drückst und den Kasten über Wario bewegst. Wenn sich der

Kasten dort befindet, drücke Start. Jedes Mal, wenn du das tust, verändert sich Warios Hut.

Tail Gator

Passwort

Letzter Level 8093

Tamagotchi

Mimitchi

Um Mimitchi zu erhalten, musst du einfach nur ein schwarzes Küken ausbrüten und es nur mit Karotten füttern.

Taz-Mania

Passwörter

Level 3 745577

Level 4 367123

Tecmo Bowl

Meisterschafts-Passwörter

San Francisco vs. Denver	1DAFF7A6
LA vs. Washington	967FBFA5
Washington vs. Chicago	587BFFA0
Indianapolis vs. LA	438FDFAD
Chicago vs. LA	A89FDFA8
Miami vs. San Francisco	072F7FAA
Dallas vs. San Francisco	202F7FAE
Denver vs. LA	0C8FDFA9
Cleveland vs. New York	098DFFA9
Minnesota vs. LA	2E9FDEA5
Seattle vs. Washington	937FBFA5

New York vs. Miami	24AFFDAD
LA vs. Miami	94BFFDAI
Unsichtbares Team vs. Chicago	397BFFA5

Spiegelbild-Passwörter

Washington	5B7FBFA3
Indianapolis	43AFFEAC
Cleveland	49AFFBA9
San Francisco	9C3F7FA5
Chicago	697BFFA5
Minnesota	AC#&FFA9
Denver	CFBFF7A0
Miami	46AFFDAB
LA	969FDFA5
Dallas	63AEFFA5
NY	269DFFA1

Tennis **Einfacher Sieg**

Wenn du aufschlägst, wirf den Ball hoch und geh dann sofort nach vorne, so dass der Ball auf deinem Kopf landet. Im nächsten Bild wirst du sehen, dass du gepunktet hast. Mach das viermal und du gewinnst den Satz.

Terminator 2 **Langsame Uhr**

Um in Level 3 die Uhr zu verlangsamen, musst du während des Spiels Select drücken. Das verlangsamt deinen Cursor und schaltet die Musik aus.

Tetris **Schweres Spiel**

Halte im Titelschirm Runter gedrückt und drücke dann Start. Wenn

du jetzt das Spiel beginnst, wirst du ein kleines Herz neben der Levelanzeige sehen. Das Spiel läuft jetzt viel schneller ab.

Keine Vorschau

Drücke an irgendeiner Stelle im Spiel die Start-Taste. Wenn das Spiel jetzt angehalten ist, drücke Select. Nimm das Spiel wieder auf, und du wirst sehen, dass du in der Box, in der das nächste Stück angezeigt werden sollte, nichts siehst. Wiederhole den Prozess, um dies rückgängig zu machen.

Geheime Raketen

In beiden Spieltypen sind Geheimraketen versteckt. In Spiel A siehst du eine kleine Rakete, wenn du 100.000 Punkte erspielt hast, und eine große bei 200.000 Punkten. In Spiel B siehst du, wie ein Space Shuttle abhebt, wenn du das Spiel auf Level 9 und Stufe 5 durchgezockt hast.

Tetris 2 Einfaches Spiel

Halte im Titelschirm Hoch und Start gedrückt, bis er verschwindet. Im Einfach-Modus gibt es jetzt weniger Bomben und die Steine fallen langsamer herunter.

Tetris Attack Kämpfe mit Bowser

Gib das Passwort 78RN5B?8 ein und du kannst im letzten Level des Stage Clear-Modus mit Bowser kämpfen.

Passwörter

Level	Normal	Extra
1-1	00IJ060	J0IJ0060
1-2	00HJ0160	J0HJJ150
1-3	00IJ150	J0IJ0150

1-4	00HJ0250	J0HJJ240
1-5	00!JJ240	J0!J0240
1-6	00HJ0340	J0HJJ330
1-7	00!JJ330	J0!J0330
1-8	00HJ0430	J0HJJ420
1-9	00!JJ420	J0!J0420
1-10	00HJ0520	J0HJJ510
2-1	00!000G0	J0!0J0F0
2-2	00H0J1F0	J0H001F0
2-3	00!001F0	J0!0J1D0
2-4	00H0J2D0	J0H002D0
2-5	00!002D0	J0!0J2C0
2-6	00H0J3C0	J0H003C0
2-7	00!003C0	J0!0J3B0
2-8	00H0J4B0	J0H004B0
2-9	00!004B0	J0!0J490
2-10	00H0J590	J0H00590
3-1	00!JJ0F0	J0!J00F0
3-2	00HJ01F0	J0HJJ1D0
3-3	00!JJ1D0	J0!J01D0
3-4	00HJ02D0	J0HJJ2C0
3-5	00!JJ2C0	J0!J02C0
3-6	00HJ03C0	J0HJJ3B0
3-7	00!JJ3B0	J0!J03B0
3-8	00HJ04B0	J0HJJ490
3-9	00!JJ490	J0!J0490
3-10	00HJ0590	J0HJJ580
4-1	00!000P0	J0!0J0N0
4-2	00H0J1N0	J0H001N0
4-3	00!001N0	J0!0J1M0
4-4	00H0J2M0	J0H002M0
4-5	00!002M0	J0!0J2L0
4-6	00H0J3L0	J0H003L0
4-7	00!003L0	J0!0J3K0

4-8	00H0J4K0	J0H004K0
4-9	00!004K0	J0!0J4J0
4-10	00H0J5J0	J0H005J0
5-1	00!JJ0N0	J0!J00N0
5-2	00HJ01N0	J0HJJ1M0
5-3	00!JJ1M0	J0!J01M0
5-4	00HJ02M0	J0HJJ2L0
5-5	00!JJ2L0	J0!J02L0
5-6	00HJ03L0	J0HJJ3K0
5-7	00!JJ3K0	J0!J03K0
5-8	00HJ04K0	J0HJJ4J0
5-9	00!JJ4J0	J0!J04J0
5-10	00HJ05J0	J0HJJ5R0
6-1	00!000Y0	J0!0J0X0
6-2	00H0J1X0	J0H001X0
6-3	00!001X0	J0!0J1W0
6-4	00H0J2W0	J0H002W0
6-5	00!002W0	J0!0J2V0
6-6	00H0J3V0	J0H003V0
6-7	00!003V0	J0!0J3T0
6-8	00H0J4T0	J0H004T0
6-9	00!004T0	J0!0J4!0
6-10	00H0J5!0	J0H005!0

Superschweres Spiel

Markiere im Spiel gegen den Computer die Option "Hard" und halte Hoch, Select und A oder Start in dieser Reihenfolge gedrückt. Wenn du spielst, wird als Schwierigkeitsgrad am oberen Spielfeldrand SPHard angezeigt.

Tetris Blast

Musik verändern

Drücke während des Spiels Start und dann Select, um die Musik zu verändern.

Kampfmodus

Drücke im Menü One Player/Two Players fünfmal B und dann Start. Im nächsten Menü erscheint eine Option namens Fight2.

Passwörter

Level	Passwort		
2	ZFFFJJJF	16	VSRPDCCH
3	B/MMLLKB	17	KBCDTFDF
4	XSDDGGDM	18	XDFGYKJF
5	KCWGLLHK	19	FICDTFCM
6	VG.LJJDM	20	TTGHPMJB
7	K.TDGGMF	21	DBVGYKGD
8	XZSCDDKK	22	JRCRCKB
9	DFMYLLDD	23	CY/BPMHF
10	YGCPDDHL	28	?IJWTFJK
11	GVMYLLCJ	29	FKWTPMDH
12	V/JVDDGK	31	LVRPRCFG
13	CJXTBBCF	32	VS.YYKMF
14	!L.YLKKL	33	MGFGLYLF
15	LXWTBMMB	46	ZCYXJVMH

Tiny Toon Adventures

Bonuslevel üben

Halte im Hauptmenü Runter und B gedrückt und drücke dann die Start-Taste, um die Bonuslevels üben zu können.

Tiny Toon Adventures 2

Schweres Spiel

Drücke im Titelschirm A und Start, wenn du eine Herausforderung suchst.

Optionsmenü

Drücke im Titelschirm B und Start.

Tiny Toon Adventures: Montanas Movie Madness Versteckte Spiele

Halte, bevor das Konami-Logo erscheint, A und B gedrückt. Dann, wenn die Aufforderung "Press Start" auf dem Bildschirm erscheint, drücke Start, während du immer noch A und B gedrückt hältst.

Tiny Toon Adventures: Wacky Sports Disziplin auswählen

Drücke im Titelbildschirm Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A und Start.

Teenage Mutant Ninja Turtles: Fall of the Foot Clan Bonusspiele

Geh in das Levelauswahlmenü und drücke A, B und Select. Du hörst einen Ton und in der rechten Ecke des Bildschirms erscheint ein Fragezeichen. Klicke darauf und du kannst die Bonusspiele spielen.

Neue Leben

Halte das Spiel an und drücke Hoch, Hoch, Runter, Runter, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, B und A. Nimm das Spiel wieder auf, und du wirst sehen, dass dein Leben wiederhergestellt ist. Dieser Trick funktioniert leider nur einmal pro Spiel.

Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Radical Rescue Passwörter

Vor Scratch	1000002	Nach Karte 1	4110102
Nach Scratch	2100002	Vor dem Drecksack	1111102

Nach dem Drecksack	2311102	Nach Karte 3	4773702
Nach Raphael	3311302	Vor Scale Tail	1777702
Nach Karte 2	4331302	Nach Scale Tail	2H77702
Vor Triceraton	1311302	Vor Splinter	3H77HO2
Nach Triceraton	2711302	Nach Karte 4	4HH7HO2
Nach Donatello	3711702	Vor Shredder	1HHHHO2

Tom and Jerry

Passwörter

Level 4	Herz, Käse, Soda, Uhr
Level 7	Leer, Uhr, Soda, Herz
Level 10	Jerry, Herz, Leer, Soda

Top Gun: Guts and Glory

Passwörter

Level 2	WN7WQQT	Level 7	SN7TWQP
Level 3	8NQSQQL	Level 8	XN778Q78Q4
Level 4	PNQZQQP	Level 9	7N7FPQF
Level 5	KNKQWQQ	Level 10	FN2FKQF
Level 6	CN4XWQQ		

Track & Field

Geheime Animationen

Wenn du beim Dreisprung ein paar Yards vor der Sandgrube landest, kommt ein Frosch aus dem Loch in der Bahn. Beim Bogenschießen wachsen Blumen bei der 70-Yard-Linie, wenn du den Pfeil zwischen der 40- und 50-Yard-Linie in den Boden ballerst. Und wenn du beim Hammerwerfen das Gerät mit voller Kraft und in einem Winkel von 80° in die Luft wirfst, holst du ein UFO vom Himmel.

Track Meet

Passwörter

Gegen Irwin B. Cheetin antreten SNAKE
 Gegen Jack Strop antreten REGRUB
 Apple II-Logos APPLE II

True Lies

Passwort

Funken rsshls

Trump Boy

Das Blatt des Gegners einsehen

Drücke während der Eröffnung Hoch, Runter, Links, Rechts, Hoch, Runter, Links, Rechts, Start und noch einmal Start.

Trumple Pop

Passwörter

Level 2 4qp9nnqqq
 Level 3 4gpbx304
 Level 4 42pbpxzom
 Level 5 4gp1p=376
 Level 6 4d809xo=x

Turok: Battle of the Bionosaurs

Passwörter

Level 2	GRZNNPCRDB	Level 6	RCVYGRSTDR
Level 3	DVZNDPBTNG	Level 7	VSVYTRSQDQ
Level 4	GVZNDPBTNG	Level 8	RSQPTNSQNW
Level 5	PCVYGRBTDK		

Turrican

Unverwundbarkeit

Drücke im Titelschirm A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A und A.

Levelauswahl

Halte im Titelschirm Select gedrückt und drücke Start.

Level überspringen.

Aktiviere die Unverwundbarkeit und starte das Spiel. Drücke Start, um das Spiel anzuhalten, und dann Select.

Ultima: Runes of Virtue II

Den ersten Dungeon beenden

Wenn du ständig auf eine Leiter triffst und dann den Dungeon verlässt, bedeutet das, dass der Bürgermeister in der Nähe ist. Nimm dir zuerst den Herz-Schlüssel und geh dann in den Raum mit dem Troll. Mach ihn fertig und geh dann in die Wand in der rechten oberen Ecke des Raumes.

Den Dungeon der Täuschung beenden

Wenn du auf die Leitern triffst, bedeutet das: Der Bürgermeister ist in der Nähe. Nimm dir die beiden Ankh-Schlüssel. Der erste ist in der rechten unteren Ecke und der andere im Reaper-Raum direkt über dem Zyklopen-Raum. Öffne jetzt die beiden Ankh-Türen in der rechten oberen Ecke. Der beste Weg, das große zweiköpfige Monster zu besiegen, ist, eine der beiden Türen zu seinem Raum zu öffnen und durch die Öffnung zu schießen. Das Monster sollte den Raum nicht verlassen können.

Finde den Kelch in der Höhle der Selbstsüchtigkeit

Geh in den Raum mit den beweglichen Felsen. Töte die Gegner, um den Hammer zu bekommen, mit dem du Fässer zerschlagen kannst. Geh weiter in das nächste Geschoss. Normalerweise würdest du jetzt die Uhr

zerschlagen und dann in den linken Raum und nach unten gehen. Betrete stattdessen den Raum zu deiner Rechten. Säubere die Räume darüber und nimm dir den Bumerang aus dem versteckten Raum. Geh jetzt wieder nach unten und halte nach dem Raum mit der Uhr Ausschau. Wenn du diese jetzt zerstörst, verwandelt sich die Fontäne im geheimen Raum in einen Pfeil. Nimm den Pfeil, geh weiter und nimm dir den Hammer aus der Schatztruhe. Stelle vorher sicher, dass du genug Platz in deinem Inventar hast, sonst erscheint der Hammer nicht. Geh wieder zurück in den Hauptraum und nimm jetzt wieder den rechten Pfeil. Schlage wieder auf die Uhr und laufe schnell in den linken Raum. Nimm den Teleporterpfeil, der dort erscheint. Benutze den Schalter, um die Felsen in Fässer zu verwandeln. Verlasse den Raum und geh wieder zurück in den Hauptraum. Nimm jetzt den oberen Pfeil. Du musst den rechten Reaper bekommen, um den linken zerstören zu können. Geh jetzt nach links und schiebe den Teleporterkreis ein Feld nach links. Stell dich dann darauf und geh hinein. Jedes Feld, um das du den Kreis verschiebst, bringt dich in einen anderen Raum. Schnapp dir je einen Hammer aus zweien der Räume und benutze sie zusammen mit dem anderen, den du vorher bekommen hast, um die Fässer zu zerstören, die die Leiter zu dem Geschoss mit dem Kelch versperren. Um in diesen Raum zu kommen, schiebe den Kreis auf das vorletzte Feld.

Der Kelch

Zuerst ein Ratschlag für den Skelettraum. Versuche, die Urnen nach oben oder unten zu schieben, nicht nach links oder rechts. Arbeite dich in die rechte obere Ecke durch und nimm den Hammer auf. Geh jetzt nach links oben. Du siehst ein Skelett, das auf ein paar Herzen und Sternen herumspaziert. Benutze den Hammer, um das Fass zu zerstören, das das Skelett daran hindert, den Teleporter zu berühren. Es wird in den oberen Raum transportiert und betätigt dort den Schalter, der eine Tür in der linken unteren Ecke des Skelettraumes öffnet. Bevor du diesen Raum jedoch verlässt, musst du die beiden Vasen in die rechte obere Ecke schieben und den linken Reaper bekommen, um den rechten zu zerstören. Dies wird einen Schalter

enttarnen. Geh nach unten in den Raum, der sich in der linken unteren Ecke des Skelettraumes befindet, und nimm den Stern-Schlüssel. Nimm ihn mit zu dem Raum oben rechts, öffne die Tür und betätige den Schalter. Geh jetzt wieder zurück in den linken unteren Raum und nimm endlich den Kelch. Damit du wieder zum Anfang der Höhle kommst und den Bürgermeister retten kannst, musst du einfach nur eine der beiden Gruben im linken oberen Raum benutzen.

Items in der Höhle von Pride

An einem bestimmten Punkt der Höhle kommst du in einen diamantförmigen Raum mit vier Ausgängen in Form von Treppen. Jede Treppe führt zu einem anderen Gegenstand. Nimm die nördliche Treppe für den Pingpongschläger, die östliche Treppe für die magische Rüstung, die südliche Treppe, um den Bürgermeister zu retten und für den Zauberstab, und die westliche Treppe für das magische Schwert. Es ist am besten, zuerst den Pingpongschläger zu holen, denn du brauchst ihn später, um einige der anderen Items zurückzuholen.

Die magische Rüstung

Du musst am Anfang des Geschosses erst ein paar Stern-Schlüssel aufnehmen. Benutze sie, um die Türen zu öffnen, bis du den Herz-Schlüssel findest. Benutze diesen in der rechten Seite und du bekommst den Ankh-Schlüssel. Dieser ermöglicht dir den Zutritt zu dem Raum mit der magischen Rüstung.

Türen in der Höhle von Pride

Benutze den Pingpongschläger, um die Türen mit Schaltern dahinter zu öffnen. Mit dem Schläger kannst du die Schalter durch die Türen hindurch betätigen.

Kristallkugelraum

Um durch den Raum mit der Kristallkugel zu kommen, musst du zuerst auf die Kugel schlagen. Du siehst jetzt den Raum, in dem du dich befindest, und noch einen weiteren auf der rechten Seite. Wenn du

genau hinsiehst, wirst du bemerken, dass der Raum wie eine Zahl zwischen eins und acht geformt ist. Diese entspricht der Zahl von Pilzen, die du treffen musst, ausgehend von einem Pilz in der rechten oberen Ecke und dann nach rechts fortsetzend. Jedesmal wenn du den richtigen Pilz triffst, ändert sich auch die Zahl in der Kristallkugel. Schließlich, wenn du den richtigen Pilz oft genug getroffen hast, öffnet sich ein Weg in der rechten unteren Ecke. So kommst du zu den magischen Stiefeln. Diese erlauben dir, durch die Wände bis zu dem Gebiet auf der rechten Seite zu gelangen. Auf der Hälfte des Weges nach oben befindet sich die Leiter in das nächste Geschoss.

Finde den Zauberstab

Geh nach Süden in den diamantförmigen Raum. Du kommst an eine Stelle an der dich Terry der Abenteurer darauf aufmerksam macht, dass der Zauberstab in der Nähe ist. Hol dir mit Hilfe des magischen Seils den Stern-Schlüssel aus dem unteren linken Gebiet. Benutze ihn bei der Tür links neben Terry und nimm die Leiter nach unten. Der Zauberstab befindet sich in diesem Geschoss. Nimm ihn auf, geh zurück nach oben und benutze ihn bei dem Kraftfeld rechts über Terry.

Finde den Bürgermeister in Pride

Er befindet sich in dem Geschoss, in das du kommst, nachdem du das Kraftfeld passiert hast. Benutze nicht die Leiter, die in das nächste Geschoss führt, wenn du ihn hast. Nimm zuerst den Herz-Schlüssel und benutze dann den Pingpongschläger, um durch die Gitter zu kommen und den Raum zu verlassen. Geh nach rechts unten und du findest einen Schalter. Leg ihn um und geh dann nach oben, wo sich all die Skelette befinden. Geh jetzt in die rechte obere Ecke und folge dem Weg, der sich dort befindet. Du findest den Bürgermeister. Geh nach links und benutze die Leiter.

Den Raum mit den Förderbändern in The Abyss verlassen

Zerstöre den Reaper im linken Raum und lege den Schalter um, falls er

noch nicht in der unteren Position ist. Fahre mit dem Förderband in die untere linke Ecke und betätige den Schalter, der die Tür rechts über dir öffnet, aber geh noch nicht hindurch. Lass dich jetzt von dem Förderband bis ans andere Ende auf die rechte Seite transportieren und berühre die Steinplatte, die sich dort befindet. Geh jetzt zu der anderen Platte auf der linken Seite, die sich inzwischen in einen Ankh-Schlüssel verwandelt haben müsste. Geh wieder zurück zu dem Raum links unten, zu dem du die Tür geöffnet hast. Darüber befindet sich ein Raum, in dem sich einige Monster aufhalten. Erledige sie und lauf dann nach rechts. Der Ankh-Schlüssel öffnet die Tür zu dem Raum mit den drei Jaggern. Zerstöre sie, aber so, dass der Weg zur Tür oder zur Bodenplatte nicht versperrt wird. Betätige dann den Schalter, geh zurück zu der Steinplatte in der rechten oberen Ecke und lass dich in das Loch fallen, das durch den Schalter entstanden ist.

Durch das nächste Geschoss

Du musst alle Vasen nach unten stoßen, und dann ab durch die Mitte! In den oberen Teleporter jeder Seite muss jeweils eine Vase gestoßen werden. Benutze dann die Teleporter, um die Bodenschalter zu betätigen. Jeder öffnet eine der verriegelten Türen, die den Weg zu der Leiter nach unten versperren.

Und das nächste Geschoss

Töte die Trolle, aber nicht den Reaper. Benutze den Pingpongschläger, um den Schalter zu betätigen. Geh nach unten und lass den Reaper die Netze zerstören, die das Fass blockieren. Geh ganz nach oben und benutze den Zauberstab für Feuerbälle, um das oberste Netz zu zerstören.

Die Eep-Eeps in Bewegung halten

Nimm zunächst den Herz-Schlüssel und geh durch die Herz-Tür. Jetzt musst du den Teleporterkreis finden und nach Norden gehen. Finde die Stelle in der Nähe der Leiter, wo sich neben einem Netz ein Felsen befindet. Zerstöre dieses Netz, indem du einmal durch jedes Fenster

feuerst. Jetzt kommt der schwierige Teil. Du musst die Eep-Eeps bekommen, um die Schalter in den vertikalen Passagen betätigen zu können. Und zwar so, dass sich alle Tore auf einmal öffnen und du hindurchgehen kannst. Am besten stößt du jeweils zwei Eep-Eeps nacheinander in die äußeren Passagen und sperrst sie dann mit einem Felsen darin ein. Schiebe einen weiteren Felsen seitlich neben den ersten, damit die nächsten beiden Eep-Eeps, die du benötigst, die ersten beiden nicht wieder befreien können. Du solltest die Extrafelsen aber so platzieren, dass sie nicht die mittleren beiden Passagen blockieren. Du kannst auch einen Gegenstand aus deinem Inventar vor die Felsen legen und so die Eep-Eeps am Befreien ihrer Artgenossen hindern. Hole jetzt zwei weitere Eep-Eeps (einen nach dem anderen), aber schiebe die Felsen dieses Mal ein Feld über die Eingänge zu den Passagen. Jetzt, wenn sie aufgehört haben, nach oben und unten zu gehen und die Schalter zu betätigen, kannst du hineingehen und sie wieder anstoßen. Wenn die beiden äußeren aufhören, sich zu bewegen, dann stelle dich neben den Teleporter, bis sie unter dir entlanglaufen. Teleportiere dich hinein und schubse sie wieder an. Geh dann nach oben und wieder nach draußen und schieb danach den Felsen wieder vor den Eingang. Jetzt ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis alle Türen auf einmal geöffnet sind. Wenn ein Eep-Eep aufhört, sich zu bewegen, musst du ihn wieder in Gang bringen. An dieser Stelle kommt etwas Glück mit ins Spiel. Versuche, sie alle gleichzeitig in Bewegung zu halten.

Urban Strike

Passwörter

Baja Oil Rigs M 7 2 D 2 0 Q H T B 5

Mexiko F D 4 L H Q Q 9 3 D J

Wario Blast

Alle Power-Ups

Wenn du alle Power-Ups haben willst, dann gib als Passwort 4622 ein,

um als Bomberman zu spielen, und 2264, um als Wario zu spielen.

Passwörter

Die folgenden Passwörter sind für Wario. Wenn du als Bomberman spielen willst, dann dreh sie einfach um. Ein Beispiel: Für Level 4-1 ist das Wario-Passwort 2514, für Bomberman ist es 4152.

Level Passwort

1-1	6964	3-Boss	8282	6-3	7689
1-2	6007	4-1	2514	6-Boss	8169
1-3	4778	4-2	1543	7-1	4881
1-Boss	1415	4-3	2134	7-2	2077
2-1	5819	4-Boss	4780	7-3	5296
2-2	0164	5-1	9091	7-Boss	0117
2-3	0362	5-2	0105	8-1	4185
2-Boss	9653	5-3	4092	8-2	6318
3-1	1048	5-Boss	6271	8-3	0930
3-2	4268	6-1	4163	8-Boss	8513
3-3	3710	6-2	0160		

Bonusspiel

Gib für einen geheimen Battle-Game-Modus folgende Passwörter ein: 5656 für Bomberman und 6565 für Wario.

Wario Land II

Bonusspiel

Du musst beim Beenden des Spiels jeden Level geschafft haben sowie alle Schätze und alle Teile der Karte gefunden haben. Jetzt kommst du in den allerletzten Level und kannst ein Bonusspiel anwählen, das sich Flagman DD nennt.

Geheimes Kapitel

Betrete den ersten Level und wecke Wario nicht auf. Die Gooms

schmeißen dich aus dem Haus und die Geschichte nimmt einen anderen Verlauf.

Förderbänder austricksen

Wenn du auf ein Förderband gehst, während du einen Gegner trägst, dann kannst du dich ganz normal bewegen und wirst nicht mitgezogen.

Who Framed Roger Rabbit

Passwörter

Level 2	DLT3QYBY
Level 3	GPLDMSRC
Level 4	MMCFGWXJ
Level 5	BGQTVKJP
Level 6	RTJBWW43

Wizards and Warriors X

Extraleben

Wenn du dich in die Highscore-Liste eintragen kannst, dann gib W, Herz und W ein. Das nächste Spiel beginnst du jetzt mit sechs Leben.

World Heroes 2 Jet

Als Boss spielen

Drücke, während das Takara-Logo auf dem Bildschirm ist, die Tasten Rechts, Links, A, B, Runter, A, B und Hoch.

Schnelles Spiel

Wenn der Titel "World Heroes 2 Jet" auf dem Bildschirm erscheint, dann gib den Code Hoch, Hoch, Select, A, Runter, Runter, Select und B ein. Wenn du das richtig gemacht hast, hörst du eine Explosion. Deine Figur bewegt sich jetzt doppelt so schnell wie normal.

Scorcher-Modus

Wenn das Takara-Logo erscheint, dann gib folgenden Code ein. Rechts, Links, A, B, Runter, A, B und Hoch. Bei korrekter Eingabe hörst du ein klirrendes Geräusch. Im Scorcher-Modus kannst du deine Gegner jederzeit mit der Superattacke deines Charakters erledigen. Wenn du Zeus benutzt, kannst du im Training und im Turniermodus den Kampfstil auswählen (genau wie im Versus-Modus).

WWF King of the Ring Statistiken

Gib die Namen und Statistiken so ein, wie sie unten angegeben sind, um ein paar berühmte Wrestler zu erschaffen. Dies gibt den Kämpfern aber nicht ihr spezielles Aussehen, sondern nur die Eigenschaften.

Name	Geschwindigkeit	Kraft	Kondition
DAVEYBOY			
SHAMROCK			
AUSTIN			
MICHAELS			
OWENHART			
SID			

WWF War Zone Finishing Moves

Shawn Michaels: Select halten, Links, Rechts und Hoch
 Kane: Select halten, Rechts, Hoch und Runter
 Ken Shamrock: Select halten, Links, Hoch und Rechts
 Steve Austin: Select halten, Runter, Links und Rechts
 Faarooq: Select halten, Runter, Hoch, Links
 Goldust: Select halten, Rechts, Runter und Rechts
 Triple H: Select halten, Hoch, Links und Runter
 Mankind: Select halten, Hoch, Rechts und Links

Owen Hart: Select halten, Runter, Rechts und Links

The Rock: Select halten, Links, Runter und Hoch

British Bulldog: Select halten, Rechts, Links und Runter

Ahmed Johnson: Select halten, Hoch, Runter und Links

The Undertaker: Select halten, Links, Runter und Rechts

Yoshi's Cookie

Extralevel

Stelle am Anfang des Spiels den Level auf 10 ein. Wenn du das Spiel jetzt beendest, erscheint der Abspann. Warte, bis er vorbei ist, und es folgen weitere schwerere Levels.

Levelauswahl

Nimm im Optionsmenü folgende Einstellungen vor: Geschwindigkeit hoch, Musik aus und Level 10. Bewege den Cursor auf Level und drücke wiederholt Select, bis der gewünschte Level erscheint.

Zen: Intergalactic Ninja

Passwörter

_ = leer

D = Dose

F = Flasche

Z = Zeitung

R = Reifen

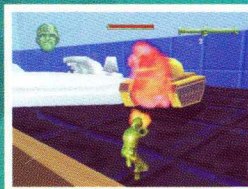
Nach Smog _FRD

Nach Water Z_ZR

Nach Dust RZ_D

Letzter Level FRDD

DIE BESTEN CHEATS ZU DEN HEISSESTEN SPIELN!



A-Z

NINTENDO

CHEATS UND LOSUNGEN

Nintendo A - Z Cheats und Lösungen (Ausgabe 7) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Nintendo-Lizenzangabe. Nintendo und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Nintendo.