

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELN!

**big**  
**N**  
Nintendo 64  
GAME BOY COLOR  
**A-Z**

NUMMER 8

**big** **N**  
Für alle Nintendo-Besitzer

**NINTENDO  
CHEATS  
UND  
LÖSUNGEN**

**POKÉMON**  
Special Pikachu Edition™

KOMPLETT  
GELOST!



ÜBER  
**200  
SEITEN!**

**It's Pikachu and you!**

KOMPLETT  
GELOST!



**DAIKATANA**

KOMPLETT  
GELOST!



**SUPER  
SMASH BROS.**

WEGE  
ZUM SIEG!



**WWF WRESTLE-  
MANIA 2000**

PLUS: **JETZT MIT AKTUALISIERTEM LÖSUNGSREGISTER.**





# 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 - 8  
© 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 6/2000**

**Nummer - 8** Lösungsbuch **big.N**

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

Unsere praktische Komplettübersicht hilft ab sofort weiter:

| <b>Titel</b>                    | <b>Buch</b> | <b>Heftausgabe</b> |
|---------------------------------|-------------|--------------------|
| Army Men: Sarge's Heroes        | Nummer 7    | big.N 05/00        |
| 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        |
| Lylat Wars                      | Nummer 7    | big.N 05/00        |
| Mario Party 2                   | Nummer 6    | big.N 04/00        |
| Pokémon (GB)                    | Nummer 3    | big.N 01/00        |
| Pokémon Stadium                 | Nummer 7    | big.N 05/00        |
| 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        |
| Tony Hawk's Skateboarding       | Nummer 7    | big.N 05/00        |
| Toy Story 2                     | Nummer 5    | big.N 03/00        |
| Zelda: Ocarina Of Time – Teil 1 | Nummer 6    | big.N 04/00        |
| Zelda: Ocarina Of Time – Teil 2 | Nummer 7    | big.N 05/00        |

Titel: Pokémon TM Yellow Version: Special Pikachu Edition

© 1995-1999 Nintendo/Creatures, inc./GAME FREAK, inc.

# Komplettlösungen

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Daikatana             | 007 |
| Pokémon Gelb          | 027 |
| Super Smash Bros.     | 039 |
| WWF Wrestlemania 2000 | 164 |

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

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





**Daikatana**

# Daikatana

## Episode 1 - Mission 1

### Marsh

Zu Beginn bedienst du dich erst einmal des einsam herumliegenden Ionen-Strahlers, der sich direkt vor dir befindet. Vorsicht! Die Abwehrkanonen im Gang links von dir beginnen sofort zu feuern. Wahlweise kannst du die Kanonen mit einigen gezielten Schüssen außer Gefecht setzen oder du nimmst deine Beine in die Hand und durchquerst den linken Gang im Eiltempo. Am Ende des ersten Korridors angekommen, erblickst du eine große Waffe. Hiro stockt einen Moment und entscheidet sich dafür, diese Knarre lieber zu zerstören. Rechts neben der Waffe siehst du einen Generator – ein Schuss mit dem Ionen-Strahler genügt, um das Gerät unschädlich zu machen. Schnappe dir die Medipaks und die Rüstung. Setze deinen Weg nun links entlang des Ganges fort, bis du ein Tor erreichst. Per A+Z+R-Tasten kriechst du unter dem Tor hindurch. Sogleich ertönt eine schrille Alarmanlage. Jetzt solltest du auf der Hut sein. Hinter der nächsten Ecke warten auch schon die ersten menschlichen Gegner auf dich. Ein Schuss pro Bösewicht sollte genügen. Über die Brücke solltest du nicht gehen, da diese bei Betreten zusammenbricht. Gehe stattdessen rechts den schmalen Pfad entlang und bereichere dich mit den Gimmicks im nächsten Raum. Gehe nun zurück und springe in den Festungsgraben hinab. Im nun folgenden Gang erwartet dich schon wieder eine Abwehrkanone. Erledige sie mit deinem Ionen-Strahler. Im nun folgenden Raum findest du auf dem mittleren Rohr etwas Gesundheit. Öffne nun mit dem Schalter die vor dir liegende Türe, um auf zwei Wachen zu treffen. Erledige sie und betätige links den Schalter, um den Fahrstuhl zu aktivieren. Fahre hinauf auf die nächste Ebene. Drehe dich nun nach links und benutze den nächsten Fahrstuhl. Oben angekommen, lässt du dich den Wasserfall hinuntergleiten. Soeben hast du Level 1 beendet.

## **Episode 1 - Mission 2**

### **Solitary**

Nachdem der mysteriöse Geist die schwere Tür für dich geöffnet hat, betrittst du einen einsamen Raum mit vielen Computern. Sage der Wache "Hallo" und nimm dir den Sidewinder-Raketenwerfer im rechten Raum. Öffnest du nun die einzige Tür im Raum, erscheint ein schwer gepanzierter Roboter vor dir. Beharke das Ungetüm mit dem Sidewinder. Bleibe dabei immer in Bewegung! Im nächsten Raum arbeiten zwei Techniker an ihren Geräten. Ignoriere sie oder spreche sie per A-Button an. Nun werden sie dir sagen, was sie von ihrer Arbeit halten. Rechts neben dem Fenster, an dem die beiden Jungs arbeiten, befindet sich ein Schalter. Betätige diesen und gehe zurück in dem Raum, in dem du die Sidewinder-Waffe gefunden hast. Nun sollte die Türe zum Zellenblock geöffnet sein. Gehe bis zum Ende des Raums und krieche in den schmalen Schacht. Ein Schuss des Ionen-Strahlers und der Generator ist Geschichte. Nun hat sich eine Tür links von dir geöffnet. Gehe hindurch und gelange in einen Raum mit einem riesigen Fahrstuhl in der Mitte. Zücke deinen Strahler und erledige die Wachen, die sich links und rechts des Fahrstuhls aufhalten. Gehe nun die einzelnen Plattformen ab, um verschiedene Upgrades zu finden. Auf einer der oberen Plattformen befindet sich ein Schalter. Benutze diesen, um die Tür auf der obersten Plattform zu öffnen. Folge nun dem Weg und nimm dich der Wachen und des Roboters an. Nimm die Halbautomatik und den C4-Werfer an dich. In einer Nische im nächsten Raum flackert ein defekter Schalter vor sich hin. Zerschütze ihn und die Tür öffnet sich. Folge dem Gang und nimm den Fahrstuhl in die untere Etage. Rechts um die Ecke am Ende des Raums siehst du einen Schalter. Er lässt eine Brücke ausfahren. Die erreichst du, indem du erneut den Fahrstuhl benutzt und wieder auf die höher gelegene Etage fährst. Um die nächste linke Ecke befindet sich die Brücke – sei aber schnell. Nach ca. 15 Sekunden fährt die Brücke wieder ein. Heil auf der anderen Seite angekommen, erwartet dich ein neuer Roboter. Lächele und verpasse ihm einen Satz heiße Ohren mit einem deiner größeren Kaliber. Nun

solltest du an einem weiteren Fahrstuhl ankommen. Benutze ihn und fahre in die nächste Etage. Ein weiterer Knopf muss nun betätigt werden, damit sich die nächste Tür öffnet. Zwei Roboter später siehst du dich einer Lasersperre gegenüber. Zerschütze das Mishima-Logo, um die Lasersperre auszuschalten. An der Stelle des zerstörten Mishima-Zeichens erscheint nun ein Medipak, das dir doppelte Gesundheit verleiht – leider nur von kurzer Dauer. Halte dich nun rechts des Rundgangs, denn gehst du geradeaus, bricht das Gitter durch und reißt dich in den Tod. Ein Stück des Weges siehst du ein weiteres Mishima-Logo. Ein Schuss und es gibt eine Code-Karte frei. Gegenüber ist nun ein Durchgang, in dem ein Roboter lauert. Hast du diesen erledigt, gelangst du in einen Gefängnisblock. Erlöse die Wachen von ihrem langweiligen Job und befreie Superfly Johnsten aus seiner Gefangenschaft. Er wird dir wertvolle Informationen geben und dich in das Mishima-Forschungslabor begleiten.

## Episode 1 – Mission 3

### Ice Lab

Im Forschungslabor angekommen, betätigst du den Schalter direkt vor dir. Benutze den nun geöffneten Gang. Am nächsten Schalter wirst du feststellen, dass dein Passwort nicht mehr akzeptiert wird. Warte einfach einen Moment, bis ein Arbeiter des Weges kommt. Lass dein Schießseisen stecken, denn dieser Kerl ist der einzige, der die Tür öffnen kann. Ist die Tür geöffnet, zerschütze sofort die Abwehrkanone und begeben dich gleich nach links um den Körperpanzer, das Medipak und das Schockwellen-Gewehr einzusacken. Gehe nun wieder zurück in die Halle mit dem großen Gerät in der Mitte. Benutze den einzigen Schalter in dem Raum, um die Tür rechts daneben zu öffnen. Durchschreite den nun entstandenen Durchgang. Folge nun dem Gang, bis du in einem Raum angelangt bist, in dem ein Gerät mit blau leuchtenden Lichtern steht. Fülle deine Energie auf, falls nötig, und steige dann die Leiter hinab. Unten angekommen zerstörst du die Abwehrkanone und

hechtest auf die Plattform, über der eben noch die Kanone hing. Richtest du deinen Blick noch oben, so siehst du eine weitere Leiter, die du auch gleich benutzt. Ist dies geschafft, befindest du dich in einem kleinen Raum und nimmst den Lift vor deiner Nase. Im nächsten Raum betätigst du erneut einen Computer, um eine versteckte Treppe freizulegen. Gehe nun nach rechts und nimm dich vor den Schurken in den roten Overalls in Acht. Sie sind zwar nicht besonders hart im Nehmen, verschießen aber eine tödliche Giftgaswolke. Nun folgst du immerzu dem Korridor, bis du zu einem weiteren Lift gelangst. Dieser bringt dich wieder eine Etage tiefer in einen neuen Korridor. Folge diesem bis in einen großen Raum. Halte dich beim Aufstieg des nun folgenden Gitterbodens immer rechts, bis du ein blau schimmerndes Energiefeld siehst, hinter dem ein junges Mädchen gefangen gehalten wird. Es ist Mikiko, die auf der Suche nach dem Daikatana von Mishima gekidnappt wurde. Über der Energiezelle befindet sich ein Computer, der zerstört werden muß, um Mikiko zu befreien. Nach einer kurzen Sequenz endet die dritte Mission der ersten Episode.

## **Episode 1 - Mission 4**

### **Vault**

Gehe geradeaus und nimm die Stufen auf der linken Seite. Nun gelangst du in einen riesigen Raum mit vier kleinen, verschlossenen Gittern. Grase eines nach dem anderen ab, um wertvolle Power-Ups zu ergattern. Hast du das erledigt, gehst du zu der Stelle zurück, an der du diesen Raum betreten hast. Nun nimmst du erneut den dritten Gang (den du eben schon einmal erkundet hast) im Uhrzeigersinn. Der Gang führt dich in einen weiteren Raum. Zerstöre die lästigen Abwehrkanonen und schreite den Gang entlang, bis du rechts einen Durchgang erblickst, der mit gelben Lichtern umrandet ist. Gehe hindurch und folge dem Gang bis in einen großen Raum mit vielen Arbeitern. Rechts von dir befindet sich ein Gang, in dem du zwei Schalter siehst. Benutze nur den rechten! Zwar kannst du auch alle

beide betätigen, doch so wird dein Job am Levelende um einiges schwieriger. Hast du das erledigt, gehst du zurück in den großen Raum und läufst die Brücke auf der gegenüberliegenden Seite hinauf. Gehe nun immer geradeaus über zwei Brücken, bis du in einen kleineren Computerraum kommst. Auch hier bietet sich wieder eine Rampe an, um auf den Rundweg zu gelangen. Achte im nun folgenden Gang auf die Abwehrkanonen und die Wachen. Hast du den Raum erreicht, in dem das Daikatana hinter einer blauen Energieglocke liegt, atme noch einmal tief durch, denn jetzt wird es etwas hektisch. Benutze den Fahrstuhl, um auf den Boden des Gangs zu gelangen. Bevor du den Schalter links betätigst, solltest du weiter nach rechts gehen und den Schalter der großen Tür benutzen. Erst jetzt gehst du zurück zum Lift, um den linken Schalter zu drücken. Über dir fahren nun einige Brücken aus. Jetzt musst du flott sein. Gegenüber dem Schalter ist ein Lift einsatzbereit. Fahre mit ihm nach oben und nimm den langen Steg (nicht die kleinen, in der Luft hängenden Podeste) der zur ersten Brücke führt. Vorsicht – zwischen den beiden Brückenteilen ist eine Lücke. Mit einem Sprung sollte dieses Hindernis kein Problem darstellen. Laufe nach links und nimm den nächsten Lift. Drehe dich während der Fahrt mit dem Gesicht zur Wand, um einen Durchgang zu entdecken. Gehe dort hindurch, um erneut einen Gang zu benutzen. Jetzt folgt wieder ein Lift, der dich durch einen weiteren Gang führt. Jetzt folgt die finale Brücke, auf die du am besten schon aus halber Höhe springst. Solltest du zeitliche Schwierigkeiten bei dieser Passage haben, so versuche immer, schon auf die nächste Plattform zu springen, bevor die beiden Teile aneinander abschließen.

## Episode 2 – Mission 1

### Lemnos Isle

Sichere dir Poseidons Dreizack und schieße den Durchgang vor dir auf. Jetzt gelangst du auf einen offenen Platz, auf dem du die drei Messer werfenden Minotauren ins Jenseits schickst. Nimm dir den Diskus des

Daedalus. Blickst du nun in Richtung Wasser, so wirst du einen schmalen Pfad erblicken, der dich in eine Höhle führt. Hier erwarten dich zwei untote Knochenmänner, die du geradewegs dahin zurückschickst, wo sie herkamen. Schnappe dir das Power-Up und springe auf die Felsen, mit deren Hilfe du in eine andere Höhle gelangst. Zwei Minotauren später findest du die Drachma-Münze. Gehe nun zurück zu dem offenen Platz und gelange durch den umgestürzten Felsen auf die nächste Ebene. Gehe nun nach rechts und schieße dir erneut den Weg frei. An dem Felsvorsprung angekommen, nimmst du deinen Diskus zur Hand und erledigst alle Gegner, die sich auf der anderen Seite oder am Boden tummeln. Springe jetzt herunter und suche den Vorsprung, um die andere Seite des Felsens zu erklimmen. Halte hier Ausschau nach dem Horn. Durchschreite nun den Gang und laufe bis zu Ende des Steges, um per A-Button das Horn zu spielen. Einen Moment später erscheint der mysteriöse Fährmann und verlangt Drachma. Bezahle den finstren Gesellen und lasse dich auf die andere Seite bringen.

## **Episode 2 – Mission 2**

### **Catacombs**

Durchwandere den einzig möglichen Gang und erhasche den Poseidon-Dreizack. Mit Hilfe des Felsbrockens gelangst du auf den vor dir liegenden Felsen. Vorbei am Wasserfall durchschreitest du in den nächsten Gang und gelangst schließlich zu einem Loch im Boden. Eine garstige Spinne will dir dort ans Leder. Jage eine Ladung Schockwellen in das Loch und höre ein lautes Fiepsen. Gut, die Spinne ist hin. Lasse dich nun in das Loch fallen und laufe den Gang entlang, bis du rechts wieder an die Oberfläche kommst. Auch hier erwarten dich die vielbeinigen Viecher. Hier bietet sich die Sidewinder-Waffe an, um die Krabblers auszurauchern. Oben angekommen siehst du einen Graben. Lasse dich nur hineinfallen. Mikiko wird erscheinen und dich aus deiner misslichen Lage befreien. Klettere das Seil hinauf und folge dem kleinen

Rinnsal bis zu einem Wasserbecken. Setzte deinen Weg entlang des Tunnels fort. Ignoriere erst einmal den linken folgenden Durchgang und gehe den Tunnel geradeaus zu Ende. Hier findest du Medipaks und eine Aufwertung deiner Geschwindigkeit. Jetzt gehst du in den linken Gang und verwandelst die Skelettkrieger in ein Häuflein Knochen. Laufe nun die Treppen des Tempels hinauf. Durchquere das Gebäude und triff Mikiko erneut. Eine kurze Zwischensequenz klärt dich über eure Lage auf. Gehe nun zurück und stelle dich zwischen Mikiko und den Stein, um eine weitere Sequenz auszulösen. Der geniale Einfall Hiros wird leider nicht von Mikiko honoriert.

Nun ist der Durchgang frei. Im nächsten Gang erwarten dich einige Krieger, die unbedingt von dir niedergemacht werden wollen. Halte nach Power-Ups Ausschau, die die erledigten Gegner hinterlassen. Als Nächstes kommst du wieder auf einen freien Platz. Über dir treiben einige geflügelte Monster ihr Unwesen und fordern einige Salven deines Dreizacks geradezu heraus. Der eleganteste Weg, auf die andere Seite zu gelangen, ist nach einem bemusterten Stein in der Mauer zu suchen. Zerschiesse diesen und benutze den so freigewordenen Durchgang. Jetzt gelangst du auf die zweite Ebene des Platzes. Auch hier flattern wieder einige Unholde heran, die eindeutig Romeros Handschrift tragen. In der Mitte der Säulen findest du das Sonnenfeuer. Gehe nun über die vor dir liegende Brücke in das Gebäude hinein. Hast du auch das darin hausende Pack eliminiert, so solltest du noch nicht die Treppen hinunter gehen, sondern auf den Balkon hinaus und die im Hof lauernden Wesen auf's Korn nehmen. Ist dies geschehen, läufst du die Stufen hinab. Durchwandere den Hof und finde das versteckte Rad hinter der Mauer, um das Tor zu öffnen. Nun hast du freie Bahn bis zur Akropolis.

## Episode 2 - Mission 3

### Acropolis

Kaum hast du die Akropolis betreten, begrüßen dich zwei mächtige Statuen. Gemach – nur keine Panik. Um die beiden bronzenen



Gebrüder auszuschalten, eignet sich der Diskus des Daedalus am besten. Er spart erstens Projektile und zweitens findet er selbstständig sein Ziel. Es ist wichtig, immer in Bewegung zu bleiben! Kommst du den Schwertern der beiden zu nahe, ist aus mit dir. Sind beide Statuen besiegt, öffnet sich die gegenüberliegende Tür. Sammele auf dem Weg zur Tür den ersten Teil des Artefaktes auf, das du zum Verlassen des Levels benötigst. Hier sei angemerkt, dass es verschiedene Wege gibt, alle Teile zu finden. Wir beschreiben hier lediglich einen davon. Bist du nun durch die offene Tür gegangen, so gelangst du in einen großen Raum mit einem leeren Becken. Sammele die Power-Ups auf der linken Seite ein und begeben dich dann in die hintere rechte Ecke des Raumes. Gehe nun in die Höhle und schieße dir den Weg durch die maroden Gesteinsbrocken frei. Dahinter findest du den zweiten Teil des Artefakts. Gehe nun zurück in den Raum mit dem Becken und laufe in den rechten Raum (von Eingang aus gesehen). Benutze den rechten Rundgang und setze alle Monster in dem nun folgenden Raum außer Gefecht. Unterhalb der Treppe siehst du eine Nische mit einem Stein. Zerstöre diesen und er gibt den dritten Teil des Artefakts frei. Steige nun die Stufen hinauf und folge dem Gang. Begrüße einige Wachen, bis du zu einem Loch im Boden kommst. Ignoriere den ersten Durchgang rechts und gehe den Gang zu Ende und die nächst mögliche links. Folge nun erneut dem Gang, bis du zu einigen Stufen gelangst. Überquere den umgestürzten Zaun und erledige die Harpyie, die nach deinem Leben trachtet. Richte nun dein Augenmerk nach links und hole dir den vierten Teil des Artefakts. Spaziere nun zurück und gehe die nächst mögliche Gasse links. Hier siehst du wieder einen dieser gemusterten Steine in der Wand. Sprenge ihn und du hast eine Abkürzung freigelegt. Die Monster auf der anderen Seite bemerken dich so nicht. Solltest du noch Munition für die Schockwellen-Waffe haben, benutze sie jetzt. Schieße eine ordentliche Ladung in die Öffnung. Das Monsterpack wird sich mit einem lauten Grollen von dieser Welt verabschieden. Nehme nun den geradeaus liegenden Eingang und du wirst zu einem eingestürzten Tempel kommen. In diesem Tempel findest du das letzte Teil des Artefakts. Gehe jetzt zu der

Wasserlache gegenüber und krieche unter der Öffnung hindurch. Neben dem Löwenschädel kann erneut ein Weg freigelegt werden. Krieche hindurch und nehme die Treppe des Parthenon, um den Level abzuschließen.

## Episode 2 - Mission 4

### Parthenon

Schleiche ein wenig um die riesige Statue herum und bediene dich bei den Power-Ups. Hast du das erledigt, benutze den Hintereingang der Statue. Gehe die Stufen hinab und nehme dich vor den Skelettkriegern in Acht. Im Inneren angekommen, nimmst du den linken Tunnel. Folge dem Tunnel, bis du zu einer Leiter kommst. Falls deine Körperrüstung etwas abgemagert sein sollte, so klettere die Leiter hinauf und hole dir die Power-Ups und die Munition. Andernfalls lässt du die Leiter links liegen und setzt deinen Weg geradeaus fort. Jetzt solltest du in ein Gebiet mit Wasser kommen. Wate hindurch und suche die umgestürzte Säule, um wieder aus dem Wasser herauszukommen. Setze deinen Weg bis zu einem weiteren Wasserloch fort. Gehe hinein und halte dich immer an der linken Wand. So solltest du keinerlei Probleme haben, den richtigen Weg zu finden. Als Nächstes erreichst du einen Raum mit einem grünen Wasserfall. Berühre dieses Wasser unter keinen Umständen – es wäre dein Ende. Jage das Gestein in die Luft, das dir den Durchgang versperrt, und folge dem Weg bis in einen riesigen Raum. Überspringe das grüne Rinnsal und setze deinen Weg bis auf den Boden des Raumes fort. Unten angekommen, erblickst du einen weiteren versperrten Durchgang. Diesen solltest du aber ignorieren, denn es ist ein Hinterhalt. Verschaffe dir stattdessen Einlass in den niedrigen Gang links neben dem großen, versperrten Durchgang. Nach einiger Zeit wandelst du auf einem roten Teppich. Doch du wirst nicht festlich empfangen, sondern bist geradewegs im Schlund der Schlange gelandet. Springe aus dem Maul des Ungetüms auf die mittlere Plattform. Jetzt kommt es zum Showdown mit der legendären Medusa.

Das größte Problem ist der knapp bemessene Platz während des Kampfes mit dieser Ausgeburt der Hölle. Wieder heißt es, in Bewegung bleiben und Abstand halten. Greift die Medusa mit ihrem langen Schwanz an, so solltest du springen und gleich wieder eine Salve auf das Schlangenwesen abfeuern. Achte auf ihre grünen Giftgasattacken. Hast du diese äußerst zähe Gegnerin besiegt, genieße die Zwischensequenz und steige hinter das Geheimnis, wie sich das Daikatana wieder auflädt.

## **Episode 3 - Mission 1**

### **Plague Village**

In der pestilenzverseuchten Stadt angekommen, gehst du immer geradeaus, bis du eine Tür entdecken kannst. Öffne sie und gehe hindurch. Folge dem Gang bis zu einer weiteren Tür. In diesem Haus findest du aber nur Leichen und eine Ratte. Unweit von deinem jetzigen Standpunkt befindet sich eine Passage, in der du eine Armbrust findest. Schenke den noch immer wandernden Opfern der Pest ihren Frieden und kehre zum Eingang dieser Passage zurück. Etwas links müsstest du ein Fenster sehen können. Verschaffe dir dort gewaltsam Einlass und spaziere den Flur entlang, bis du in einen Kirchenraum kommst. In der linken hinteren Ecke führt ein weiterer Gang in eine Bibliothek mit einem Fremden. Höre dir an, was dieser zu berichten hat, und lasse ihn sein Tagwerk fortsetzen. Als du den Raum verlassen willst, beginnt der Fremde, eine Melodie zu pfeifen. Genau diese musst du nun an dem Glockenspiel im Kirchenraum nachspielen, um in den Geheimgang zu gelangen. Schlage die Glöckchen in folgender Reihenfolge (Nummerierung der Glöckchen von links nach rechts): 4, 4, 5, 4, 3, 2, 3. Nun öffnet sich der Geheimgang. Nachdem du den Geheimgang betreten hast, erreichst du ein Lavafeld. Springe von einer Plattform auf die andere, um den Torschlüssel zu erreichen. Die saurierähnlichen Kreaturen ignorierst du am besten, da die Biester sehr zäh sind und eine Menge Munition fressen. Beeile dich lieber. Wieder an der

Oberfläche angekommen, steigst du wieder durch das Fenster nach draußen, um erneut durch die Passage zu gehen, in der die Armbrust lag. Jetzt kannst du auch das Tor öffnen. Von nun an musst du immer nur dem Pfad folgen, bis du zu einem See kommst. Auch diesen durchquerst du geradeaus. Nach der nächsten Passage siehst du schon das Schloss des Zauberers. Die fehlende Brücke umgehst du, indem du die Fässer rechts in der Ecke zerstörst. Der nun freigelegte Gang führt zum Levelende.

## Episode 3 - Mission 2

### Wyndrax's Tower

Der Geheimgang des letzten Levels bringt dich geradewegs in die Kerker des Schlosses. Gemütlich, nicht wahr? Jedenfalls gehst du an den drei leeren Kerkern vorbei, bis du rechts abbiegen kannst und zu einem Graben kommst. Springe darüber oder wieder hinaus (je nachdem, ob dein Sprung weit genug war). Öffne die Tür und gehe nach draußen. Hier greifen dich ohne Vorwarnung einige unfreundliche Zeitgenossen an. Die Armbrust sollte diesem Treiben aber schnell ein Ende machen. Setze deinen Weg fort bis in den Burghof. Die zwei Bogenschützen wollen es wirklich wissen. Zeig ihnen, wer hier John Wayne ist, und schnappe dir die Bolzen-Armbrust und die Silberklaue. Jetzt wirst du feststellen, dass das Tor verschlossen ist. Um den Schlüssel zu bekommen, gehst du durch den Bogen in einen runden Raum mit einem Lift in der Mitte. Dieser führt dich nach unten zu zwei untoten Wesen, die der Bolzen-Armbrust aber wenig entgegenzusetzen haben. Hole dir den silbernen Schlüssel, um schließlich das Tor im Schlosshof zu öffnen. Gehe hindurch und wähle den linken oder den rechten Gang. Welchen Weg du nun einschlägst ist egal. Ziel ist es nun, einen weiteren Schlüssel zu finden, um ein Tor zu öffnen, das dich von Wyndrax trennt. Dringe soweit es geht in den Turm ein. Du solltest zu einer großen Treppe kommen. Gehe diese hinab und du gelangst zu einer Leiter. Davor liegt der Schlüssel, den du sogleich an dich nimmst.

Steige vorsichtig die Leiter hinab und sichere dir die Power-Ups. Gehe nun wieder zum Anfang des Turmes zurück und halte nach dem Gitter Ausschau, das sich mit dem neuen Schlüssel öffnen lässt. Hinter der nächsten Tür haust Wyndrax. Nun bist du an einem Punkt angekommen, an dem dir das Spiel zum ersten Mal richtig etwas abverlangt. Der Zauberer schießt mit Energie um sich und teleportiert sich von einem Ort zum anderen. Versuche, den kreisförmigen Angriffen des Magiers durch Sprünge auszuweichen. Feure aus allen Rohren, bis Wyndrax erledigt ist.

## **Episode 3 - Mission 3**

# **Naharres Tower**

Öffne erst einmal nicht das Tor zu Beginn des Levels, sondern lasse die Kreatur nahe an das Gitter herankommen. Zücke nun eine explosive Waffe und blase ihr durch das Tor hindurch das Lebenslicht aus. Ist das geschehen, öffne das Tor und setze deinen Weg über den Friedhof fort. Am Ende des Friedhofs ist ein Gebäude, in das du hineingehst. Welchen Gang du nimmst – links oder rechts – ist völlig egal. Nun kommt eine weitere Tür, hinter der sich wieder einige Schurken verstecken. Nachdem die Wachen gegen dich den Kürzeren gezogen haben, schnappst du dir das Medipak aus der hinteren Ecke des Raums. Gehe nun die Stufen runter. Unten angekommen, nimmst du dir Wyndrax's Stab. Er braucht ihn nicht mehr...

Schau dich nun einmal im Raum um. Dir werden zwei Kerzen auffallen, die brennen. Eine weitere Kerze brennt jedoch nicht. Gehe dorthin und aktiviere sie. Es wird sich ein Geheimgang öffnen. Gehe die Stufen hinab und sammle den Stavros-Stab auf. Er wird dir gute Dienste gegen den zweiten Zauberer Naharre leisten. Nachdem du heil über die Balken balanciert bist, warten hinter der nächsten Tür einige magische Handlanger Naharres. Heize ihnen ordentlich ein und suche einen niedrigen Durchgang in der linken hinteren Ecke. Hier findest einen neuen Körperpanzer und ein Medipak. Setze deinen Weg durch

den schmalen Gang fort, bis du auf eine weitere Bande dieser magischen Amateure triffst. Lehre einem nach dem anderen, was es heißt, sich mit Hiro anzulegen, und versuche möglichst im nächsten Raum nicht in die Lava zu springen, sondern korrigiere deinen Fall insoweit, dass du auf steinigem Untergrund aufkommst. Als Nächstes stehst du Naharre persönlich gegenüber. Da Naharre einen Trupp Kreaturen zur Hilfe holt, solltest du für diesen Bosskampf eine Waffe mit hoher Durchschlagskraft wählen. Die Schockwellen-Waffe oder der Stravos-Stab sind hierfür ideal. Mit Sidesteps solltest du den Energiewellen des Bösewichts ohne Probleme ausweichen können.

## Episode 3 - Mission 4

# King Gharroth's Castle

Am Anfang dieses Levels musst du erst einmal zwei übermütigen Bogenschützen beikommen. Nimm den Stavros-Stab an dich. Gehe weiter und nimm den linken Gang. Überquere die Brücke, auf der dir schon wieder ein Bogenschütze den Garaus machen will. Auf der anderen Seite der Brücke wartet der erste Teil von Gharroths ehemaligem Schwert. Folge nun dem Pfad die Rampen hinab. Unten angekommen, gehst du einfach die Rampenwand entlang bis zum Ende. Links in der Wandnische wartet das zweite Stück Schwert. Gehe nun ins Zentrum des Hofes und in das Gebäude hinein. In dem Raum in der Mitte des Gebäudes liegt der dritte Teil des Schwertes. Laufe nun einmal um 180° durch den Rundgang um den Raum herum und schreite durch den folgenden Gang. Erledige den Bogenschützen, der hier patrouilliert, und entscheide dich für den linken Gang. Wenn du nun in den Raum mit der Lava und der Säule kommst, springst du, anstatt geradeaus weiterzugehen, rechts hinab und folgst dem Rundgang. Springe über die Lava und halte nach einem kurzem Korridor Ausschau. Hier liegt das nächste Teil des Schwertes. Nachdem du das vollbracht hast, gehst du den Weg zurück und folgst den Stufen, die die Säule umrunden, weiter nach oben. Nach kurzer Zeit wird dir

eine Plattform auf der linken Seite auffallen, wo eine Plattform herauschaut. Hüpfte dort hinüber und nimm das fünfte Stück des Schwertes an dich. Gehe wieder zur Treppe zurück und setze deinen Weg fort. Folge nun der Passage in den Raum, in dem du den Level begonnen hast. Nimm diesmal den Weg gegenüber dem Leveleingang. Auf dem großen, freien Platz machst du die Bogenschützen nieder. Laufe die Rampe hinab und überquere die Brücke. Statt jetzt in das Gebäude einzudringen, setzt du deinen Rundgang um das Gebäude fort, bis du zu einigen Säulen kommst, die aus dem Lavagraben herausragen. In der hinteren Ecke liegt das sechste Teil des Schwertes. Erst jetzt gehst du in das Gebäude hinein. Steige die Treppe hinauf und suche den porös aussehenden Teil in der rechten Wand. Ein Schuss aus einer Waffe genügt und der Weg zum letzten Teil des Schwertes ist freigelegt. Gehe zurück und steige die Treppe bis in Gharroths Thronsaal hinauf. Präsentiere dem abgehalfterten Herrscher das Schwert. Doch anstatt dankbar zu sein, geht der König zahnstüchelnd auf dich los. Halte in dem großen Raum Abstand und lass Gharroth deine modernen Waffen kennen lernen. Besiege den König, und alles nimmt seinen positiven Verlauf.

## **Episode 4 – Mission 1**

### **Alcatraz**

Na, schon mal im Knast gewesen? Nein? Willkommen in Alcatraz. Bevor du die Stufen hinabgehst, solltest du dir die Glock 2020 sichern, die jeden Häftling niederstreckt. Nimm dich der aufmüpfigen Sträflinge an, aber verschone denjenigen, der in seiner Zelle ein kleines Nickerchen halten möchte. Wecke den gemütlichen Zeitgenossen auf und lasse dir ein paar heiße Infos geben. Zum Abschluss gibt er dir eine Sprengladung. Gehe nun durch die Tür rechts neben der Zelle und störe die beiden Kriminellen bei ihren Liegestützen, indem du ihnen etwas Blei auf den Pelz brennst. Betrete den kleinen Raum geradeaus und sichere dir das Kineticore-Gewehr. Gehe nun in den linken Raum

und du triffst auf eine Leiter. Steige diese hinab und wate durch das Wasser zur anderen Seite. Aus dem Wasser heraus kommst du durch schnelles Drücken der R- und Vorwärts-Taste. Jetzt gelangst du in ein verrottetes Gebäude. Bringe den dort lauernden Gangmitgliedern Respekt bei und sei vorsichtig, denn die Wachen außerhalb des Gefängnisses sind schwer bewaffnet. Gehe über den Hof und bringe die Sprengladungen an der kleinen Tür an. Bringe dich in Deckung und beschreite nach der Detonation den kleinen Gang. Jetzt legen sich auch Frauen mit dir an. Mach ihnen klar, dass sie keine Chance bei dir haben, und kämpfe dir den Weg zum Bootshaus frei.

## Episode 4 – Mission 2

### Mishima Research Centre

Gleich zu Beginn des Levels wollen dir 3 Wachen an den Kragen. Erledige sie und nimm die Automatik an dich. Rechts, vom Eingang des Levels aus gesehen, ist ein kleiner Eingang, der dich in einen Computerraum bringt. Gehe hinein und nehme dem Arbeiter seine Codekarte ab. Gehe nun zu dem Raum mit der Aufschrift "Elevator". Hole dir das Medipak und schalte die Wache aus. Fahre nun in das zweite Stockwerk. Steige aus und laufe geradeaus an der linken und rechten Abzweigung vorbei, denn hier warten nur zwei weitere Wachen, die unnötig Energie kosten könnten. Erkunde den Korridor bis zu seinem Ende und biege dann links ab. Nun geht es immer weiter, bis du auf eine Wache triffst. Stecke die zuvor gefundene Codekarte in das Lesegerät neben der Tür. Nun stehst du in einem riesigen Raum. Nimm einem der hier stehenden Arbeiter eine weitere Codekarte ab und verlasse den Raum durch die andere Öffnung bis zum nächsten Lift, der wiederum von Wachen blockiert wird. Gleich nachdem sich die Tür in Stockwerk 3 öffnet, attackieren dich zwei weitere Wachen. Erkunde den Gang, der vor dir liegt, um schließlich links die Laserfallen-Granate zu finden. Benutze die linke Abzweigung und nimm die soeben gefundenen Granaten zu Hand, denn hinter der nächsten Tür lauert ein



mächtiger Kampfroboter. In dem großen Raum stehen deine Chancen weniger gut, locke den Roboter deshalb in den Gang hinaus und halte um Himmelswillen Abstand. Im Nahkampf bist du so gut wie tot. Rüste dich nach dem Ableben des mechanischen Ungetüms mit einer normalen Knarre aus und betrete jetzt den Raum, aus dem der Roboter kam. Codekarte nicht vergessen! Verlasse auch diesen Raum durch den anderen Ausgang und begeben dich zum nächsten Lift. Ein Stockwerk höher verlässt du den Lift und gehst gleich nach links in den Stauraum. Halte die Granaten erneut einsatzbereit, denn im diesem Raum sind drei dieser widerlichen Kampfroboter untergebracht. Also, laufe unter keinen Umständen blind in hinein, sondern locke einen nach dem anderen in einen schmalen Gang und nutze die Abzweigungen als Deckung. Sollten deine Granaten zur Neige gehen, nimm das größte Kaliber, das du mit dir führst. Besorge dir von einem Arbeiter eine Codekarte. Mit der Codekarte in deinem Besitz gehst du zurück zum Fahrstuhl und verschaffst dir Einlass in die Laborräume. Hier holst du dir das Medipak und triffst auf Verwandte von Mikiko. Verlasse das Labor durch den rechten Ausgang um den Level zu beenden.

---

## **Episode 4 – Mission 3**

# **Mishima Hideout**

Jetzt bist du in Mishimas Hauptquartier. Wie du sicher schon vermutest, wimmelt es hier nur so von seinen Lakaien. Halte also immer die Augen offen und sei nicht zu knauserig bei der Wahl deiner Waffe – je größer, je besser. Benutze die Codekarte aus dem letzten Level, um die Tür vor dir zu öffnen. Vorsicht, hier warten schon die ersten Handlanger Mishimas mit schweren Raketenwerfern. Sidesteps sind hier dringend von Nöten! Vergesse nicht die Körperrüstung in der Mitte des Raums und setze deinen Weg nach links fort. Gehe die Stufen hinab und treffe auf mehr Wachen. Auf der anderen Seite des Raumes findest du einen Lift, den du in seinem Sinne gebrauchst. Steige aus und folge dem schmalen Gang, bis du zu einem Gitter kommst, hinter dem du Wasser

siehst. Betätige den Schalter und es wird eine Brücke ausgefahren. Gehe nun zurück in den Raum mit dem Drachenemblem in der Mitte (wo der Körperpanzer lag). Benutze diesmal den rechten Gang. Lasse dich nicht von den Wachen einschüchtern und setze deinen ruhmreichen Weg fort, bis du die Brücke erreichst, die du vor soeben ausgefahren hast. Überquere die Brücke und gehe durch die rechte Tür. Folge dem Korridor und schalte alle Gefolgsleute Mishimas aus. Versuche stets, dich maximal mit zwei Wachen gleichzeitig anzulegen. Glücklicherweise sind die Typen keine besonders guten Schützen. Kämpfe dich bis zur Startfläche des Helikopters vor, um mit anzusehen, wie Mishima türmt.

## Episode 4 - Mission 4

# Navy Seal Trainings Complex

Jetzt wird es wirklich haarig, denn du befindest dich auf dem Trainingsgelände einer amerikanischen Elitemeer – den Navy Seals. Rechne mit heftiger Gegenwehr deiner Opponenten. Gleich zu Beginn rücken die Seals mit zwei Jeeps, einem Helikopter und einem Soldaten, der mit zwei schweren MGs ausgerüstet ist, an. Das Beste ist, sich den Nova-Strahler zu besorgen und schleunigst in das gegenüberliegende Gebäude zu verduften. Von hier aus kannst du meinetwegen die Soldaten sicher unter Beschuss nehmen. Cleverer ist es aber allemal, der Konfrontation ganz aus dem Weg zu gehen. Nach dem nächsten Hof, den du am besten auch flink überquerst, anstatt dich in ein Feuergefecht verwickeln zu lassen, folgst du dem Korridor und wirfst am besten immer einen kurzen Blick um die Ecke, bevor du geradewegs in das offene Feuer läufst. Gehe durch die Tür und nehme den rechten Rundweg zum Fahrstuhl. Fahre mit ihm nach unten. Unten angekommen achtest du auf den Seal im linken Gang. Nehme nun den rechten Korridor in einen Computerraum, wo dich ein weiterer Seal erwartet. Verlasse den Raum wieder nach links, bis du zum nächsten

Lift gelangst. Halte dich während der Fahrt bereit, denn oben brennen schon zwei Soldaten darauf, dir den Garaus zu machen. Mache ihnen einen Strich durch die Rechnung und setze deinen Siegeszug fort. Vorsicht – einige dieser findigen Elitesoldaten verstecken sich hinter den Säulen im Raum. Arbeite dich von Ecke bis Ecke vor. Mit ihren Waffen richten sie ansonsten deine Energie schneller zu Boden, als dir lieb sein kann. Erkunde den Raum nach Power-Ups und gehe durch den rechten Gang zu einen weiteren Lift. Erledige die Seals, die im nächsten Raum auf dich warten. Ist dies geschafft, solltest du auf keinen Fall einfach die Leiter benutzen. Gehe erst um die Säule herum und sichere dir das Medipak auf der anderen Seite. Stelle dich nun vor das Loch im Boden und lasse dich einfach hinabfallen. Unten warten drei Soldaten, denen du bei Benutzung der Leiter hilflos ausgeliefert gewesen wärst. Springe danach gleich ins Wasser, da die Waffen der Soldaten dir unter Wasser nichts anhaben können. Schwimme in die Mulde hinein und dann nach links. Schwimmst du jetzt weiter geradeaus, kannst du noch ein Medipak ergattern. Links geht es aus dem Wasser heraus. Bevor du aus dem Wasserloch rausspringst, solltest du versuchen, die Seals aus dem Loch heraus zu vernichten. Erst dann setzt du deine Route fort. Nimm dafür den Weg auf der anderen Seite des Raumes und fahre nach oben. Wie sollte es auch anders sein – hier warten wiederum Soldaten darauf, von dir eliminiert zu werden. Tue ihnen den Gefallen und verlasse den Raum durch die nächste Tür. Nun stehst du Mishima persönlich gegenüber.

## **Episode 4 – Mission 5**

### **Nuclear Reactor Center: Mishima**

Nachdem du die Zwischensequenz genossen hast, kommt es zum scheinbar letzten Kampf – Mishima, als prunkvoller Samurai, will dir ans Leder. Die beste Taktik, ihn zu besiegen, ist, ihn nahe rankommen zu lassen, ihm schnell einen Hieb mit deinem Katana zu versetzen und

sofort wieder einen Schritt nach hinten zu machen. Also, sozusagen die "Muhammed Ali-Variante" – immer schön in Bewegung bleiben.

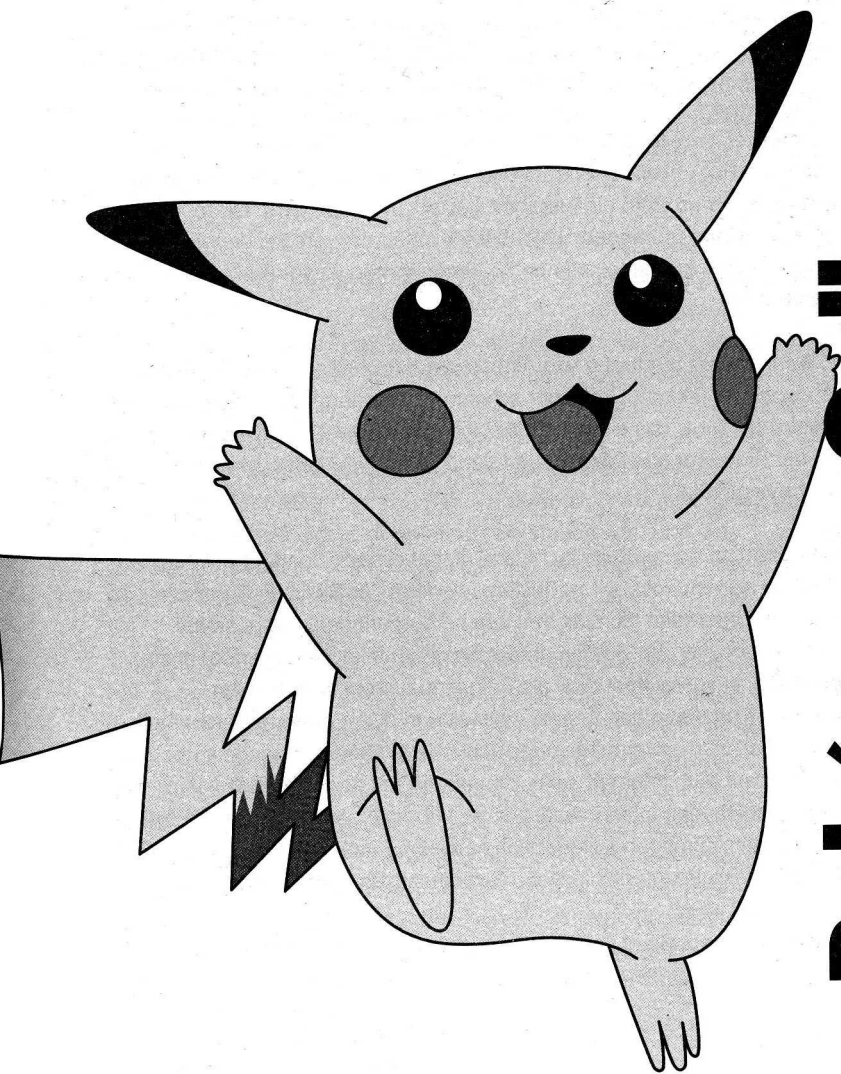
Mishima kann nahezu die doppelte Anzahl an Treffern einstecken wie du. Gefährlich wird es für dich nur, wenn Mishima unfair wird und sich in drei transparente Kämpfer teilt. Damit sich unser alter Freund wieder zurückverwandelt, musst du bei einem der drei Gegner einen Treffer erzielen. Halte nur lange genug aus, um Mishima zu besiegen.

## Episode 4 – Mission 6

### Nuclear Reactor Chamber: **Mikiko**

Mikiko zu besiegen ist nicht weiter schwer, denn sie besitzt nur das Daikatana, das sie nicht richtig zu benutzen weiß. Wähle ein großes Kaliber, aber nicht zu groß, da der Raum sehr eng bemessen ist – achte also auf den Explosionsradius. Auch in diesem Kampf stellt sich der Muhammed Ali-Stil als sehr effektiv heraus.

Gratulation, du hast soeben John Romeros Daikatana durchgespielt. Sei über das Ende nicht traurig, schau dir den Abspann an und freue dich über das Happy End.



**Pokémon Gelb** GAME BOY

# Pokémon Gelb

Obwohl es sich bei Pokémon Gelb um eine erweiterte Version von Pokémon Rot und Blau handelt, ist es doch in mancherlei Hinsicht ein vollkommen anderes Spiel. Dein Ziel ist es nach wie vor, der beste Pokémon-Trainer zu werden und deinen Rivalen Gary und die Top Vier zu besiegen. Doch dazu musst du zunächst einige hervorragende Arenaleiter bezwingen, die über starke Pokémon verfügen! Wenn du Pokémon Rot und/oder Blau bereits kennst, wirst du feststellen, dass es bei Pokémon Gelb ein bisschen härter zur Sache geht. Du musst dir sehr genau überlegen, welche Wirkungen die verschiedenen Angriffstypen auf die einzelnen Pokémon haben, bevor du in den Kampf ziehst.

Wenn du am Stadtrand von Alabastia auf Professor Eich triffst, fängt er ein wildes Pikachu. Im Labor schnappt sich dann Eichs Enkel, dein Rivale, das Evoli, das eigentlich für dich gedacht war. Als Trost schenkt dir der Professor das Pikachu und dann kann das Abenteuer auch schon beginnen.

Pikachu an deiner Seite zu haben, macht einfach Spaß. Er hat keinen Bock, in seinem Pokéball zu hocken und läuft lieber mit dir durch die Gegend. Unterhalte dich mit ihm, um herauszufinden, wie er so auf dich zu sprechen ist. Zu Beginn des Spiels ist Pikachu alles andere als glücklich, ausgerechnet dich als Trainer zu haben. Wenn du ihn allerdings häufig in den Kampf schickst und dich um seine Gesundheit kümmerst, wird er seine Meinung schon bald ändern. Pikachu kann, wenn er auf dich oder auf seine Umgebung reagiert, eine Reihe von Gefühlszuständen ausdrücken, von Wut über Angst und Entsetzen bis hin zu tiefer Zuneigung. Notiere dir seine Emotionen, um herauszufinden, wie viele unterschiedliche Gesichtsausdrücke du finden kannst.

Um in diesem Spiel erfolgreich zu sein, musst du wissen, wie Pokémon gefangen werden, daran führt leider kein Weg vorbei!

GB

P  
O  
K  
É  
M  
O  
N  
G  
E  
L  
B

Seite

028

Zunächst benötigst du einen Pokéball, den du im Supermarkt in einer der Städte kaufen kannst. Dann musst du gegen ein wildes Pokémon antreten. Die Regeln erlauben es nicht, dass du Pokémon von anderen Trainern stiehlest. Also versuch's erst gar nicht, sonst verschwendest du einen Pokéball. Erlaubt ist nur, Pokémon in freier Wildbahn zu fangen. Du findest sie in den ausgedehnten Grünflächen zwischen den Städten, aber auch in Höhlen, Teichen und Wäldern. Zudem gibt es Möglichkeiten, seltene Pokémon durch Handel zu erwerben.

Wenn du ein wildes Pokémon entdeckt hast, musst du es zunächst schwächen, bevor du es mit einem Pokéball einfangen kannst. Zwinge es so weit wie möglich in die Knie, jedoch ohne es tatsächlich zu besiegen. Erst dann solltest du den Pokéball zum Einsatz bringen. Vorsicht: Wenn du gegen ein Pokémon kämpfst, das du unbedingt besitzen möchtest, solltest du nicht gleich deine stärksten Kämpfer an den Start bringen oder Techniken verwenden, mit denen du den Gegner in nur einer Runde bezwingst. Wähle stattdessen ein gezähmtes Pokémon aus, das über ähnlich viele Erfahrungspunkte verfügt und von dem du annimmst, das es den Kampf überstehen wird und eine ausreichende Menge an Schaden austeilen kann. Paralyse- oder Schlaftechniken sind hier beispielsweise gut brauchbar.

Im Laufe des Spiels kannst du weitere Formen des Pokéballs erwerben, die auch für kräftigere Opfer geeignet sind. Einfacher wird das Einfangen der Pokémon dadurch allerdings nicht, denn welche Bälle in den einzelnen Supermärkten angeboten werden, hängt davon ab, mit welchen Pokémon-Levels und -Typen du es in dem jeweiligen Spielabschnitt zu tun bekommen wirst. Mit einem Hyperball wirst du keine Schwierigkeiten haben, einen Habitak mit Level 2 einzufangen. Aber wenn du äußerst seltene und starke Pokémon fangen möchtest, benötigst du dafür auch schon einmal satte 50 Hyperbälle! Du merkst schon, in diesem Spiel geht es nicht so sehr um Power, sondern um Ausdauer und Geschicklichkeit.

**GB****POKÉMON GELB**

Die Pflege deiner Pokémon-Truppe ist nicht weiter problematisch, sofern du stets ihre Wunden heilst und sie zu regelmäßigen Checkups in eines der vielen Pokémon-Center bringst. Bei der Aufzucht und Haltung von Pokémon gibt es allerdings noch einige weitere Dinge zu beachten als nur die Kampftauglichkeit. So kann es beispielsweise auch vorkommen, dass ein trainiertes Pokémon stärker ist als ein wildes Pokémon mit dem gleichen Erfahrungslevel.

Wenn du ein Pokémon selbst trainierst, kannst du seine Entwicklung beeinflussen. Du kannst bestimmen, ob es sich an bestimmten Punkten weiterentwickelt, welche Fähigkeiten es erlernt usw. Durch die Orden, die du gewinnen kannst, erhalten gefangene Pokémon zusätzliche Angriffs-, Verteidigungs-, Initiativ- und Spezialfähigkeiten. Weiterhin kannst du deine Pokémon mit technischen (TM) oder versteckten Maschinen (VM) ausstatten und sie mit attributsteigernden Vitaminen füttern.

Es empfiehlt sich, möglichst junge Pokémon aufzuziehen. Ein Pokémon, das du in der Safarizone mit dem relativ niedrigen Level 23 gefangen hast und auf Level 50 oder höher bringst, wird stärker sein und insgesamt bessere Werte aufweisen als ein Chaneira mit Level 50 oder höher, das du im Geheimdungeon bei Azuria City fängst. Wenn du vor der Wahl stehst, ein selbst aufgezogenes Pokémon zu behalten oder es gegen ein neu gefangenes gleicher Art, aber mit etwas höherem Erfahrungslevel auszutauschen, solltest du die Werte und Fähigkeiten der beiden Kandidaten genau überprüfen. Du wirst vom Ergebnis wahrscheinlich sehr überrascht sein.

Die Aufzucht eines Pokémon mit niedrigem Level gibt dir auch die Kontrolle über seine Entwicklungsstufen. Wenn du während einer Weiterentwicklungssequenz B drückst, verhinderst du, dass sich das Pokémon in seine nächste Stufe verwandelt. Es gibt gute Gründe dafür, eine solche Entwicklung abzubrechen, aber auch ebenso gute, die dagegen sprechen. Ein Pokémon auf seiner ursprünglichen Entwicklungsstufe lernt neue Fähigkeiten viel schneller hinzu als seine



entwickelten Cousins. Und falls du ein Pokémon aufziehst, dass sich durch andere Umstände weiterentwickelt als durch Erreichen eines bestimmten Levels, kann es in seiner neuen Form sogar vollkommen lernunfähig werden oder eine komplett neue Palette an Fähigkeiten erlernen. Auf der anderen Seite werden Pokémon durch diese Entwicklung in der Regel stärker und beweglicher, können oft andere TMs anwenden oder bessere Fähigkeiten erlernen. Durch die Evolution können aus schwächlichen und unscheinbaren Wesen plötzlich Furcht erregende, schlagkräftige Monster werden. Du solltest deine Pokémon schon genau kennen, bevor du entscheidest, wie du jedes einzelne aufziehen willst.

Die meisten Pokémon ändern ihre äußere Form, wenn sie einen bestimmten Erfahrungslevel erreichen. Einige besitzen sogar drei Entwicklungsstufen. Andere wiederum entwickeln sich gar nicht. In der Welt der Pokémon gibt es drei Wege der Weiterentwicklung: durch Erreichen eines bestimmten Levels, durch Verwendung eines Elementsteins oder durch Tausch mit einem anderen Trainer. Da durch die Art der Entwicklung auch bestimmt wird, wie oft ein Pokémon im Spiel auftaucht, solltest du die Grundlagen der Pokémon-Entwicklung einigermaßen beherrschen.

---

## **Level erhöhen**

Unter den Pokémon gibt es 36 Arten, die ihre zweite und ggf. auch dritte Entwicklungsstufe dadurch erreichen, dass sie Erfahrungen sammeln und so ihren Level erhöhen. Dies ist die am meisten verbreitete Evolutionsform der Pokémon, aber auch die langwierigste. Da überrascht es denn auch wenig, dass die meisten dieser 36 Arten in der freien Wildbahn vorkommen. Wenn du alle 150 Pokémon sammeln möchtest, ziehe nur die auf, die später eine aktive Rolle in deinem Team spielen sollen, und fange von den anderen so viele verschiedene Formen wie möglich.

---

## Elementsteine

Viele der Pokémon entwickeln sich weiter, wenn du einen Elementstein verwendest. Vier der fünf Steine (Feuerstein, Wasserstein, Blattstein, Donnerstein) befinden sich in den Dungeons in speziellen Bällen. Du kannst sie aber auch im Einkaufszentrum von Prismania City käuflich erwerben. Der fünfte, der Mondstein, ist besonders selten. Du findest ihn ausschließlich in den Dungeons. Da die Elementsteine nur in begrenzter Stückzahl vorkommen, solltest du sie überlegt einsetzen. Siebzehn Pokémon-Arten entwickeln sich mit Hilfe von Elementsteinen. Das Anwenden der Steine ist nicht ganz risikolos. Die meisten der so entwickelten Pokémon verlieren ihre Fähigkeit, erlernte Techniken anzuwenden, oder sie erlernen vollkommen andere Techniken als ihre Vorformen. Weil du die Steine jederzeit einsetzen kannst, empfiehlt es sich, mit der Entwicklung durch Steine zu warten, bis das Pokémon ausreichend trainiert ist.

## Tausch

Vier Pokémon-Arten (Abra, Machollo, Kleinstein und Nebulak) entwickeln sich plötzlich und auf rätselhafte Weise weiter, wenn sie im Pokémon Kabel-Club getauscht werden. Jede Art durchläuft drei Entwicklungsstufen, wobei die zweite durch Erreichen eines bestimmten Levels ausgelöst wird. Wenn sie die zweite Entwicklungsstufe erreicht haben, kannst du sie jederzeit tauschen. Sobald der Pokéball durch das Link-Kabel kullert, beginnt die Transformation in die dritte Stufe.

## Pokémon, die sich nicht entwickeln

Vierundzwanzig Pokémon-Arten haben überhaupt keine Entwicklungssorgen. Hier handelt es sich ausnahmslos um seltene und wertvolle Wesen. Die meisten tauchen nur einmal im Spiel auf, entweder in den Dungeons oder bei Tauschgeschäften. Einige wenige findest du in speziellen Gebieten, z.B. in der Safarizone.

Um ein Pokémon-Meistertrainer zu werden, musst du dich auch mit dem Gedanken anfreunden, deine Pokémon einzutauschen. Nur auf diese Weise kannst du alle 150 Pokémon sammeln. In Pokémon Rot und Blau gibt es vier Personen, die bereit sind, ihre seltenen Exemplare gegen deine Allerwelts-Pokémon einzutauschen. Wenn du im Spiel auf eine dieser Personen triffst, solltest du dir ihren Standort genau merken, um später mit dem gewünschten Pokémon hierher zurückzukehren. Da diese Leute nur häufige Pokémon als Gegenleistung verlangen, solltest du dir von den gewünschten Arten gleich zwei Exemplare besorgen und dann das zweite eintauschen.

Wenn du eines der Pokémon haben möchtest, die ausschließlich in der jeweils anderen Version enthalten sind, oder eines, das du nicht gewählt hast, als du dir eins aussuchen konntest, musst du im Pokémon Kabel-Club eine Verbindung mit einem Freund herstellen. Du weißt ja, dass es in jeder Version elf Pokémon gibt, die in der jeweils anderen Version nicht drin sind. Wenn du also Pokémon Rot spielst und Mauzi haben möchtest, musst du jemanden auftreiben, der ein Link-Kabel sowie die blaue Version des Spiels besitzt und dazu noch ein Mauzi übrig hat.

Um zu tauschen, gehst du in einem der Pokémon-Center an die Theke des Pokémon Kabel-Clubs. Gehe in den Tauschraum und setze dich hin, um zu verhandeln. Wenn du eines deiner Pokémon eintauschst, verschwindet es vollständig von deiner Cartridge. Du musst es zurücktauschen, wenn du es wiederhaben willst. Durch das Tauschen erhöhen sich auch die Erfahrungspunkte, die ein getauschtes Pokémon im Kampf sammelt. Ein Pokémon, das du von einer anderen Cartridge durch Tausch erhalten hast, erntet eineinhalb mal so viele Erfahrungspunkte wie ein normales Pokémon. Allerdings kann es bei den getauschten Wesen auch häufiger zu Problemen mit dem Gehorsam kommen, was bei selbst aufgezogenen Pokémon seltener vorkommt. Bevor du ein getauschtes Pokémon einsetzt, solltest du prüfen, ob du den erforderlichen Orden besitzt, damit das Kerlchen dir auch gehorcht.

Über ein Link-Kabel kannst du außerdem gegen deine Freunde kämpfen. In Pokémon Gelb gibt es zu diesem Zweck das neue Kolosseum 2 und neue Kampfoptionen. Bevor du einen Kampf beginnen kannst, müssen deine Pokémon allerdings in jedem Multiplayer-Modus bestimmte Bedingungen erfüllen.

---

## Pokémon Cup

Im Pokémon Cup kannst du mit drei Pokémon kämpfen. Erlaubt sind Level 50 bis Level 55.

---

## Pika Cup

Im Pika Cup kannst du mit drei Pokémon kämpfen. Erlaubt sind Level 15 bis Level 20.

---

## Mini Cup

Im Mini Cup kannst du mit drei Pokémon kämpfen. Erlaubt sind Level 25 bis Level 30. (Die Summe der Levels darf die Zahl 80 nicht überschreiten.) Die maximal zulässige Körpergröße beträgt 2 m, das Höchstgewicht 20 kg. Entwickelte Pokémon dürfen nicht teilnehmen.

---

## Noch einige Tipps

### Spiele dieses Spiel mit einem Freund.

Das Tauschen ist eine wichtige Komponente der Pokémon-Spiele. Je eher du dich damit anfreundest, umso besser für dich. Falls du keinen Bock hast, mit Freunden zu tauschen, die dich möglicherweise übers Ohr hauen wollen, und falls du zwei Game Boys und ein Link-Kabel besitzt, kannst du natürlich auch beide Versionen kaufen und mit dir selbst tauschen.

Wie auch immer diese Tauschgeschäfte bei dir ablaufen, um alle 150 Pokémon zu sammeln, bedarf es in jedem Fall einer sorgfältigen Planung. Am besten geht's, wenn ihr zu dritt seid. Wenn dann jeder der drei bestimmte Aufgaben übernimmt, sparst du dir eine Menge Zeit, weil du von den selteneren Pokémon nicht gleich mehrere Exemplare auftreiben musst.

---

## **Konzentriere dich bei der Aufzucht niemals auf nur ein Pokémon.**

Wenn dir eines deiner Pokémon besonders gut gefällt, verwendest du es wahrscheinlich häufiger als die anderen. Doch es gibt einige wichtige Gründe, dies nicht zu tun. Wenn du gegen den Rivalen oder die Top Vier antrittst, ist es von enormem Vorteil, ein gut ausgewogenes Team möglichst gleich starker Pokémon aufstellen zu können. Außerdem hast du so genügend Reserven, falls deinem Liebling im Kampf mal die Puste ausgeht oder er für einige Runden kaltgestellt wird. Denke immer daran: Je weiter du im Spiel vorrückst, desto zahlreicher sind die Trainer, gegen die du im jeweiligen Gebiet antreten musst, und desto härter werden die Kämpfe. Dies ist bei Pokémon Gelb besonders wichtig, wo Pikachu zu Anfang auf benachteiligtem Posten steht. Hier musst du dir gleich zu Beginn die richtigen Pokémons einfangen und sie möglichst schnell auf Pikachus Level bringen. Da im späteren Verlauf des Spiels die Gesteins- und Boden-Pokémon immer mehr an Bedeutung gewinnen, ist es erforderlich, dass du Pokémon mit hohem Level besitzt, die mit solchen Gegnern fertig werden können.

---

## **Nutze den Erfahrungsbonus, den getauschte Pokémon haben.**

Wenn du ein Pokémon besitzt, das du möglichst schnell aufziehen musst, dann versuche, es auf eine andere Cartridge zu tauschen. Getauschte Pokémon erhalten eineinhalb mal so viele Erfahrungspunkte wie gewöhnliche Pokémon. Da läppert sich schnell was zusammen!

GB

POKEMON GELB

Seite

Dies ist auch eine besonders wirksame Methode, um den Level stärkerer Pokémon zu erhöhen, die sich erst bei höheren Levelwerten entwickeln als üblich, z.B. Dratini.

---

## **Spiele nicht von Beginn an mit dem Level-70-Mewtu deines besten Freundes.**

Obwohl es sich schon verlockend anhört, oder? Leider enthält das Ordens-System von Pokémon Gelb eine Kontrollroutine, die nahe legt, so etwas besser nicht zu tun. Ein Bürger von Marmor City erklärt dir, dass Pokémon bei einem neuen und unerfahrenen Trainer durchaus auch den Gehorsam verweigern können. Garantiert akzeptiert von Pokémon bis Level 30 wirst du nur, wenn du Azuria City erreicht und dort den Quellorden gewonnen hast. Der Farborden erweitert deinen Herrschaftsbereich bis Level 50 und der Sumpforden schließlich bis Level 70.

Wenn du den letzten Arenaleiter, Giovanni, bezwungen hast, gehört dir der Erdorden. Jetzt endlich werden dir sämtliche Pokémon gehorchen, egal welchen Level sie besitzen. Bis dahin musst du dich jedoch mit der Tatsache anfreunden, dass sowohl selbst gefangene als auch getauschte Pokémon möglicherweise nicht bedingungslos hinter dir stehen könnten. Und der Mewtu mit Level 70, mit dem du das Spiel in Nullkommanichts durchkloppen wolltest, schmolzt in einer Ecke herum und weigert sich, auch nur einen Finger krumm zu machen...

---

## **Speichere regelmäßig den Spielstand.**

Häufiges Speichern bringt dir Vorteile. Wenn du von einem Trainer oder einem Arenaleiter besiegt wirst, landest du wieder beim zuletzt besuchten Pokémon-Center. Und die Fahrtkosten dahin sind erklecklich: die Hälfte deiner Kohle! Deshalb ist es ratsam, den Spielstand zu speichern, bevor du wichtige Kämpfe bestreitest oder auf legendäre Pokémon wie Zapdos oder Mewtu triffst. Da du nur einmal

die Chance hast, diese Wesen zu fangen, erlaubt dir rechtzeitiges Speichern weitere Versuche, falls dir mal die Hyperbälle ausgehen oder du das Pokémon versehentlich besiegst.

---

## **Achtung: Ein Tausch muss nicht von Dauer sein.**

Wenn du ein Pokémon tauschst, erhältst du automatisch eine Gutschrift dafür, dass du es gefangen hast. Diesen Bonus behältst du, selbst wenn du das Pokémon wieder an seinen ursprünglichen Besitzer zurückschickst. Spieler, die ihr bestes Stück nur ungern eintauschen möchten, sollten dies vor dem Tausch mit Freunden als Bedingung verlangen.

---

## **Kaufe ausreichend Beleger, Heiltränke etc., bevor du einen Dungeon betrittst.**

Es ist wirklich frustrierend, wenn dir ein tolles Pokémon durch die Lappen geht, nur weil es deines in den Schlaf versetzt hat und du keinen Aufwecker zur Hand hast. Bevor du dich also in unbekanntes Gebiet vorwagst, solltest du dich mit allerlei Heilmitteln und Gegengiften ordentlich eindecken.

---

## **Vergiss nicht, dass Pokémon nur jeweils einen negativen Status erleiden können.**

Falls dein Pokémon paralysiert oder vergiftet wird, solltest du dir genau überlegen, ob du es während des Kampfes heilen willst. Zwar kannst du mit einem paralysierten Pokémon vorerst keine Bäume mehr ausreißen, aber der Gegner kann auch keine schlimmeren Dinge nachschieben wie z.B. Schlaf oder Eis.

---

**GB****POKÉMON GELB**

## Stimme die Pokémon im Kampf aufeinander ab, um maximale Wirkung zu erzielen.

Verwende die Liste mit den Pokémon-Fähigkeiten, wenn du für einen Kampf ein Team und seine Attacken zusammenstellst. Achte darauf, dass die von dir gewählten Pokémon über wirkungsvolle Angriffe bei diesem Gegner verfügen und nicht zu viel Schaden erleiden werden. Mit einer coolen Attacke haben auch schwächere Pokémon durchaus gute Chancen bei starken Gegnern.

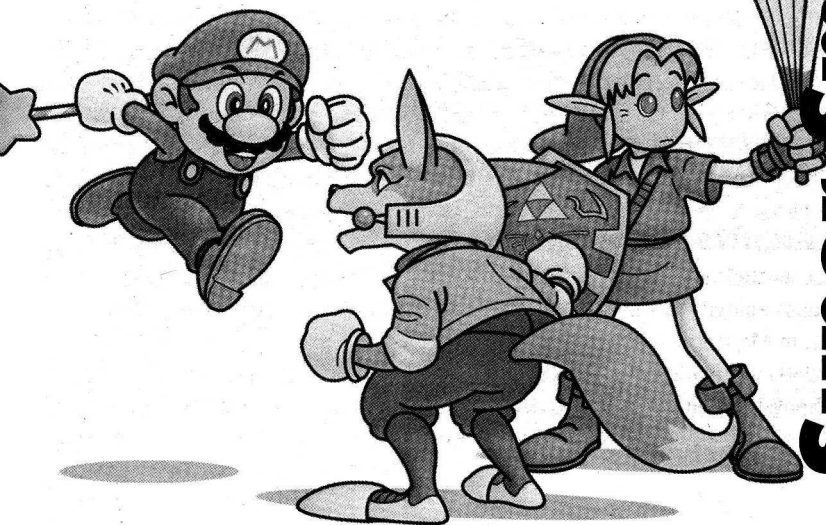
## Du willst während des Kampfes ein Pokémon austauschen? Mach es!

Was beim Fußball voll auf den Keks geht, ist in der Welt der Pokémon durchaus legitim. Wenn sich in deinem Team ein Pokémon befindet, das bedeutend schwächer ist als die Gegner, spricht nichts dagegen, es für eine kleine Runde in den Kampf zu schicken, damit es seinen Level erhöht. Es ist sogar eine der schnellsten Methoden, den Level eines schwachen Pokémon zu erhöhen, wenn du es an die Spitze deiner Teamliste stellst und es bald gegen einen stärkeren Kämpfer austauschst. Die Erfahrungspunkte werden schließlich unter sämtlichen Teilnehmern gleichmäßig aufgeteilt!

## Letzter Tipp: Sei stets experimentierfreudig!

Du weißt nicht, was machbar ist, bevor du es nicht probiert hast. Du solltest die TMs nach Belieben mischen oder aufeinander abstimmen oder auch ein unscheinbares Pokémon fördern, von dem du denkst, dass es mal ein interessanter Fighter werden könnte. Auf deinem Weg zum Meistertrainer gibt es keine richtigen oder falschen Methoden. Und denke immer daran, dass dir das Spiel letzten Endes eine Menge Spaß bringen soll. Erlaubt ist, was gefällt!





# Super Smash Bros.

# Super Smash Bros.

## 1. HAUPTPERSONEN

### Mario

#### Charakterbild

Uns ist der Klempner mit Schnurrbart, der den Kampf gegen den Stamm der Turtles aufgenommen hat, noch bestens in Erinnerung, nicht zuletzt wegen seiner enormen Sprungkünste. Doch dieser Held kann noch mehr, er ist unter anderem als Schiedsrichter, Rennfahrer und sogar als Doktor aufgetreten. Es wird ihm eine stürmische Liaison mit der Prinzessin aus dem Königreich der Pilze nachgesagt, aber bis zum heutigen Tag ist ihre wahre Beziehung zueinander ein großes Geheimnis.

#### Marios Symbol:

Ein Pilz.

#### Kampfort:

Das Schloss von Prinzessin Toadstool.

**Spott/Hohn/Stichelei:** Er wächst wie Super Mario.

#### Bekleidung/Kostüme

- a) Der normale, uns bekannte Mario.
- b) Wario – der Gewinner.
- c) Gelbes Hemd, dunkelrote Hose und Hut.
- d) Der Mario aus dem ersten Teil. Roter Overall, blaues Hemd und Hut.

#### Positive Eigenschaften

- Verfügt über gutes Sprungvermögen.
- Hat das Potential zu exzellenten Combos.
- Hat einen vernichtenden Wurf.
- Gutes Timing beim Spotten und Sticheln  
(wichtig für den Kämpfer-Haltungs-Bonus im 1-Spieler-Modus).

## Negative Eigenschaften

- Verfügt nur über eine ziemlich geringe Geschwindigkeit.
- Fügt dem Gegner mit individuellen Treffern nur wenig Schaden zu.
- Seltsamer Feuerball.
- Kein richtiger Stampfangriff.
- Quälend langes Spotten und Sticheln  
(gerade im Team- und Mehrspielermodus).

## Kommentar

Mario ist ein interessanter Allrounder, der über ähnliche Fähigkeiten wie Luigi verfügt. Marios Stärken liegen in guten Combos und starken Angriffen, die beim Gegner großen Schaden anrichten können. Marios Sprungvermögen ist außerdem extrem gut, dafür ist seine Geschwindigkeit nur durchschnittlich. Er kann gute Würfe anbringen, die dem Gegner Schaden zufügen und auch noch aus einiger Entfernung heraus anwendbar sind.

## Wie besiegt man Mario ?

Bleibe stets unter Mario und versuche, ihn aus dieser Position heraus zu treffen. Achte darauf, dass dich sein Super Jump Punch und sein Mario-Tornado nicht erwischen. Weiche außerdem seinen Feuerbällen so gut es geht aus und benutze Geschosse, wenn du welche zur Verfügung hast. Wenn er schon einige Schadenspunkte einstecken musste, solltest du versuchen, einen gut platzierten Wurf zu machen oder ihn mit einem Power Hit zu treffen.

## Bewegungen im Kampf

### Hoch + B – Super Jump Punch

*Tipp:* Fange deine Gegner damit, wenn sie gerade ihre in der Luft nach unten führenden Powerschläge ausführen.

### B – Feuerball

*Tipp:* Mit diesen Feuerbällen kannst du deine Gegner auch aus der sicheren Entfernung heraus quälen.

### **Runter + B – Mario-Tornado**

*Tipp:* Benutze ihn, wenn dir deine Gegner zu nahe kommen.

### **A, A, A – Multi-Schlag**

*Tipp:* Das ist Marios unendlicher Combo.

### **Hoch + A – Kopfstoß**

*Tipp:* Eine gute Bewegung, um Gegner zu jonglieren, wenn du schon am Boden liegst.

### **Runter + A – Trip Kick**

*Tipp:* Marios Aufräumangriff.

### **Vorwärts + A – Starker Schlag**

*Tipp:* Dieser mächtige Schlag ist ein Power Hit.

### **Sprung, Hoch + A – Flying Kick**

*Tipp:* Noch besser geeignet, um Gegner hinauszubefördern, als der Super Jump Punch, da die Erholungszeit besser ist.

### **Sprung, Runter + A – Nach unten gerichteter Drill Kick**

*Tipp:* Noch besser als der Mario-Tornado.

### **Sprung, Vorwärts + A – Drill Kick**

*Tipp:* Eine gute Kampfbewegung, wenn sich dein Gegner über dir oder seitlich von dir befindet.

## **Donkey Kong**

### **Charakterbild**

Donkey Kong und Mario waren zu Anfang bittere Erzrivalen, aber beide haben ihre Abneigung gegeneinander in den letzten Jahren überwunden. In diesen Tagen verbringt DK seine Zeit damit, im Dschungel nach Bananen zu suchen, anstatt wunderschöne Jungfrauen

zu entführen. In den vergangenen Jahren haben vor allem andere Mitglieder der Familie Kong, allen voran DKs Lieblingsneffe Diddy, dazu beigetragen, den Ruhm von DK nicht verblasen zu lassen.

**Donkey Kongs Symbol:** Die Initialen DK.

**Kampfort:** Der Dschungel im Kongo.

**Spott/Hohn/Stichelei:** Er wirft seine Arme in die Luft und tut so, als wäre er verwirrt.

## **Kostüme/Bekleidung**

- a) Braun
- b) Brillo Kong mit grauem Pelz.
- c) Roter DK.
- d) Ein blauer Gorilla, für alle diejenigen, die dachten, sie hätten bereits alles gesehen.

## **Positive Eigenschaften**

- Verfügt über unglaubliche Stärke.
- Kann einige Gegenstände tragen.
- Nützlicher Wurf.
- Gute Runter +B – Kampfbewegung.
- Große Reichweite.

## **Negative Eigenschaften**

- Sehr langsame Geschwindigkeit.
- Enorme Größe.
- Keine Geschosse.
- Keine guten Stampfangriffe.

## **Kommentar**

Donkey Kong verfügt über das größte Kraftpotential in diesem Spiel. Er kann es als einziger der Hauptpersonen im Laufen mit seinen Gegnern aufnehmen. Seine Geschwindigkeit allerdings lässt einem Tränen in die Augen schießen und des weiteren kann er keine Geschosse aus

**SUPER SMASH BROS.**

größerer Entfernung verschießen. Dennoch ist Kraft bekanntlich manchmal um einiges nützlicher als Geschwindigkeit.

## Wie besiegt man DK?

Donkey Kong ist sehr langsam und verfügt über keine Geschosse, also solltest du dich in sicherer Entfernung zu ihm aufhalten und mit Geschossen auf ihn zielen. Weiche auf jeden Fall seinem Giant Punch aus, besonders wenn du eine der leichteren Figuren bist (Pikachu, Kirby, Pummeluff oder Ness). Wenn DK dir zu nahe kommt, versuche, einen Wurf zu platzieren. Auf jeden Fall hast du in DK eine riesige Zielscheibe als Gegner.

## Kampfbewegungen

### Hoch + B – Drehender Kong

*Tipp:* Donkey Kong kann diese Kampfbewegung dazu benutzen, um auf das Spielfeld/Kampffeld zurückzukehren oder um einfach nur damit anzugreifen.

### B – Giant Punch

*Tipp:* Donkey Kong muss sich erst einmal aufladen und seine Kräfte sammeln, um die maximale Power aus dem Schlag herauszuholen.

### Runter + B – Ohrfeige

*Tipp:* Dein Gegner wird in die Luft geschleudert und ist so erstaunt darüber, dass du ihn ohne Gegenwehr gleich noch einmal schlagen kannst.

### A, A, A – Flurry Punch

*Tipp:* Dies ist DKs unendlicher Combo.

### Hoch + A – Hand Clap

*Tipp:* Kann allerdings nicht allzu oft angewendet werden, da die Gegner sich meistens nicht in diesem Bereich aufhalten.

**Runter + A – Spinning Kick**

*Tip:* Damit erzielst du als DK die besten Aufräumergebnisse.

**Vorwärts + A – Starker Schlag**

*Tip:* Zwar nicht so stark wie der Giant Punch, aber auch dieser Schlag hat Feuer.

**Sprung, Hoch + A – Overhead Hand Swat**

*Tip:* Eine gute Kampfbewegung für den Fall, dass deine Gegner von oben herunterfallen.

**Sprung, Runter + A – Stampfer**

*Tip:* Es hört sich nicht nur so an, es ist ein verdammt guter Stampfer.

**Sprung, Vorwärts + A – Drill-Tritt**

*Tip:* Eine gute Alternative, vor allem wenn der Gegner sich über oder seitlich von dir befindet.

## Link

**Charakterbild**

Link ist der tapfere junge Held aus "Legend of Zelda", wo er gegen den bösen Ganon antritt, um das Triforce zurückzubekommen. Auch wenn seine Ausrüstung in jedem seiner Abenteuer verändert wurde, so blieben seine Stärke und Rechtschaffenheit immer konstant. Er stürzt sich kopfüber in jedes Abenteuer und verlässt sich dabei nur auf sich selbst, sein treues Schwert und eine Anzahl anderer Waffen.

**Links Symbol:** Das Triforce.

**Kampfort:** Die Burg Hyrule.

**Spott/Hohn/Stichelei:** Er posiert mit seinem Schwert.

## Kostüme/Verkleidung

- a) Kokiri-Waffenrock.
- b) Goron-Waffenrock.
- c) Zora-Waffenrock.
- d) Yeti-Mail, könnte aus Zelda 1 stammen.

## Positive Eigenschaften

- Exzellente Stampfangriffe.
- Zwei Geschossarten.
- Gutes Aufräumen.
- Starke A-Angriffe.
- Würfe aus größerer Entfernung möglich.

## Negative Eigenschaften

- Zwei seltsame Geschossarten.
- Schlechte Luftverteidigung.
- Schlechtes Sprungvermögen.
- Schwierigkeiten, das richtige Timing für eine Stichelei zu finden.

## Kommentar

Link ist ein guter Kämpfer, der über starke Schwertangriffe verfügt. Seine A-Angriffe sind wahrscheinlich die besten des Spiels und seine Würfe haben eine große Reichweite. Allerdings können einige Gegner die Zeit, die Link braucht, um die Würfe durchzuführen, dazu nutzen zu entkommen. Beide seiner Geschossarten sind zwar äußerst merkwürdig, aber können sehr nützlich und hilfreich sein. Link ist, obwohl er über so viele Pluspunkte verfügt, der wahrscheinlich schlechteste Springer im ganzen Feld, auch sein Spinning Sword Slash erlaubt ihm fast keinerlei Zeit in der Luft.

## Wie besiegt man Link?

Links größte Schwachstelle ist das Springen. Versuchst du, ihn mit körperlichen Angriffen zu treffen, kann er diese mit Hilfe seines Spinning Sword Slashes zurückschlagen. Benutze Geschosse und weiche



seinen Bomben und Bumerangs aus. Komme ihm nicht zu nahe, denn Links Hauptstärke liegt in seinen Schwertattacken aus kurzer Entfernung heraus.

## **Kampfbewegungen**

### **Hoch + B – Spinning Sword Slash**

*Tipp:* Eigentlich keine gute Comeback-Bewegung, aber die beste, die Link zur Verfügung hat.

### **B – Bumerang**

*Tipp:* Da Link, nachdem er den Bumerang geworfen hat, immer noch herumlaufen kann, solltest du des Öffern von dieser Waffe Gebrauch machen.

### **Runter + B – Bombe**

*Tipp:* Wenn du eine Bombe auf den Weg schickst, drückst du entweder A, damit die Bombe in ungefähr fünf Sekunden explodiert, oder du drückst Runter + B, damit die Bombe explodiert, sobald sie aufschlägt.

### **A, A, A – Schnelle Schwertstiche**

*Tipp:* Links unendlicher Combo.

### **Hoch + A – Upward Sword Smack**

*Tipp:* Ist dein Gegner bei dieser Bewegung in der richtigen Position, trifft der Schlag gleich mehrere Male.

### **Runter + A – Tiefer Schwertstich**

*Tipp:* Links Aufräumangriff.

### **Vorwärts + A – Schwertstich**

*Tipp:* Link kann mit seinem Schwert gewaltigen Schaden anrichten.

### **Sprung, Hoch + A – Nach oben gerichteter Schwertstich**

*Tipp:* Eine gute Möglichkeit Gegner zu jonglieren.

## **Sprung, Runter + A – Nach unten gerichteter Schwertstich**

*Tipp:* Ein aussagekräftiger Schlag.

## **Sprung, Vorwärts + A – Flying Slash**

*Tipp:* Solltest du anwenden, wenn sich dein Gegner entweder über oder neben dir befindet.

# **Samus**

## **Charakterbild**

Samus Aran ist die härteste Kopfgeldjägerin der Galaxis. Sie benutzt einen speziellen Anzug, der durch das technologische Verständnis der Vogelmenschen entstanden ist. Damit ist sie in der Lage, atemberaubende akrobatische Bewegungen zu machen. Samus verfolgt die in der Luft lebende Lebensform Metroid durch das gesamte Universum.

**Samus Symbol:** Ein S in einem Kreis.

**Kampfort:** Der Planet Zebes.

**Spott/Hohn/Stichelei:** Sie posiert mit ihrer Waffe.

## **Kostüme/Verkleidung**

- a) Orange und gelb, mit einem grauen Augenschlitz.
- b) Rosa und gelb, blauer Augenschlitz.
- c) Erdling Samus, braun und orange mit grünen Augen.
- d) Vollständig grün mit einem roten Hut.

## **Positive Eigenschaften**

- Mächtiges Sprungvermögen.
- Große Entfernungswürfe.
- Exzellente Geschosse.
- Gute Rollkraft.
- Stärkster Einzelangriff (Hoch + A – zum richtigen Zeitpunkt fügt dem Gegner bis zu 40% Schaden zu.)
- Hohe Geschwindigkeit.

## Negative Eigenschaften

- Schwache Bomben.
- Langsamer Wurf.
- Kein Stampfangriff.

## Kommentar

Samus ist keine sehr gute Nahkämpferin, aber ihre Spezialangriffe machen diesen Nachteil mehr als nur wett. Ihr Sprungvermögen ist sehr gut, sie verfügt über gute Geschosse und einer ihrer Angriffe fügt dem Gegner unerhört viel Schaden zu. Ihre Bomben sind recht schwach und ihre Würfe lassen, vergleichbar mit denen von Link, ein wenig zu wünschen übrig. Bei einem erfahrenen Spieler läuft sie zu wahrer Hochform auf.

## Wie besiegt man Samus?

Samus ist sehr schwer zu besiegen. Bleibe ziemlich weit unten, denn ihre Bomben sind sehr schwach und man kann ihnen leicht aus dem Weg gehen. Ziele mit Geschossen auf sie, weiche dabei ihrem Charge Shot aus und treffe sie von unten. Egal was du tust, begeben dich niemals über sie, denn dann könntest du leicht in Reichweite des Screw Attack oder des nach oben gerichteten Flammenwerfers geraten.

## Kampfbewegungen

### Hoch + B – Screw Attack

*Tipp:* Damit kannst du sowohl die Gegner angreifen als auch zurück auf das Kampffeld gelangen.

### B – Charge Shot

*Tipp:* Halte wenn möglich immer einen der Schüsse bereit.

### Runter + B – Bombe

*Tipp:* Kämpfst du mit Gegnern, die über schlechte nach oben gerichtete Powerschläge in der Luft verfügen, springe hoch und lasse einige Bomben fallen.

### **A, A, A – Dreifacher Pistolenstoß**

*Tipp:* Samus unendlicher Combo.

### **Hoch + A – Nach oben gerichteter Flammenwerfer**

*Tipp:* Setze ihn mit Bedacht ein, er verursacht den höchsten Schaden im gesamten Spiel.

### **Runter + A – Trip Kick**

*Tipp:* Der Aufräumangriff von Samus.

### **Vorwärts + A – Mega-Schlag**

*Tipp:* Diese Bewegung ist etwas schwer auszuführen, aber wenn sie im richtigen Moment erfolgt, kann sie einigen Schaden anrichten. Sollte besonders dann angewandt werden, wenn der Gegner vor Schreck kurz erstarrt ist.

### **Sprung, Hoch + A – Nach oben gehender Tritt**

*Tipp:* Benutze diese Bewegung anstatt des Screw Attack, wenn du dich in der Nähe der Kante befindest. Nach einem Screw Attack hast du keine Sprünge mehr zur Verfügung, aber nach dieser Bewegung kannst du noch einmal mit deinem Sprungvermögen glänzen.

### **Sprung, Runter + A – Nach unten gehender Tritt**

*Tipp:* Einen besseren Start für einen Combo kann man sich kaum vorstellen, denn er befördert die Gegner nach oben.

### **Sprung, Vorwärts + A – Nach unten gerichteter Flammenwerfer**

*Tipp:* Benutze diese Bewegung, wenn du dich in der Luft befindest und jemand versucht, nach oben zu springen und dich zu treffen.

## **Yoshi**

### **Charakterbild**

Yoshi ist der freundliche Dinosaurier von Yoshis Insel. Er begann als

Marios Partner, hat sich in der Zwischenzeit aber seine eigene Identität aufgebaut und erscheint dadurch in vielen Spielen. Er benutzt seine einzigartige Fähigkeit, alles was er verschluckt, in ein Ei zu verwandeln, als Hauptangriff. Yoshi erscheint in einem Regenbogen voller Farben und soll über einen hohen IQ aus einer früheren Zeit verfügen.

**Yoshis Symbol:** Ein Ei.

**Kampfort:** Yoshis Insel.

**Spott/Hohn/Stichelei:** Winkt mit seinen Armen und ruft "Yoshi".

## **Kostüme/Verkleidung**

- a) Grüner Yoshi.
- b) Roter Yoshi.
- c) Der blaue, fliegende Yoshi.
- d) Gelber Yoshi.

## **Positive Eigenschaften**

- Seine Angriffe fügen den Gegnern beträchtlichen Schaden zu.
- Schnelle Stichelei.
- Große Entfernungswürfe.
- Hoher Doppel-Sprung.

## **Negative Eigenschaften**

- Schlechte Geschosse.
- Langsam.
- Kein dreifacher Sprung.
- Große Lernschwierigkeiten.

## **Kommentar**

Yoshi ist nicht gerade der beste Kämpfer. Seine Würfe sind zwar nicht schlecht, aber die von Link oder Samus sind um einiges besser. Er hat zwar den höchsten Doppelsprung im Spiel, aber keinen Dreifachsprung. Doch selbst diese guten Tatsachen können kaum verdecken, dass er schlechte Geschosse hat, schwach und dazu auch noch sehr langsam ist.

**SUPER SMASH BROS.**

## Wie besiegt man Yoshi?

Yoshi verfügt nicht über viele starke Angriffsarten. Wenn du ihn dabei beobachtest, wie er seinen Doppelsprung ausführt, solltest du versuchen, ihn von der Kante zu schubsen, bevor er wieder den Boden berührt. Seine Geschosse sind ein wenig lächerlich, zeige ihm einfach nur, wie gut deine sind, falls du welche hast.

## Kampfbewegungen

### Hoch + B – Egg Bomb

*Tipp:* Dazu brauchst du ein gutes Timing.

### B – Eierlegen

*Tipp:* Sobald dein Gegner sich in ein Ei verwandelt hat, greife ihn an und füge ihm dadurch Schaden zu.

### Runter + B – Hinterteil fallen lassen

*Tipp:* Ein stärkerer, nach unten gerichteter Power Hit in der Luft.

### A, A, A – Dreifachtritt

*Tipp:* Yoshis unendlicher Combo.

### Hoch + A – Kopfstoß

*Tipp:* Der Flying Flip Kick ist zwar noch besser, aber mit dieser Bewegung kannst du auch Gegner rauswerfen.

### Runter + A – Schwanzschlag

*Tipp:* Yoshi räumt damit auf.

### Vorwärts + A – Kopfschlag

*Tipp:* Nur mit Verzögerung möglich, aber das ist es wert.

### Sprung, Hoch + A – Flying Flip Kick

*Tipp:* Yoshis beste Jongliermethode.

**Sprung, Runter + A – Flurry Kicks**

*Tipp:* Eine gute Bewegung, die auch einigen Schaden anrichten kann.

**Sprung, Vorwärts + A – Fliegender Kopfstoß**

*Tipp:* Kann oft benutzt werden, wenn sich ein Gegner über oder seitlich von dir befindet.

---

## Kirby

### Charakterbild

Der kleine Kirby stammt von einem weit entfernten friedlichen Stern. Seine einfache Erscheinung steht stellvertretend für seinen Charakter. Er verlässt sich auf seine Instinkte, isst, wenn er hungrig ist, und schläft, sobald er müde wird. Dennoch ist Kirby als Gegner nicht zu unterschätzen. Er verfügt über ausgezeichnete Flug- und Schluckfähigkeiten und obendrein ist er noch in der Lage, einzelne gegnerische Angriffe nachzuahmen.

**Kirbys Symbol:** Ein Stern.

**Kampfort:** Traumland.

**Spott/Hohn/Stichelei:** Winkt mit seinen Armen und sagt "Hi".

### Kostüme/Verkleidung

- a) Rosa Kirby.
- b) Gelber Kirby mit Fähigkeit zum Beamen.
- c) Blauer Eis-Kirby.
- d) Feuer-Kirby, aber leider ohne Flammenhut.

### Positive Eigenschaften

- Unschlagbarkeitsangriff.
- Kraftabsorption.
- Sechsfacher (oder sogar noch mehr) Sprung.
- Schnelle Angriffe.
- Geringe Größe.

## Negative Eigenschaften

- Langer Abschluss.
- Keine guten Aufräumqualitäten.
- Leicht auszuschalten, wenn auch nur für kurze Zeit.

## Kommentar

Kirby ist ein klasse Kämpfer. Solange er sich im Stein befindet, ist er unverwundbar, nur Würfe und der Hammer können ihm dann noch etwas anhaben. Er kann die B-Kampfbewegungen seiner Gegner absorbieren, indem er sie einfach in sich hineinschlurft. Seine Angriffe erfolgen schnell und er verfügt in der aufgebauchten Form über viele verschiedene Sprünge. Er geht allerdings leicht K.O., ein riesiger Nachteil im Mehrspielermodus.

## Wie besiegt man Kirby?

Da Kirby sehr leicht ist, sollte man vermehrt auf Würfe und Powerschläge zurückgreifen. Lasse es nicht zu, dass er dir deine B-Kampfbewegungen stiehlt, und weiche dem Stein und dem Final Cutter aus so gut es geht. Für seine besten Angriffe braucht er auch am meisten Zeit, also versuche ihn zu treffen, bevor er sich richtig vorbereitet hat.

## Kampfbewegungen

### Hoch + B – Finale Schneider

*Tipp:* Reichen die Sprünge von Kirby nicht aus, um auf das Kampffeld zurückzukehren, benutze sie wenigstens als eine Art Antrieb.

### B – Schlürfen

*Tipp:* Wenn du den Mund voll hast, drückst du entweder A, um deinen Gegner auszuspucken, oder B, um seine jeweiligen B-Tasten-Kampfbewegungen zu stehlen.

### Runter + B – Stein

*Tipp:* Springe über deinen Gegner und richte großen Schaden an.



**A, A, A – Flurry Punch**

*Tipp:* Kirby's unendlicher Combo ist am einfachsten durchzuführen.

**Hoch + A – Flip Kick**

*Tipp:* Sehr gut geeignet, um Gegner zu jonglieren und in der Luft zu halten, muss allerdings auf dem Boden durchgeführt werden.

**Runter + A – Spagat-Tritt**

*Tipp:* Hat keine große Reichweite, aber ist sehr schnell.

**Vorwärts + A – Starker Tritt**

*Tipp:* Dieser Tritt ist gewaltig.

**Sprung, Hoch + A – Drehungen**

*Tipp:* So triffst du alle Gegner, die um dich herumstehen.

**Sprung, Runter + A – Nach unten gerichteter Drill Kick**

*Tipp:* Damit kannst du einige Male Combos durchführen.

**Sprung, Vorwärts + A – Drill Kick**

*Tipp:* Eignet sich, wenn sich der Gegner über oder neben dir befindet.

---

**Fox****Charakterbild**

Fox McCloud folgte den Fußstapfen seines toten Vaters und wurde Führer des Starfox-Teams und somit Pilot des einzigartigen Kampfschiffes Arwing im System Lylatian. Seine einzige Schwäche ist die, das Vertrauen seiner Teamgefährten zu gewinnen.

**Fox Symbol:** Ein Fuchs mit Flügeln.

**Kampfort:** Sektor Z.

**Spott/Hohn/Stichelei:** Kreuzt seine Arme und sagt "humph".

## Kostüme/Verkleidung

- a) Weiße Weste, Stiefel und grüne Hose.
- b) Orange Weste, Stiefel und braune Hose.
- c) Rosa Stiefel, lila Weste und violette Hose.
- d) Grüne Weste, schwarze Hose und rote Stiefel.

## Positive Eigenschaften

- Seine Geschwindigkeit.
- Eine tolle Blasterbewegung.
- Gutes Sprungvermögen.

## Negative Eigenschaften

- Keine überragend starken Kampfbewegungen.
- Stupider Wurf.
- Lange, nervige Anlaufzeiten.

## Kommentar

Fox ist nicht der beste Kämpfer, aber er ist der zweitschnellste und verfügt über ein außerordentliches Sprungvermögen. Sein Blaster Shot ist obendrein noch ziemlich schnell, dennoch verfügt er über keine richtig starken Kampfbewegungen, so dass man sich bei ihm immer auf Gegenstände, Combos oder das Jonglieren konzentrieren muss. Sein Wurf ist obendrein ziemlich schlecht.

## Wie besiegt man Fox?

Fox ist zwar schnell, aber nicht sonderlich stark, konzentriere dich auf die Powerschläge. Greife ihn von unten an, denn er hat keinen besonders guten Stampfangriff. Erfahrene Fox-Spieler werden mit Sicherheit den Reflektor benutzen, also sei vorsichtig, wenn du Geschosse benutzt. Wenn er dich verfolgt, hat er in der Regel keine Zeit, den Reflektor einzusetzen, und du kannst die Gelegenheit nutzen und mit Geschossen auf ihn zielen.

## **Kampfbewegungen**

### **Hoch + B – Firefox**

*Tip:* Ein sehr schlechter Angriff, aber gut für ein Comeback.

### **B – Blaster Shot**

*Tip:* Hierbei handelt es sich um die beste Waffe von Fox, nutze sie zu deinem Vorteil.

### **Runter + B – Reflektor**

*Tip:* Benutze den Reflektor, damit jedes Geschoss, dass auf dich abgefeuert wird, reflektiert wird.

### **A, A, A – Flurry Kicks**

*Tip:* Dabei handelt es sich um Fox's unendlichen Combo.

### **Hoch + A – Flip Kick**

*Tip:* Kann benutzt werden, um Gegner zu jonglieren, aber der Tritt nach oben ist noch besser dafür geeignet.

### **Runter + A – Spagat**

*Tip:* Schlägt nach beiden Seiten.

### **Vorwärts + A – Starker Tritt**

*Tip:* Ein Power Hit, der Gegner wegschleudern kann.

### **Sprung, Hoch + A – Tritt nach oben**

*Tip:* Die Jonglierbewegung von Fox.

### **Sprung, Runter + A – Tritt nach unten**

*Tip:* Ein guter Power Hit nach unten in der Luft.

### **Sprung, Vorwärts + A – Drill Kick**

*Tip:* Wird angewendet, wenn sich der Gegner über oder neben dir befindet.

## Pikachu

### Charakterbild

Pikachu ist ein Maus-Pokémon mit einer Größe von ungefähr 40 cm und einem Gewicht von 6 kg. Kommen mehrere Pokémon zusammen, kann es sein, dass ihre Elektrizität einen Thunderjolt verursacht.

**Pikachus Symbol:** Ein Pokéball.

**Kampfort:** Saffronia City.

**Spott/Hohn/Stichelei:** Winkt und ruft "Pika, Pika".

### Kostüme/Verkleidung

- a) Der normale, gelbe Pikachu.
- b) Pikachu mit einem roten Hütchen.
- c) Pikachu mit einem blauen Hut.
- d) Grünlicher Pikachu mit einem hellgrünen Hut.

### Positive Eigenschaften

- Geschwindigkeit.
- Einzigartige Geschosse.
- Geringe Körpergröße.
- Guter Springer.
- Klasse Würfe.

### Negative Eigenschaften

- Schlechte Verteidigung.
- Verursacht keinen großen Schaden.

### Kommentar

Pikachu ist zwar keine großartige Bereicherung für den Mehrspielermodus, aber er ist einfach knuddelig, kann gut springen, ist ziemlich schnell und hat einige starke Angriffe auf Lager. Wird er vom Computer gesteuert, ist er um einiges besser und erzielt sehr gute Ergebnisse, nur seine ziemlich schlechte Verteidigung macht gerade im Mehrspielermodus keine besonders gute Figur.

## Wie besiegt man Pikachu ?

Da Pikachu nicht sonderlich schwer ist, sollte man sich auf Würfe und Powerschläge konzentrieren. Bewege dich während eines Kampfes nicht über ihn, sonst wird sein Donner dich treffen. Es ist zwar schwer, seinem Thunderjolt immer rechtzeitig auszuweichen, aber man sollte nichts unversucht lassen. Pikachus doppelter Schnelligkeitsangriff ist eine gute Kampfbewegung und wenn du siehst, dass er sie benutzt, versuche ihn rauszuwerfen, denn für kurze Zeit ist er recht hilflos.

## Kampfbewegungen

### Hoch + B – Schnelligkeitsangriff

*Tipp:* Drücke nach dem ersten schnellen Angriff B und die andere Richtungstaste, um einen doppelten Schnelligkeitsangriff durchzuführen.

### B – Thunderjolt

*Tipp:* Machst du diese Bewegung, wenn du dich in der Luft befindest, entsteht ein Ball voller Elektrizität.

### Runter + B – Donner

*Tipp:* Die beste Jonglierbewegung von Pikachu.

### A, A, A – Dreifacher Kopfstoß

*Tipp:* Pikachus unendlicher Combo.

### Hoch + A – Tail Flip

*Tipp:* Für das Jonglieren gut geeignet, obwohl Pikachu bessere Kampfbewegungen auf Lager hat.

### Runter + A – Flurry Kick

*Tipp:* Pikachus Aufräumangriff.

### Vorwärts + A – Overhead Tail Swipe

*Tipp:* Diese Bewegung braucht einige Vorbereitungszeit und ist nicht immer leicht durchzuführen.

### **Sprung, Hoch + A – Thundershock**

*Tipp:* Zwar nicht so gut wie der Donner, aber manchmal notwendig.

### **Sprung, Runter + A – Nach unten gerichteter Electric Drill**

*Tipp:* Fast identisch mit dem elektrischen Drill, nur das er nach unten führt.

### **Sprung, Vorwärts + A – Electric Drill**

*Tipp:* Vermutlich die beste Seitwärts-Drillbewegung im ganzen Spiel.

## **Luigi**

### **Charakterbild**

Obwohl er oftmals im Schatten seines älteren Bruders Mario stand, ist Luigi ziemlich beliebt. Er ist größer als Mario und springt daher auch höher als sein Bruder. Im Spiel Super Mario 64 wurde er außen vorgelesen, aber in Mario Kart 64 konnte er zeigen, was in ihm steckt. Er besitzt eine enorme Menge an treuen Fans, die nur auf sein Erscheinen warten; beachtlich für jemanden, der es gewohnt ist, nur im Hintergrund zu agieren.

### **Luigis Symbol:**

Ein Pilz.

### **Kampfort:**

Schloss von Toadstool.

**Spott/Hohn/Stichelei:** Schlägt seine Hacken zusammen.

### **Kostüme/Verkleidung**

- a) Halb grün, halb blau, der gute alte Luigi.
- b) Feuer-Luigi.
- c) Wasser-Luigi, ganz in blau.
- d) Rosa Luigi.

### **Positive Eigenschaften**

- Der flammende Sprungschlag.
- Super Sprungvermögen.
- Große Kraft.

## Negative Eigenschaften

- Geringe Geschwindigkeit.
- Zu viel Ähnlichkeit mit Mario.

## Kommentar

Luigi ist ein großartiger Kämpfer, der nur bei einzelnen Combos noch im Schatten von Mario steht. Seine Angriffe richten beträchtlichen Schaden an und sein Sprungvermögen ist einfach super. Im Gegensatz dazu steht seine Geschwindigkeit, die nur als durchschnittlich bezeichnet werden kann. Weiterhin sind auch seinen Würfe nicht zu verachten und er verfügt über gutes Distanzverhalten.

## Wie besiegt man Luigi?

Luigi ist einer der Kämpfer, die extrem schwer zu besiegen sind. Weiche seinen Feuerbällen aus und bleibe ziemlich tief, um seinem Super Jump Punch aus dem Weg zu gehen, damit du nicht auch noch Feuer fängst. Auch der Zyklon ist keine allzu große Gefahr, solange du so niedrig wie möglich bleibst. Versuche ihn von unterhalb zu treffen und so gut es geht seinen B-Tasten-Angriffen auszuweichen.

## Kampfbewegungen

### Hoch + B – Super Jump Punch

*Tipp:* Berührst du deine Gegner bei der Durchführung, werden sie in Flammen aufgehen.

### B – Feuerball

*Tipp:* Luigis Feuerball hat eine gerade Flugbahn.

### Runter +B – Luigis Zyklon

*Tipp:* Zwar nicht so stark wie Marios Tornado, aber immerhin ein Power Hit.

### A, A, A – Flurry Punch

*Tipp:* Luigis unendlicher Combo.

**Hoch + A – Kopfstoß**

*Tipp:* Eine leidliche Bewegung, um Gegner zu jonglieren, aber Luigi hat noch bessere auf Lager.

**Runter + A – Trip Kick**

*Tipp:* Luigis Aufräumangriff.

**Vorwärts + A – Starker Schlag**

*Tipp:* Dieser starke Schlag ist ein Power Hit.

**Sprung, Hoch + A – Flying Kick**

*Tipp:* Besser geeignet, um Gegner zu jonglieren als der Super Jump Punch, es sei denn der Gegner geht in Flammen auf.

**Sprung, Runter + A – Nach unten gerichteter Drill Kick**

*Tipp:* Eine gute Alternative zum Zyklon.

**Sprung, Vorwärts + A – Drill Kick**

*Tipp:* Diese Bewegung solltest du ausführen, wenn sich ein Gegner über oder seitlich von dir befindet.

## Captain Falcon

**Charakterbild**

Captain Falcon ist ein Pilot im großen galaktischen F-Zero Grand Prix Rennen. Er ist darauf trainiert, so viele Preisgelder wie möglich zu gewinnen. Seine Vergangenheit bleibt zum größten Teil ein Geheimnis, aber eines ist sicher, viele seiner Gegenspieler hegen eine gewaltige Abneigung gegen ihn.

**Captain Falcons Symbol:** Ein Falke.

**Kampfart:** Keine Angabe.

**Spott/Hohn/Stichelei:** Sagt "Zeige mir deine Kampfbewegungen".



## **Kostüme/Verkleidung**

- a) Blau und roter Falcon.
- b) Alles in grau gehalten.
- c) Rot auf Lila, der Blut-Falcon.
- d) Weiß auf Rosa.

## **Positive Eigenschaften**

- Er ist sehr schnell.
- Guter Springer.
- Kraftvolle B-Kampfbewegungen.
- Extracool.

## **Negative Eigenschaften**

- Lange Erholungsphase.
- Lange Vorbereitungszeit.
- Keine Geschosse.

## **Kommentar**

Captain Falcon ist ein guter Kämpfer und obendrein eine der schnellsten Figuren im gesamten Spiel. Seine Angriffe richten viel Schaden an und außerdem ist er ein ausgezeichneter Springer. Leider verfügt er über keine Geschosse, seine Erholungsphase ist extrem lang und die Vorbereitungszeit für die einzelnen Bewegungen ist auch nicht gerade kurz. Daher ist es ziemlich schwer, seine stärksten Angriffe zum richtigen Zeitpunkt einzusetzen.

## **Wie besiegt man Captain Falcon?**

Du musst vor allem sehr schnell sein, sonst läuft er dich in Grund und Boden. Benutze Geschosse, denn davon hat er keine zur Verfügung. Es dürfte leicht fallen, seinem Falcon Punch auszuweichen und auch vor dem Falcon Kick solltest du dich vorsehen, wenn du gerade beim Jonglieren bist, denn er kann dich sehr in deiner Bewegungsfreiheit beeinträchtigen. Der Falcon Grab wird leider ziemlich unterschätzt, also nimm dich auch davor in Acht.

## Kampfbewegungen

### Hoch + B – Falkongriff

*Tipp:* Wird auch gerne als Comebackbewegung benutzt.

### B – Falkenschlag

*Tipp:* Ein sehr starker Schlag, der leider viel Vorbereitungszeit benötigt, du solltest ihn nur dann anwenden, wenn dein Gegner absolut still hält und vielleicht gerade wie betäubt ist.

### Runter + B – Falkentritt

*Tipp:* Diese Bewegung ist sehr schnell und schießt Falcon quer durch das Bild.

### A, A, A – Flurry Fists

*Tipp:* Captain Falcons unendlicher Combo.

### Hoch + A – Uppercut

*Tipp:* Eine gute Jonglierbewegung.

### Runter + A – Sweep Kick

*Tipp:* Captain Falcons Aufräumangriff.

### Vorwärts + A – Flammentritt

*Tipp:* Eine gute Bewegung und obendrein auch noch sehr schnell.

### Sprung, Hoch + A – Flip Kick

*Tipp:* Captain Falcons ultimative Jonglierbewegung.

### Sprung, Runter + A – Tritt nach unten

*Tipp:* Ein sehr guter nach unten gerichteter Power Hit in der Luft.

### Sprung, Vorwärts + A – Drill Kick

*Tipp:* Findet die beste Verwendung, wenn dein Gegner über oder neben dir ist.

# Ness

## Charakterbild

Ness ist eigentlich ein ganz normaler Junge aus Onett, der aber in Wahrheit zu Höherem bestimmt war. Als ein seltsamer Meteorit in der Nähe seiner Heimatstadt gelandet ist, machte sich der kleine Junge mit übersinnlichen Fähigkeiten auf den Weg, die Welt zu retten. Wenig wurde bis zum heutigen Zeitpunkt über Ness bekannt und das Meiste wird ein ewiges Geheimnis bleiben.

**Ness Symbol:** Eine Erdkugel.  
**Kampfort:** Keine Angabe.  
**Spott/Hohn/Stichelei:** Verbeugt sich und sagt "OK".

## Kostüme/Verkleidung

- a) Klassischer Ness, rot, rosa und gelb.
- b) Wie Charlie Brown, ganz und schwarz.
- c) Lila und blau, eigentlich ganz hübsch.
- d) Orange und grün, schmerzt ein wenig in den Augen.

## Positive Eigenschaften

- Gute Spezialangriffe.
- Unvorhersehbarer Sprung.
- Starke A-Angriffe.
- Eingebaute Lebenserholung.

## Negative Eigenschaften

- Extrem langsam.
- Seltsame dreifache Bewegung.
- Bewegungen sind schwer zu erlernen.

## Kommentar

Ness' Spezialangriffe sind außerordentlich gut, aber führen dazu, dass er kurzzeitig verwundbar wird. Sein PK-Schild ist äußerst nützlich, besonders gegen Gegner wie Fox, der sich größtenteils auf das

Verschießen von Geschossen konzentriert, um glänzen zu können. PK Donner ist der einfachste aber nützlichste Angriff des Spiels. Ness ist ein guter Springer, aber er ist langsam und sein dreifacher Sprung lässt sehr zu wünschen übrig.

## Wie besiegt man Ness?

Ness ist nicht so leicht zu steuern, wenn dein Gegner also nicht über so viel Erfahrung verfügt, sollte es dir nicht allzu schwer fallen, ihn zu besiegen. Wenn dein Gegner versucht, sich davor zu bewahren, von der Kante zu fallen und deshalb den PK-Donner einsetzt, versuche ein Geschoss auf den PK-Donner abzufeuern, damit er dich nicht trifft.

## Kampfbewegung

### Hoch + B – PK-Donner

*Tipp:* Hast du erst einmal den PK-Donner auf den Weg geschickt, benutze die Richtungstasten, um ihn zu steuern.

### B – PK-Feuer

*Tipp:* Eine gute Kampfbewegung, um den Gegner zu verwirren und kurzzeitig lahm zu legen.

### Runter + B – PK-Schild

*Tipp:* Wenn Gegner mit ihren Geschossen auf dich schießen, benutze diese Bewegung, um den Schaden zu absorbieren und so den Schaden zu verringern.

### Hoch + A – Vertikales Jo-Jo

*Tipp:* Diese Kampfbewegung eignet sich sehr gut zum Aufräumen und Jonglieren.

### Runter + A – Horizontales Jo-Jo

*Tipp:* Hat eine größere Reichweite als das vertikale Jo Jo.

**Vorwärts + A – Homerun Bat**

*Tipp:* Benutze diese Bewegung als Power Hit, um deine Gegner aus der Kampfarena zu werfen, wenn sie schon viel Schaden davon getragen haben.

**Sprung, Hoch + A Flying Head Butt**

*Tipp:* Ein weiterer guter Jonglierangriff.

**Sprung, Runter + A – Tritt nach unten**

*Tipp:* Benutze diese Bewegung, wenn sich dein Gegner unterhalb von dir befindet.

**Sprung, Vorwärts + A – Flying Punch**

*Tipp:* Verwende diesen Schlag, wenn sich dein Gegner über oder neben dir befindet.

---

## **Pummeluff**

**Charakterbild**

Pummeluff ist ein Ballon-Pokémon mit großen runden Augen, das mit seinem beruhigenden Gesang seine Zuhörer in den Schlaf singt. Sein Körper ist leicht, schwach und schnell auszuschalten.

**Pummeluffs Symbol:** Ein Pokéball.

**Kampfort:** Saffronia City.

**Spott/Hohn/Stichelei:** Rollt umher und ruft "Pummeluff"

**Kostüme/Verkleidung**

- a) Normales rosa Outfit.
- b) Eine rote Feder schmückt den rosa Körper.
- c) Diesmal mit blauer Feder.
- d) Zu guter Letzt eine grüne Feder.

## Positive Eigenschaften

- Kann fliegen.
- Guter Gesangsangriff.
- Zwei B-Powerschläge.
- Knuddelige große Augen.

## Negative Eigenschaften

- Ziemlich schwach.
- Keine dreifache Kampfbewegung.
- Keine Geschosse.

## Kommentar

Pummeluff ist eine der schwächsten Figuren im Spiel und eigentlich eine Sie. Sie ist gut im Jonglieren der Gegner und verfügt über vielfältige Sprünge. Ihr Gesangsangriff wird allgemein überbewertet und sie ist sehr leicht für kurze Zeit außer Gefecht zu setzen, weiterhin kann sie keinen dreifachen Sprung ausführen. Als Pummeluff in das Spiel eingreifen zu wollen, ist eine Herausforderung der anderen Art.

## Wie besiegt man Pummeluff?

Erfahrene Pummeluff-Kenner schaffen es leicht, einige ihrer Gegner rauszuwerfen, aber mit vielen Würfeln und Powerschlägen wirst du sie schnell bezwingen können. Pummeluff verfügt über mehrere Sprünge, du solltest sie also ziemlich heftig treffen, damit du sie los wirst, aber all das stellt wirklich keine große Herausforderung dar.

## Kampfbewegungen

### Hoch + B – Gesang

*Tipp:* Schläfert den Gegner ein.

### B – Pound

*Tipp:* Braucht einige Vorbereitungszeit, ist aber gar nicht so schlecht.

**Runter + B – Rest**

*Tipp:* Brauchst du wirklich nur benutzen, wenn dein Gegner schon sehr viel hat einstecken müssen und es nur noch dich und einen weiteren Gegner gibt.

**A, A, A – Flurry Punch**

*Tipp:* Pummeluffs unendlicher Combo.

**Hoch + A – Kopfstoß**

*Tipp:* Eine von Pummeluffs Jonglierbewegungen.

**Runter + A – Spalttritt**

*Tipp:* Pummeluffs bester Aufräumangriff.

**Vorwärts + A – Tiefer Tritt**

*Tipp:* Dieser Tritt ist ein Power Hit.

**Sprung, Hoch + A – Überkopfklatsher**

*Tipp:* Eine sehr gute Jonglierbewegung.

**Sprung, Runter + A – Nach unten gerichteter Drill Kick**

*Tipp:* Ein nur durchschnittlicher nach unten gerichteter Drill Kick.

**Sprung, Vorwärts + A – Drill Kick**

*Tipp:* Solltest du benutzen, wenn sich dein Gegner über oder neben dir befindet.

---

## **2. COMBOS**

### **Mario**

1. Dieser Combo wird am meisten benutzt. Versuche irgendwie, deine Gegner in den Mario-Tornado zu verwickeln, und sobald sie sich in der Luft befinden, führst du ein paar Super-Sprungschläge aus.

2. Werfe einfach so viele Feuerbälle wie möglich in Richtung deiner Gegner und sie werden Schwierigkeiten haben, ihnen zu entkommen.
  3. Benutze den Mario-Tornado und lasse deinen Gegner auf dem Weg nach unten gleich in einen neuen Tornado fallen.
  4. Drücke immer wieder die A-Taste, wenn sich dein Gegner in eine der Ecken zurückgezogen hat.
- 

## Donkey Kong

1. Dieser Combo kann nur unter dem Bogen im Schloss Hyrule oder unter dem linken Rohr im Pilz-Königreich durchgeführt werden. Locke deinen Gegner zu einer der erwähnten Stellen und benutze wiederholt die Ohrfeige, diesem Combo kann man kaum entkommen.

Bemerkung: Um diesem Combo zu entkommen drückst du am besten Z, sobald du am Boden liegst, damit du auf diese Weise davonrollen kannst.

2. Nachdem du deinem Gegner mit der Ohrfeige gezeigt hast, wo es lang geht, setze mit einem Overhead Hand Swat nach und bringe anschließend den Spinning Kong.

3. Dieser Combo ist leicht durchzuführen, wähle einen der Gegner aus und werfe ihn von der Kante. Danach lädst du deinen Giant Punch auf und lässt ihn los, wenn der Gegner wieder zurückgekommen ist. Wiederhole das und dein Gegner ist bald Geschichte.

4. Drücke wiederholt die Taste A, wenn dein Gegner sich in eine Ecke zurückgezogen hat.

---



## Link

1. Fange deinen Gegner mit einem nach oben gerichteten Schwertstich, dann springst du mit einem weiteren nach oben gerichteten Schwertstich hoch. Sind deine Gegner hoch genug, wirfst du eine Bombe in ihre Richtung.
2. Werfe wiederholt den Bumerang, dann fällt es deinem Gegner schwer, sich in Sicherheit zu bringen.
3. Benutze den nach unten gerichteten Schwertstich, wenn du und dein Gegner sich weit oben in der Luft befinden, danach setzt du einen Wurf an. Anschließend zündest du eine Bombe und wirfst sie in die Richtung deines Gegners und wirfst den Bumerang schnell hinterher.
4. Drücke wiederholt die Taste A, wenn sich dein Gegner in eine der Ecken zurückgezogen hat.

## Samus

1. Führe zuerst einen nach unten gehenden Tritt durch, wenn dein Gegner nach oben fliegt, benutzt du den Screw Attack, und kommt er wieder runter, zeigst du ihm ein wenig von deinem nach oben gerichteten Flammenwerfer.
2. Schieße wiederholt mit kleinen Sturmschüssen, das kann sehr unangenehm und nervend für deinen Gegner sein.
3. Benutze einen Charge Shot, renne anschließend zu deinem Gegner und bringe einen Screw Attack an. Danach begibst du dich unter deinen Gegner und benutzt den nach oben gerichteten Flammenwerfer, damit schleuderst du ihn zur nächsten Kante. Jetzt brauchst du nur noch einen Charge Shot und dein Gegner streicht erst einmal die Segel.
4. Drücke wiederholt die Taste A, wenn sich dein Gegner in eine der Ecken zurückgezogen hat.

## Yoshi

1. Halte deinen Gegner in einem Ei gefangen und stampfe ordentlich darauf herum.
  2. Drücke wiederholt die Taste A, wenn sich dein Gegner in eine der Ecken zurückgezogen hat.
- 

## Kirby

1. Stelle dich neben deinen Gegner, schaue ihn an und führe einen Final Cutter durch. Dieser sollte viermal treffen.
  2. Schlürfe deinen Gegner ein, spucke ihn aus und drücke sofort danach die Taste B und halte sie gedrückt. So sollte sich der Spuckvorgang etliche Male wiederholen lassen.
  3. Drücke wiederholt die Taste A, wenn sich dein Gegner in eine der Ecken zurückgezogen hat.
- 

## Fox

1. Feuere ununterbrochen Blaster Shots auf deinen Gegner ab, das ist für ihn äußerst unangenehm.
  2. Drücke wiederholt die Taste A, wenn sich dein Gegner in eine der Ecken zurückgezogen hat.
- 

## Pikachu

1. Drücke nur öfters die Taste B, deinem Thunderjolt kann der Gegner nur sehr schlecht entkommen.
2. Bleibe auf der untersten Plattform und benutze Donner.

3. Drücke wiederholt die Taste A, wenn sich dein Gegner in eine der Ecken zurückgezogen hat.

---

## **Luigi**

1. Rufe den Luigi-Zyklon herbei, dann springst du nach oben und erwischst deinen Gegner mit einem Super Jump Punch, dabei versuchst du, den Gegner anzuzünden.

2. Werfe wiederholt mit Feuerbällen auf deinen Gegner, damit kannst du in sicherer Entfernung bleiben und bleibst dem Gegner dennoch in unangenehmer Erinnerung.

3. Benutze einfach immer wieder den Luigi-Zyklon.

4. Drücke wiederholt die Taste A, wenn sich dein Gegner in eine der Ecken zurückgezogen hat.

---

## **Captain Falcon**

1. Springe nach oben und benutze den Falcongrieff, danach führst du den Falcon Kick durch. Falls du dazu in der Lage bist kannst du versuchen, deinem Gegner mit einem Falcon Punch den Rest zu geben.

2. Drücke wiederholt die Taste A, wenn sich dein Gegner in eine der Ecken zurückgezogen hat.

---

## **Ness**

1. Werfe wiederholt mit PK-Feuerbällen, wenn du den Combo beenden möchtest, führst du einen Homerun Bat durch.

2. Dränge deinen Gegner in eine Ecke und führe wiederholt Jo-Jo-Tricks durch.

3. Drücke wiederholt die Taste A, wenn sich dein Gegner in eine der Ecken zurückgezogen hat.

---

## Pummeluff

1. Schleudere deinen Gegner nach oben und führe anschließend den Overhead Clap durch.

2. Benutze den Gesangsangriff, gefolgt von dem Rest-Move. Je mehr Schaden dein Gegner schon hat einstecken müssen, desto besser wirkt dieser Combo.

3. Drücke wiederholt die Taste A, wenn sich dein Gegner in eine der Ecken zurückgezogen hat.

---

## 3. DER EINSPIELERMODUS

Es folgen nun separate Lösungswege für alle zwölf Figuren des Spieles im Einspielermodus.

### Mario

#### Mario vs. Link

**Kampfort** – Burg Hyrule

**Gefahr** – Ein Tornado stürmt über den Kampfort und reißt jeden mit, der ihm zu nahe kommt.

Ein eigentlich sehr leichter Kampf, werfe nur ständig mit Feuerbällen, bis Link näher an dich herankommt. Ist er erst einmal in deiner Nähe, fange ihn mit deinem Mario-Tornado ein und platziere anschließend einen Super-Jump Punch. Danach wirfst du Link zur Seite und benutzt irgendeine Bewegung, um ihn hinunterzuwerfen. Eigentlich ist der Tornado keine allzu große Gefahr, aber du kannst versuchen, Link hineinzustoßen.

## **Mario vs. Yoshi Team (18)**

**Kampfort** – Yoshis Insel

**Gefahr** – Keine

Ein weiterer leichter Kampf. Lasse dich nicht von ihrer Anzahl stören, ein winziger Schlag genügt, um sie loszuwerden. Super Sprungschläge sind hier am besten geeignet, genauso wie die meisten der A-Angriffe. Bemühe dich erst gar nicht, einen Mario-Tornado heraufzubeschwören, die Entstehung dauert einfach viel zu lange.

## **Mario vs. Fox**

**Kampfort** – Sektor Z

**Gefahr** – Der Arwing kommt immer mal wieder vorbei und schießt auf jeden, der in die Schusslinie gerät.

Der erste etwas anspruchsvollere Kampf für Mario. Achte darauf, dass dein Gegenüber auf einem höheren Schwierigkeitslevel in der Lage ist, deine Feuerbälle zu reflektieren und damit zu dir zurückzuschicken. Sobald der Arwing erscheint, versuche ihn zu stoßen und hoffe, dass er in die Schusslinie gerät. Fox ist sehr gut, wenn es darum geht einen Gegner zu jonglieren, gebe ihm besser keine Gelegenheit dazu. Schicke einen Mario-Tornado auf den Weg, in dem er sich verfängt. Wenn er nach oben fliegt, erzeuge einfach einen weiteren Tornado, der ihn erwischt, sobald er wieder den Boden berührt. Auf diese Art und Weise kann er nicht die Flucht ergreifen.

## **Mario vs. Mario Brothers**

**Kampfort** – Schloss der Prinzessin

**Gefahr** – Oben auf dem Kampfplatz kannst du zur Seite gestoßen werden, aber eigentlich besteht keine richtige Gefahr.

Der Computer wählt einen Verbündeten nach dem Zufallsprinzip für dich aus. Zuerst versuchst du, Luigi mit einem Super Jump Punch zu treffen, dann ziehst du dich ein wenig zurück und wirfst mit

Feuerbällen. Folge dieser Methode, auch wenn dein Verbündeter inzwischen das Zeitliche gesegnet haben sollte, dürften auch deine Gegner einigen Schaden abbekommen haben und versuche, sie von der Kante zu stoßen. Du kannst es natürlich auch auf die etwas feinere Art versuchen, indem du sie in einem Mario-Tornado fängst und dann mit einem Super Jump Punch erledigst.

## Mario vs. Pikachu

**Kampfort** – Saffronia City

**Gefahr** – Ein Pokémon, das aus der Tür herauskommt und manchmal angreift.

Bleibe unterhalb von ihm, so dass er seinen Donner nicht anwenden kann. Er tendiert dazu, sein Thunderjolt sehr oft zu benutzen, was auf die Dauer sehr nervig werden kann. Er verfügt über keine guten Geschosse, also bleibe in sicherer Entfernung und werfe Feuerbälle in seine Richtung. Es dürfte obendrein nicht allzu schwer sein ihn zu jonglieren, versuche es außerdem mit einigen Würfeln.

## Mario vs. Riesen DK

**Kampfort** – Dschungel

**Gefahr** – Keine, aber ein Fass, das am unteren Teil des Kampfplatzes herumschwimmt, kann dich retten, falls du hinunterfällst.

Der Computer wählt zwei Verbündete aus für diesen Kampf. Wenn du dich an eine bestimmte Strategie hältst, sollte dieser Kampf nicht allzu schwer sein. Bleibe zuerst im Hintergrund und werfe mit Feuerbällen, gelegentlich kannst du einen Mario-Tornado auf den Weg schicken oder versuchen einen Super Jump Punch zu platzieren. Deine Hauptwaffe allerdings sollten die Feuerbälle darstellen.

## Mario vs. Kirby Team (8)

**Kampfort** – Traumland

**Gefahr** – Der Baum bläst den Wind hin und her über den Kampfplatz, achte darauf, dass er dich nicht hinunterweht.

Diese Luftbeutel mit ihren Geschossen könne ganz schön nerven, versuche einfach sie mit Würfeln zu überrumpeln. Um sicherzugehen, dass sie nach einem Wurf gleich erledigt sind, solltest du ihnen vorher schon ein wenig Schaden zufügen.

## **Mario vs. Samus**

**Kampfort** – Planet Zebes

**Gefahr** – Die Säure, die gelegentlich hervorbricht, ist in der Lage, dich zu rösten.

Einer der härtesten Einspielerkämpfe wartet auf dich. Versuche, sie in die Säure zu werfen, und benutze den Mario-Tornado gefolgt von einem Super Jump Punch, so oft es geht. Bleibe dabei auf den obersten drei Plattformen, so dass du genug Zeit hast, um auf die oberste Plattform zu springen, wenn die Säure hervorbricht und ansteigt. Sei äußerst aggressiv in diesem Kampf.

## **Mario vs. Metall Mario**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** – Keine

Zu Beginn läuft er nur über die oberste Plattform, nutze diese Zeit, um so viele Super Sprungschläge wie möglich anzubringen. Sobald er sich nach unten fallen lässt, werfe aus sicherer Entfernung mit Feuerbällen nach ihm. Gegenstände wie die Feuerblume sind hier äußerst hilfreich.

## **Mario vs. Kämpfendes Polygon-Team (30)**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** – Keine

Bleibe bei deinem Super Jump Punch und du wirst gut zurechtkommen. Gewöhnlicherweise findest du zu diesem Zeitpunkt ein paar nützliche Gesundheitsgegenstände, die dir zusätzlichen Aufschub geben.

## Mario vs. Master Hand

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Während er dich angreift, versuche Feuerbälle nach ihm zu werfen. Benutze außerdem den Mario-Tornado so oft wie möglich, da sie gute Combos bilden. Du wirst die meisten Angriffe Abwehren können, aber einigen wirst du ausweichen müssen. Super Sprungschläge sind außerdem eine gute Alternative. In diesem Kampf wirst du dein Schild sehr gut gebrauchen können, denn einige Angriffe musst du mit dem Schild abwehren, um keinen Schaden zu nehmen. Wenn du dich geschickt anstellst, ist auch dieser Kampf schnell überstanden.

## Donkey Kong

### Donkey Kong vs. Link

**Kampfort** - Burg Hyrule

**Gefahr** - Ein Tornado, der über den Kampfplatz fegt und jeden mitreißt, der ihm zu nahe kommt.

Lade nur immer wieder deinen Giant Punch auf und treffe Link damit. Bleibe bei dieser Kampfbewegung und wechsele sie ab und zu ab mit Würfeln, dann ist er schnell besiegt. Achte nur darauf, dass dich der Tornado nicht erwischt.

### Donkey Kong vs. Yoshi-Team (18)

**Kampfort** - Yoshis Insel

**Gefahr** - Keine

Der wahrscheinlich einfachste Kampf des Spieles, führe nur wiederholt den Spinning Kong durch und es wird schnell zu Ende sein. Achte nur darauf, dass du den Spinning Kong nicht all zu nahe an einer Kante machst, denn sonst könnte es passieren, dass du dich selbst rauswirfst.



Du musst nämlich nach dem Spinning Kong erst noch einmal den Boden berühren, um weitere Sprünge durchzuführen.

## **Donkey Kong vs. Fox**

**Kampfort** – Sektor Z

**Gefahr** – Der Arwing kommt gelegentlich vorbei und schießt auf alles, was in die Schusslinie gerät.

Auch hier ist der drehende Kong deine beste Waffe, denn so vermeidest du es, dass Fox dich trifft. Versuche außerdem so viele Würfe wie möglich zu machen, solltest du es schaffen ihn von der Kante zu stoßen, laufe zur Kante und lade deine deinen Giant Punch. Wenn er zurück kommt, kannst du ihm gleich den Rest geben.

## **Donkey Kong vs. Mario Brothers**

**Kampfort** – Schloss der Prinzessin

**Gefahr** – Die Stange oben auf dem Kampfplatz kann dich von den Seiten hinunterwerfen, aber eigentlich ist das keine große Gefahr.

Der Computer wählt zufällig einen Verbündeten für dich aus. Zuerst wendest du einen Wurf bei Mario an und dann springst du hoch und machst bei Luigi den Spinning Kong. Anschließend läufst du schnell zur Seite und lädst deinen Giant Punch auf, während dein Verbündeter eure Gegner beschäftigt. Ist der Giant Punch bereit, renne auf ihn zu und zeige ihnen wo der Hammer hängt. Wiederhole den Prozess, bis beide Geschichte sind, du kannst natürlich zur Abwechslung auch noch ein paar drehende Kongs und Würfe anbringen. Gebe ihnen eine Ohrfeige, wenn sie zufällig unter der Stange stehen, dann könnte es durchaus sein, dass sie rausgeworfen werden.

## **Donkey Kong vs. Pikachu**

**Kampfort** – Saffronia City

**Gefahr** – Ein Pokémon, dass gelegentlich herauskommt und dich angreift.

Auch hier wirkt der drehende Kong wahre Wunder, verschwende aber keine Zeit mit Ohrfeigen, da sich Pikachu ohnehin die meiste Zeit in der Luft befindet. Bleibe unter ihm und weiche seinen elektrischen Angriffen aus. Würfe sind außerdem eine gute Methode die Maus loszuwerden.

## Donkey Kong vs Riesen DK

**Kampfort** – Dschungel

**Gefahr** – Keine, aber ein Fass schwimmt unten an dem Kampfplatz entlang und kann dich eventuell retten, falls du fallen solltest.

Der Computer sucht dir diesmal nach dem Zufallsprinzip gleich zwei Verbündete aus. Lade deinen Giant Punch weiter hinten und gebe ihm alles. Seine Schadensanzeige sollte sich schnell füllen, den Rest gibst du ihm dann mit einem weiteren Giant Punch. Dieser Kampf dürfte nicht allzu schwer sein, wenn du dich im Hintergrund hältst und nur zum Schlagen zu deinem Gegner läufst.

## Donkey Kong vs. Kirby-Team (8)

**Kampfort** – Traumland

**Gefahr** – Die Bäume wehen den Wind quer über den Kampfplatz und der kann dich leicht herunterbefördern.

Die Würfe erledigen jeden Gegner, der dir gegenüber steht, außerdem ist auch der drehende Kong sehr effektiv und der Giant Punch gewährt keinerlei Gnade. Achte nur auf die Final Cutter deiner Gegner, die Steine und die nachgeahmten Angriffe, den sie sind nicht zu unterschätzen. Am besten bist du bedient, wenn du immer in die Offensive gehst.

## Donkey Kong vs. Samus

**Kampfort** – Planet Zebes

**Gefahr** – Säure, die gelegentlich ansteigt und dir ziemlich zusetzen kann.

Dein Giant Punch ist eine gute Waffe gegen Samus und die Ohrfeige bewirkt, dass sich die Geschwindigkeit von Samus verringert. Versuche, sie in die Säure zu werfen, das wäre der einfachste Weg, Samus zu besiegen. Ohrfeigen sind außerdem gut dazu geeignet, Overhead Hand Swat und Drill Kick einzuleiten.

## **Donkey Kong vs. Metall Mario**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Am Anfang benutzt du Handklatscher oder Overhead Hand Swat, danach machst du mit deinem Giant Punch weiter. Donkey Kongs Fähigkeit herumzulaufen und dabei den Gegner festzuhalten ist hier sehr nützlich. Wenn du Captain Falcon gegenüberstehst, ist es am besten, wenn du ihn umklammerst und mit ihm über die Kante springst, das spart dir wertvolle Zeit. Diese Methode ist aber nicht dazu geeignet, wenn dir Ness gegenübersteht.

## **Donkey Kong vs. Kämpfendes Polygon-Team (30)**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Du erhältst leicht einen Einzelspieler-Bonus, indem du den Spinning Kong durchführst. Den Giant Punch wirst du für keinen dieser Gegner brauchen, aber auch deine Würfe sind sehr wirkungsvoll, obwohl du mit dem Spinning Kong gleich mehrere Gegner erwischen kannst.

## **Donkey Kong vs. Master Hand**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Der Giant Punch ist in diesem Kampf deine beste Waffe, aber wenn du innerhalb von Sekunden eine Kampfbewegung machen möchtest, solltest du dich auf Handklatscher und Overhead Hand Swat

konzentrieren. Benutze dein Schild, um dich vor den meisten Angriffen zu schützen, aber einigen wirst du ausweichen müssen, was aber nicht allzu schwer ist.

## Link

### Link vs. Link

**Kampfort** – Burg Hyrule

**Gefahr** – Ein Tornado, der über den Kampfplatz hinwegzieht und jeden mitreißt, der ihm zu nahe kommt.

Er wird sich in den ersten Sekunden nicht bewegen, du solltest die Zeit nutzen, um einige Bomben in Richtung deines Gegners zu werfen. Wenn er anfängt sich zu bewegen, benutzt du deinen nach unten gerichteten Schwertstich, denn diese Bewegung ist extrem stark. Unterschätze seinen Bumerang nicht, wenn du versuchst seine Geschwindigkeit zu verringern, während du eine Bombe zündest. Versuche ihn von der Kante zu werfen, um ein wenig Zeit zu sparen.

### Link vs. Yoshi-Team (18)

**Kampfort** – Yoshis Insel

**Gefahr** – Keine

Benutze alles, nur keinen Bumerang und keine Bomben, die Yoshis heben leicht ab, kümmere dich nicht darum. Der nach oben gerichtete Schwertstich ist die Kampfbewegung, die dir hier am nützlichsten ist.

### Link vs. Fox

**Kampfort** – Sektor Z

**Gefahr** – Der Arwing kommt gelegentlich vorbei und feuert auf jeden, der in die Schusslinie gerät.

Der nach unten gerichtete Schwertstich kann dir hier helfen, die

Versuche von Fox dich zu jonglieren zu vereiteln. Eine gute Taktik wäre auch, dass du schnell an eine der Seiten rennst und dort eine Bombe zündest, denn der Reflektor von Fox funktioniert bei deinen Bomben nicht. Wenn dein Gegner in die Luft springt, versuche ihn mit dem nach oben gerichteten Schwertstich zu jonglieren. Wenn er schon einigen Schaden eingesteckt hat, kannst du ihm leicht rauswerfen.

## **Link vs. Mario Brothers**

**Kampfort** – Schloss der Prinzessin

**Gefahr** – Die Stange oben am Kampfplatz kann dich hinausbefördern, aber eigentlich stellt sie keine große Gefahr dar.

Der Computer sucht einen Verbündeten für dich aus. Werfe Mario gleich vom Brett, springe dann hoch und zeige Luigi deine Jonglierkünste mit dem nach oben gerichteten Schwertstich. Traktiere ihn damit weiter, in der Hoffnung, dass Mario sich nicht einmischt. Setze einen Wurf nach, sobald die Schadensanzeige bei Luigi ziemlich hoch ist. Versuche einen der Brüder loszuwerden, dann ist der andere auch kein Problem mehr.

## **Link vs. Pikachu**

**Kampfort** – Saffronia City

**Gefahr** – Ein Pokémon kommt gelegentlich heraus und greift an.

Versuche einfach die Maus zu jonglieren, aber denke erst gar nicht daran den nach unten gerichteten Schwertstich anzubringen, sonst kommst du unweigerlich in den Genuss von Pikachus Donner. Wenn er sich in einiger Entfernung zu dir befindet kannst du obendrein auch eine Bombe in seine Richtung werfen. Wenn sein Schaden bei etwa 80% liegt, wird es dir sehr leicht fallen ihn runterzustoßen.

## **Link vs. Riesen DK**

**Kampfort** – Dschungel

**Gefahr** – Keine, aber ein Fass schwimmt an der unteren Ebene entlang und kann dich retten, falls du hinunterfällt.

Diesmal wählt der Computer nach dem Zufallsprinzip zwei Verbündete für dich aus. Halte dich im Hintergrund und werfe mit Bomben, damit zermürbst du deinen Gegner. Dein nach unten gerichteter Schwertschlag bewirkt auch einiges, da dein Gegner sehr groß ist. Wenn der Schaden von DK bei ungefähr 200% liegt, kannst du einen Wurf anbringen, der dann das Übrige erledigt.

## Link vs. Kirby-Team (8)

**Kampfort** – Traumland

**Gefahr** – Die Bäume wehen den Wind quer über den Kampfplatz, wenn du nicht vorsichtig bist, weht er dich hinunter.

Einige Würfe dürften bei diesen Gegnern fast ausreichen, wenn du ihnen vorher schon ein wenig Schaden zugefügt hast. Lasse Sachen wie den Bumerang oder Bomben völlig außer Acht, halte dich lieber an die Powerschläge. Der drehende Schwertschlag ist auch sehr wirkungsvoll. Der Kampf an sich dürfte nicht allzu schwer werden, aber die nachgeahmten Angriffe deiner Gegner sind ziemlich nervtötend.

## Link vs. Samus

**Kampfort** – Planet Zebes

**Gefahr** – Säure, die gelegentlich ansteigt und dir ziemlichen Schaden zufügen kann.

Der nach unten gerichtete Schwertschlag ist hier sehr nützlich, vor allem wenn er mehrmals trifft. Wenn sich Samus auf der obersten Plattform befindet, versuche sie mit dem nach oben gerichteten Schwertschlag zu erwischen, sie herumzujonglieren und anschließend in die Säure zu werfen.

## Link vs. Metall Mario

**Kampfort** – ?

**Gefahr** – Keine

Benutze sofort den nach oben gerichteten Schwertschlag, aber du brauchst diese Bewegung nicht sehr oft zu machen, da der Metall Mario fast gar nicht zu jonglieren ist. Bomben und der Bumerang dagegen sind sehr nützlich, denn dein Gegner ist recht langsam und du kannst so in sicherer Entfernung zu ihm bleiben.

## **Link vs. Kämpfendes Polygon-Team (30)**

**Kampfart** - ?

**Gefahr** - Keine

Bei diesen Gegnern hilft alles außer dem Bumerang und auch Bomben sind nicht sehr hilfreich, da es zu lange dauert sie zu zünden. Alle deine Schwertangriffe bewirken eine Schädigung deiner Gegner. Versuche dir die Maxim Tomaten zu schnappen, bevor es einer deiner Gegner tut, denn auch die können dir sehr nützlich sein.

## **Link vs. Master Hand**

**Kampfart** - ?

**Gefahr** - Keine

Deine erste Wahl sollte hier der nach oben gerichtete Schwertschlag sein, und danach der drehende Schwertschlag. Du kannst die meisten seiner Angriffe abwehren, aber einigen wirst du ausweichen müssen.

---

## **Samus**

### **Samus vs. Link**

**Kampfart** - Burg Hyrule

**Gefahr** - Ein Tornado, der über den Kampfplatz fegt und alles mitreißt, was ihm zu nahe kommt.

Lade deinen Charge Shot und lasse ihn auf dein Gegenüber los. Laufe daraufhin auf Link zu und zeige ihm deinen Screw Attack. Danach rennst

du unter die unterste Plattform in der Mitte des Kampfplatzes und sobald Link auf diese Plattform springt führst du den nach oben gerichteten Flammenwerfer durch. Falls das nicht klappen sollte, läufst du zur Seite und lädst wieder auf. Wenn er auf dich zukommt, wirfst du ihn hinunter und bei seiner Rückkehr schießt du ihm noch einen Charge Shot vor den Bug.

## **Samus vs. Yoshi-Team (18)**

**Kampfart** – Yoshis Insel

**Gefahr** – Keine

Die einzige Kampfbewegung, die du hier brauchst, ist dein Screw Attack, der wirkt hier besonders gut.

## **Samus vs. Fox**

**Kampfart** – Sektor Z

**Gefahr** – Der Arwing, der gelegentlich über den Kampfplatz fliegt und auf jeden feuert, der in die Schusslinie gerät.

Springe nach oben zu der Schwanzflosse und werfe einige Bomben nach unten. Sie werden an der Flosse herunterrollen und Fox treffen. Danach läufst du zur Seite und lädst deinen Charge Shot auf, rennst anschließend auf Fox zu und schießt auf ihn. Springe sobald du den Schuss abgefeuert hast nach oben, damit dich der Schuss nicht trifft, wenn er möglicherweise von Fox zurückgeworfen wird. Anschließend benutzt du wiederholt den Screw Attack und versucht ihn, wenn seine Schadensanzeige ziemlich gefüllt ist herunter zu stoßen.

## **Samus vs. Mario Brothers**

**Kampfart** – Schloss der Prinzessin

**Gefahr** – Eine Stange oben am Kampfplatz, die dich hinunterwerfen kann, aber eigentlich keine große Gefahr darstellt.

Nachdem der Computer dir einen Verbündeten zugeteilt hat, bringst du bei Mario gleich einen Wurf an und wendest dich dann Luigi mit einem



Screw Attack zu. Bleibe unten und greife deine Gegner über dir wiederholt mit dem Screw Attack an, dann kannst du ihnen mit dem Charge Shot den Rest geben.

## **Samus vs. Pikachu**

**Kampfort** – Saffronia City

**Gefahr** – Ein Pokémon, das gelegentlich herauskommt und angreift.

Dein Screw Attack leistet dir hier sehr gute Dienste, denn du musst darauf achten, dass du unterhalb von Pikachu bleibst, um nicht seinen Donner zu erleben. Du kannst deinen Gegner weit werfen, nutze das aus und mache es so oft es geht. Wenn Pikachu von oben zu dir hinunterfällt, benutze den nach oben gerichteten Flammenwerfer, um seinen Schaden um ein Vielfaches zu erhöhen.

## **Samus vs. Riesen DK**

**Kampfort** – Dschungel

**Gefahr** – Keine, aber ein Fass schwimmt unten am Kampfplatz herum und kann dich retten, falls du hinunterfällst.

Nachdem der Computer dir zwei Verbündete zur Seite gestellt hat, bleibst du im Hintergrund undfeuerst mit Sturmschüssen auf deinen Gegner. Wenn sein Schaden bei etwa 200% liegt, genügt ein weiterer Charge Shot, um ihn zu erledigen. Geschosse sind die beste Methode, den Riesen DK zu besiegen.

## **Samus vs. Kirby-Team (8)**

**Kampfort** – Traumland

**Gefahr** – Die Bäume wehen den Wind quer über den Kampfplatz, wenn du nicht vorsichtig bist, weht er dich hinunter.

Zuerst führe an jedem deiner Gegner einen Screw Attack durch und erledige sie danach mit einem Wurf.

## Samus vs. Samus

**Kampfort** – Planet Zebes

**Gefahr** – Säure, die gelegentlich ansteigt und dir großen Schaden zufügen kann.

Springe über sie und lasse einige Bomben fallen, aber achte darauf, dass du nicht mit der Säure in Berührung kommst. Wenn ihr Schaden bei ungefähr 70% liegt, versuchst du wiederholt sie in die Säure zu stoßen, in der Hoffnung, dass sie dadurch erledigt wird.

## Samus vs. Metall Mario

**Kampfort** – ?

**Gefahr** – Keine

Gleich von Beginn an benutzt du wiederholt den nach oben gerichteten Flammenwerfer, damit der Schaden deines Gegners schnell zunimmt. Nach etwa fünf dieser Angriffe, sollte es für dich nicht mehr allzu schmerzhaft sein, einen Wurf anzusetzen. Hältst du dich an diese Methode, dürfte der Kampf rasch vorbei sein.

## Samus vs. Kämpfendes Polygon-Team (30)

**Kampfort** – ?

**Gefahr** – Keine

Der Screw Attack ist hier besonders gut geeignet, da er einen Gegner gleich K.O. gehen lässt. Versuche dir den Einzelbewegungs-Bonus zu ergattern. Alles was jetzt noch zählt, ist deine Ausdauer und Geduld.

## Samus vs. Master Hand

**Kampfort** – ?

**Gefahr** – Keine

Verwende wiederholt den nach oben gerichteten Flammenwerfer, dein Gegner reagiert sehr empfindlich auf diesen Angriff. Um deine

Defensive nicht zu vernachlässigen, musst du versuchen seine Angriffe entweder anzublocken oder ihnen auszuweichen.

## Yoshi

### Yoshi vs. Link

**Kampfort** – Burg Hyrule

**Gefahr** – Ein Tornado weht über den Kampfplatz und reißt jeden mit, der ihm zu nahe kommt.

Verwandle Linke in ein Ei und lasse dich danach mit deinem Hinterteil darauf fallen. Diesen Vorgang wiederholst du einige Male bis sein Schaden bei ungefähr 65% liegt, danach fängst du mit Würfeln an. Wenn er siech bemüht zurückzukommen benutzt du deinen Ei-Bomben-Angriff. Die Würfe dürften dir allesamt gut gelingen, da Link leicht zu werfen ist.

### Yoshi vs. Yoshi-Team (18)

**Kampfort** – Yoshis Insel

**Gefahr** – Keine

Benutze einfach sehr viele Würfe und du kannst sie relativ schnell besiegen. Du brauchst ihnen vorher keinen Schaden zufügen, ein Wurf reicht völlig aus, um sie einen nach dem anderen zu erledigen.

### Yoshi vs. Fox

**Kampfort** – Sektor Z

**Gefahr** – Der Arwing fliegt gelegentlich über den Kampfplatz und schießt auf jeden, der in die Schussbahn gerät.

Benutze wiederholt das Eierlegen gefolgt davon, dass du dein Hinterteil fallen lässt, um dem Gegner viel Schaden zuzufügen. Bei etwa 55% Schaden kannst du anfangen ihn auf die linke Seite zu werfen, nach

einigen dieser Würfe ist er erledigt. Falls er dennoch versuchen sollte zurückzukommen, treffe ihn direkt mit einer Ei-Bombe.

## Yoshi vs. Mario Brothers

**Kampfort** – Schloss der Prinzessin

**Gefahr** – Eine Stange oben am Kampfplatz kann dich hinunterbefördern, aber eigentlich stellt sie keine große Gefahr dar.

Nachdem der Computer dir einen Verbündeten zur Seite gestellt hat, fängst du gleich mit einem Wurf bei Mario an. Danach zielst du mit einer Ei-Bombe auf Luigi. Bleibe unten auf dem Boden und benutze immer wieder die Ei-Bomben, auch das Eierlegen und das Fallenlassen des Hinterteils können dir hier sehr nützlich sein.

## Yoshi vs. Pikachu

**Kampfort** – Saffronia City

**Gefahr** – Ein Pokémon, das gelegentlich herauskommt und angreift.

Hier musst du nur einen Wurf nach dem anderen machen, dein Gegner reagiert äußerst empfindlich darauf. Das Fallenlassen deines Hinterteils allerdings solltest du allerdings nicht allzu oft durchführen, da du sonst den Donner deines Gegners kennen lernst. Versuche ihn zu der Tür zu locken, aus der das Pokémon ab und an herauskommt, in der Hoffnung, dass es ihn erwischt. Pikachu bewegt sich sehr viel in der Luft, deshalb ist auch die Ei-Bombe eine gute Wahl.

## Yoshi vs. Riesen DK

**Kampfort** – Dschungel

**Gefahr** – Keine, es schwimmt aber unten am Kampfplatz ein Fass herum, dass dich gegebenenfalls retten kann, falls du hinunter fällst.

Diesmal wählt der Computer per Zufall zwei Verbündete für dich aus. Dieser Kampf ist recht schwierig, da du über keine guten Geschosse ver-

fügst. Benutze das Eierlegen und werfe einige Ei-Bomben aus sicherer Entfernung in seine Richtung, um seinen Schaden zu vergrößern. Du musst dich in diesem Kampf einfach mehr auf deine Teamkameraden verlassen.

## Yoshi vs. Kirby-Team (8)

**Kampfort** – Traumland

**Gefahr** – Die Bäume wehen den Wind quer über den Kampfplatz und wenn du nicht vorsichtig bist, weht er dich hinunter.

Mache einen Wurf nach dem anderen, denn das ist ihre schwache Stelle. Achte auf ihre nachgeahmten Angriffe, die sehr nervig werden können und laufe davon, wenn deine Gegner Stein oder den Final Cutter einsetzen wollen. Bleibe die meiste Zeit des Kampfes in der Offensive und es wird schnell vorüber sein.

## Yoshi vs. Samus

**Kampfort** – Planet Zebes

**Gefahr** – Säure, die gelegentlich ansteigt und dir großen Schaden zufügen kann.

Fange mit einer Ei-Bombe an, mit der du auf sie zielst. Danach versuchst du, sie in einem Ei zu fangen und sie mit dem Hinterteil zu bearbeiten. Wiederhole diese Prozedur, bis ihr Schaden bei ungefähr 80% liegt, dann versuchst du, sie in die Säure zu werfen. Achte dabei darauf, dass du nicht selber mit der Säure in Berührung kommst und bleibe auf der obersten Plattform. Von dieser erhöhten Position aus ist das Fallenlassen des Hinterteils eine besonders angenehme Sache.

## Yoshi vs. Metall Mario

**Kampfort** – ?

**Gefahr** – Keine

Lasse hier wiederholt dein Hinterteil fallen, bis der Schaden deines Gegners bei etwa 100% liegt. Währenddessen wirst du einige Male mit

dem Super Jump Punch deines Gegners Bekanntschaft machen, aber dennoch ist es die beste Methode dein Gegenüber zu schwächen. Außerdem kannst du versuchen an einer der Kanten auf deinen Gegner zu warten und ihn dabei anzusehen. Läuft er auf dich zu, benutzt du das Eierlegen, warst du dabei nahe genug an der Kante wird dein Gegner nun ohne dein Zutun von der Kante nach unten fallen.

## **Yoshi vs. Kämpfendes Polygon-Team**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Drei Kampfbewegungen sind hier besonders nützlich, nämlich der Flying Flip Kick, der fliegende Kopfstoß und das Fallenlassen des Hinterteils. Du brauchst nur diese drei Bewegungen und genügend Ausdauer, um diesen Kampf zu überstehen.

## **Yoshi vs. Master Hand**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Benutze bei diesem Kampf am besten eine Kombination aller deiner starken Powerschläge. Du kannst dich gegen viele der Angriffe schützen, aber einigen wirst du ausweichen müssen. Gegenstände erscheinen diesmal keine, also musst du es ohne sie schaffen, die 300 HP deines Gegners aufzubrechen.

## **Kirby**

### **Kirby vs. Link**

**Kampfort** - Burg Hyrule

**Gefahr** - Ein Tornado, der über den Kampfplatz fegt und alles mitreißt, was ihm zu nahe kommt.

Du brauchst den Bumerang von Link nicht zu stehlen, denn du wirst ihn nicht brauchen. Versuche deinen Gegner in einen Final Cutter Combo, der viermal hintereinander trifft zu verwickeln. Befindet sich Link erst einmal im Offenen ohne eine Plattform über ihm, kannst du Stein anwenden. Sollte er jemals bei dem Bogen landen, dränge ihn in die Ecke und drücke wiederholt die Taste A, um deinen unendlichen Combo durchzuführen. Wenn sein Schaden bei 100% liegt, versuchst du ihn herunterzustoßen.

## **Kirby vs. Yoshi-Team (18)**

**Kampfort** – Yoshis Insel

**Gefahr** – Keine

Mache immer wieder Würfe oder benutze Drill Kicks, auch finale Schneider sind gut dazu geeignet, deine Gegner zu besiegen. Bleibe offensiv, dabei brauchst du erst gar nicht versuchen, Stein anzuwenden, denn auch jede andere Kampfbewegung erledigt deine Gegner. Du musst ihr Eierlegen nicht stehlen, denn es ist in diesem Kampf ziemlich nutzlos.

## **Kirby vs. Fox**

**Kampfort** – Sektor Z

**Gefahr** – Der Arwing fliegt gelegentlich über den Kampfplatz und schießt auf jeden, der sich in die Schusslinie begibt.

Zuerst stielst du den Blaster Shot von Fox, springst danach über ihn und benutzt Stein. Laufe anschließend läufst du zur Seite undfeuerst mit Blaster Shots auf ihn, bis er sich dir nähert. Versuche ihn zur Seite zu werfen. Wenn der versucht zurückzukommenfeuerst du erneut mit Blaster Shots auf ihn. Falls er es schafft zurückzukommen, führe Stein durch. Achte darauf, das er nicht mit dir jongliert, denn das ist seine seiner Stärken.

## Kirby vs. Mario Brothers

**Kampfort** – Schloss der Prinzessin

**Gefahr** – Eine Stange oben am Kampfplatz, die dich zur Seite werfen kann, aber eigentlich ist sie keine große Gefahr.

Nachdem der Computer dir einen Verbündeten zugeteilt hat, versuchst du Marios Feuerball zu stehlen, aber nicht Luigis. Dann benutzt du den Final Cutter und bemühst dich Luigi zu treffen. Laufe zu der Seite, an der sich niemand befindet und werfe von dort aus mit Feuerbällen.

Während deine Gegner sich um deinen Verbündeten kümmern, versuche sie mit Stein zu treffen. Kommt dir einer der Brüder zu nahe, wende einen Wurf an.

## Kirby vs. Pikachu

**Kampfort** – Saffronia City

**Gefahr** – Ein Pokémon, das aus der Tür herauskommt und manchmal angreift.

Mache Würfe und setze Powerschläge ein. Pikachu ist zwar gerissen, aber sein Timing ist nicht gerade das beste, also nutze diesen Vorteil aus. Auf der niedrigeren Schwierigkeitsstufe ist es in Ordnung, wenn du versuchst Stein anzuwenden, aber auf einer höheren Schwierigkeitsstufe bekommst du als Gegenleistung seinen Donner zu spüren.

## Kirby vs. Riesen DK

**Kampfort** – Dschungel

**Gefahr** – Keine, aber ein Fass schwimmt unten am Kampfplatz entlang und kann dich eventuell retten, falls du fällst.

Nachdem der Computer dir zwei Verbündete zur Seite gestellt hat, versuchst du als erstes den Giant Punch deinen Gegners zu stehlen. Danach lädst du diesen Schlag auf, rennst auf ihn zu und gibst ihm etwas von seiner eigenen Medizin. Mit diesem Schlag kannst du ihn nach einiger Zeit erledigen, dein Final Cutter hilft dir dabei, seine Angriffe abzuwehren.



## **Kirby vs. Kirby Team (8)**

**Kampfort** – Traumland

**Gefahr** – Die Bäume wehen einen starken Wind quer über den Kampfplatz, wenn du nicht vorsichtig bist, erwischt er dich und weht dich davon.

Jetzt siehst du, wie nervig es sein kann, wenn man Angriffe des Gegners stiehlt und dann auch noch benutzt. Mache viele Würfe und benutze Stein, damit solltest du alle Gegner besiegen können, obwohl alle Powerschläge ihr Ziel erreichen.

## **Kirby vs. Samus**

**Kampfort** – Planet Zebes

**Gefahr** – Säure, die gelegentlich ansteigt und dabei dir großen Schaden zufügen kann.

Stehle gleich zu Anfang ihren Charge Shot, dann springst du ganz nach oben und lädst ihn auf. Anschließend begibst du dich wieder nach unten und zielst mit dem Charge Shot auf Samus, danach benutzt du Stein. Schicke ruhig mehrere Sturmschüsse in ihre Richtung, dadurch bleibt sie dir vom Leibe. Auch der finale Schneider Combo leistet dir hier gute Dienste, aber hauptsächlich solltest du versuchen sie in die Säure zu stoßen.

## **Kirby vs. Metall Mario**

**Kampfplatz** – ?

**Gefahr** – Keine

Seine Feuerbälle kannst du ihm nicht stehlen, also versuche es erst gar nicht. Halte dich diesmal an den Stein Angriff, denn der verursacht mit am meisten Schaden. Werfe ihn bei ungefähr 200% Schaden hinunter, die Gegenstände, die du findest, werden dir außerdem sehr hilfreich sein.

## Kirby vs. Kämpfendes Polygon Team (30)

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Die meisten Angriffe verbunden mit der A-Taste, beseitigen deine Gegner. Achte auf die Gesundheitsgegenstände, die du findest, sie können dir sehr helfen. Stein garantiert ihren Untergang genauso wie Würfe, mit etwas Geduld sind bald alle Gegner erledigt.

## Kirby vs. Master Hand

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Halte dich nicht mit dem Steinangriff auf, der richtet zwar einigen Schaden an, braucht aber zu viel Zeit. Versuche einfach einen seiner Angriffe zu stehlen, es ist zwar nicht leicht aber möglich. Benutze den Final Cutter, der möglichst mehrmals treffen sollte. Falls du über die nötige Zeit verfügst, kannst du auch Stein einsetzen, anstatt dem Schild, um seine Angriffe abzublocken.

## Fox

### Fox vs. Link

**Kampfort** - Burg Hyrule

**Gefahr** - Ein Tornado, der über den Kampfplatz fegt und alles mitreißt, was ihm zu nahe kommt.

Bis er anfängt sich zu bewegen, solltest du mit Blaster Shots auf ihn feuern und sobald er in die Luft springt, kannst du ihn wie einen Bowlingkegel herum jonglieren. Wenn er viel Schaden davongetragen hat, trittst du ihn zur Seite und versuchst ihn in den Tornado zu werfen.

## **Fox vs. Yoshi Team (18)**

**Kampfort** – Yoshis Insel

**Gefahr** – Keine

Du brauchst nicht anderes als Tritte nach oben und nach unten, um mit deinen Gegnern fertig zu werden, die nicht sehr fest auf dem Boden zu stehen scheinen. Falls du ein wenig Abwechslung möchtest, kannst du auch einige Würfe anbringen, aber B-Kampfbewegungen sind hier nicht notwendig.

## **Fox vs. Fox**

**Kampfort** – Sektor Z

**Gefahr** – Der Arwing fliegt gelegentlich vorbei und schießt auf jeden, der in die Schusslinie gerät.

Reflektiere seinen Blaster Shot und schicke ihn zurück zu ihm, aber achte darauf, dass er deinen Schuss nicht auch reflektiert. Durch Würfe erreichst du am meisten, wenn der Arwing erscheint, versuche alles, um ihn in die Schusslinie zu werfen, dann ist der Kampf gegessen.

## **Fox vs. Mario Brothers**

**Kampfort** – Schloss der Prinzessin

**Gefahr** – Die Stange, die sich oben am Kampfplatz befindet kann dich zur Seite stoßen, aber eigentlich stellt sie keine große Gefahr dar.

Gleich zu Beginn, nachdem du deinen Partner zugeteilt bekommen hast, machst du mit Mario einen gezielten Wurf. Danach gibst du Luigi einen Tritt nach oben, rennst zur Seite undfeuerst so viele Blaster Shots wie möglich ab. Versuche die Würfe an der Rampe an der Seite zu machen, denn dann fallen sie wieder zu dir zurück und du kannst das Spiel wiederholen. Reflektiere ihre Feuerbälle, dann sind sie fast machtlos gegen dich.

## Fox vs. Pikachu

**Kampfort** – Saffronia City

**Gefahr** – Ein Pokémon, das aus der Tür herauskommt und manchmal angreift.

Zeige ihm deine besten Würfe und Powerschläge, dann ist der Kampf schnell vorbei, denn manchmal bekommt Pikachu einfach nichts richtig geregelt.

## Fox vs. Riesen DK

**Kampfort** – Dschungel

**Gefahr** – Keine, aber unten am Kampfplatz schwimmt ein Fass herum, dass dich retten kann, falls du hinunterfällst.

Diesmal werden dir zwei Partner zur Seite gestellt und du begibst dich in den Hintergrund undfeuerst mit Blaster Shots auf deinen Gegner. Sobald er viel Schaden eingesteckt hat, kannst du zu Würfen übergehen, wobei er auch großen Schaden zugefügt bekommt. Wenn sich deine Teamkollegen im Nahkampf um ihn kümmern, kannst du dich wieder zurückziehen und aus dem Hintergrund mit Blaster Shots auf ihn schießen.

## Fox vs. Kirby Team (8)

**Kampfort** – Traumland

**Gefahr** – Die Bäume, die den Wind quer über den Kampfplatz wehen, wenn du nicht vorsichtig bist, erwisch dich eine Böe und weht dich fort.

Deine Karten stehen zwar nicht allzu gut, wenn es heißt einer gegen viele, aber mit etwas Geduld und Geschick ist auch dieser Kampf zu gewinnen. Benutze vor allem Tritte nach oben und unten, um deine Gegner zu erledigen. Lasse nicht zu, dass sie mit geschossen auf dich feuern und wende zur Abwechslung auch einige Würfe an.

## **Fox vs. Samus**

**Kampfort** – Planet Zebes

**Gefahr** – Säure, die gelegentlich ansteigt und dir dabei großen Schaden zufügen kann.

Reflektiere ihren Charge Shot und schicke ihn zurück, danachfeuerst du einige Male mit deinem Blaster Shot auf Samus. Um bestmögliche Ergebnisse zu erzielen, musst du obendrein mehrere Würfe machen. Achte darauf, dass du nicht mit der Säure in Berührung gerätst, aber versuche trotzdem Samus in die Säure zu stoßen. Nur auf der obersten Plattform besteht keine Gefahr, von der Säure erwischt zu werden und unterschätze den Screw Attack von Samus nicht.

## **Fox vs. Metall Mario**

**Kampfort** – ?

**Gefahr** – Keine

Dein Blaster Shot ist eigentlich die einzige Waffe, die du hier benötigst. Es kann natürlich eine Weile dauern, aber wenn du wiederholt aus sicherer Entfernung den Blaster Shot anwendest, hast du die Gewissheit, dass du selbst nicht allzu oft getroffen wirst. Werfe ihn bei einem Schaden von etwa 200% herunter.

## **Fox vs. Kämpfendes Polygon Team (30)**

**Kampfort** – ?

**Gefahr** – Keine

Der schwerste Kampf, solange du als Fox kämpfst. Mit Powerschlägen in der Luft kannst du am meisten erreichen, denn deine B-Kampfbewegungen sind hier allesamt nutzlos. Helfen können dir zusätzlich Gegenstände wie z.B. der Hammer oder ähnliches. Du brauchst hier einen gewaltig langen Atem, um nicht den Mut und die Geduld zu verlieren.

## Fox vs. Master Hand

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Benutze in diesem Kampf wiederholt den Blaster Shot und gelegentlich einen Feuerfuchs. Zwar bist du ziemlich schnell und kannst den meisten Angriffen ausweichen, aber vor einigen Angriffen, wenn er z.B. mit seinem Drillfinger angreift musst du dich schützen. Sei unbesorgt, dein Schild hält allen Angriffen stand.

## Pikachu

### Pikachu vs. Link

**Kampfort** - Burg Hyrule

**Gefahr** - Ein Tornado fegt gelegentlich über den Kampfplatz und reißt jeden mit, der ihm zu nahe kommt.

Starte mit einem kräftigen Thunderjolt und lasse ihn deinen Donner spüren, wenn er sich in deine Richtung bewegt. Kommt er dir immer näher solltest du den Schockwurf ansetzen und ihn zur linken Seite des Kampfplatzes werfen. Dann führst du den elektrischen Drill durch und wirfst ihn erneut zur Seite. Mache so weiter und er ist bald erledigt.

### Pikachu vs. Yoshi Team (18)

**Kampfort** - Yoshis Insel

**Gefahr** - Keine

Fange an mit einem kräftigen Donner, um den Yoshi ganz oben loszuwerden. Danach bist du mit einfachen elektrischen Drills und welchen nach unten gut beraten, bei jedem Angriff beseitigst du einen weiteren deiner Gegner. Bleibe nur ständig in der Offensive und kümmere dich nicht allzu sehr um ihre Angriffe, denn die sind kaum der Rede wert.

## **Pikachu vs. Fox**

**Kampfort** – Sektor Z

**Gefahr** – Der Arwing fliegt gelegentlich über den Kampfplatz und schießt auf jeden, der in die Schusslinie gerät.

Achte zuerst darauf, dass Fox dein Thunderjolt nicht reflektiert und zu dir zurück schickt. Locke ihn an eine Kante und schleudere ihm mit etlichen Schockwürfen durcheinander. Wenn er sich in der Luft befindet, lasse ihn etwas von deinem Donner spüren und jongliere mit ihm. Wenn der Arwing vorbeifliegt, versuche ihn in die Schusslinie zu werfen, damit du ihn ein für alle Mal los bist.

## **Pikachu vs. Mario Brothers**

**Kampfort** – Schloss der Prinzessin

**Gefahr** – Die Stange, die sich oben am Kampfplatz befindet kann dich zur Seite werfen, stellt aber eigentlich keine große Gefahr dar.

Nachdem du einen Teamgefährten zugeteilt bekommen hast, machst du zuerst einen Wurf mit Mario und dann wirfst du Luigi mit dem Donner raus. Der Donner richtet bei Luigi großen Schaden an, aber sobald Mario auf dich zu kommt, hörst du damit auf und widmest dich Mario mit einem weiteren Wurf. Danach kannst du mehr Donner auf Luigi loslassen, der bald die Segel streichen sollte. Mit Mario allein haben du und dein Verbündeter dann auch keine großen Schwierigkeiten mehr.

## **Pikachu vs. Pikachu**

**Kampfort** – Saffronia City

**Gefahr** – Ein Pokémon, das aus der Tür herauskommt und manchmal angreift.

Bleibe unter ihm und versuche ihn mit Donner zu jonglieren. Wenn du bemerkst, dass dein Gegenüber auch einen Donner in deine Richtung schickt, schütze dich mit dem Schild. Würfe sind eine gute Maßnahme,

um deinem Gegner viel Schaden zuzufügen. Sobald sich die Tür des Pokémon öffnet, stößt du deinen Gegner in diese Richtung und gehst in Deckung.

## Pikachu vs. Riesen DK

**Kampfort** – Dschungel

**Gefahr** – Keine, es gibt nur ein Fass, dass unten am Kampfplatz entlang schwimmt und dich möglicherweise retten kann, falls du hinunterfällst.

Mit deinen beiden zufälligen Teamkollegen bleibst du unter dem Gegner und zeigst ihm deinen Donner. Wenn du den Donner immer und immer wieder benutzt, steigt seine Schadensanzeige schnell in die Höhe. Wenn sein Schaden bei etwa 200% ist, reicht ein weitere Donner aus, um ihn endgültig zu erledigen. Achte nur darauf, dass du ihm nicht zu nahe kommst, denn einer seiner Riesenschläge reicht aus, um dich auszuschalten.

## Pikachu vs. Kirby Team (8)

**Kampfort** – Traumland

**Gefahr** – Die Bäume wehen den Wind quer über den Kampfplatz und wenn du nicht vorsichtig bist, zieht er dich mit und weht dich davon.

Benutze deinen Donner, um gleich den ersten deiner Gegner zu erledigen, dann lässt du einen Schockwurf nach dem anderen los, um deine Gegner der reihe nach auszuschalten. Halte dich damit nicht zu lange auf, denn deine Gegner rauben einem den aller letzten Nerv.

## Pikachu vs. Samus

**Kampfort** – Planet Zebes

**Gefahr** – Säure, die gelegentlich ansteigt und dir großen Schaden zufügen kann.



Fange in diesem schwierigeren Kampf damit an, ein paar Thunderjolt loszulassen, damit deine Gegnerin mehr oder weniger zu Schaden kommt. Am besten wäre es, wenn du versuchen würdest, sie in die Säure zu stoßen, wenn ihr Schaden bei etwa 65% liegt. Solange die Säure nicht ansteigt, kannst du dich auch nach unten auf den Boden begeben und sie versuchen mit Donner zu erwischen, aber achte immer mit einem Auge auf die Säure.

## **Pikachu vs. Metall Mario**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Du brauchst zu Anfang eine Menge Donner, um den Schaden deines Gegners auf ungefähr 200% zu bringen. Dann kannst du einige deiner Schockwürfe anwenden, damit er früher oder später einen Abgang macht. Aber sei gewarnt, ihn zu werfen ist eine ziemlich heikle Angelegenheit, die nur mit guter Planung gelingt.

## **Pikachu vs. Kämpfendes Polygon Team (30)**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Hier gilt, jeder Wurf einen Treffer und bei jedem Donner erledigst du zusätzlich noch einen Gegner. Schnappe dir die Gesundheitsgegenstände, die irgendwann während des Kampfes erscheinen und nutze sie weise. Der Hammer leistet dir besonders gute Dienste, wenn du ihn einsetzt.

## **Pikachu vs. Master Hand**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Mit Donner kannst du dir in diesem Kampf leicht den Einzelbewegungsbonus holen. Du kannst dich vor fast allen Angriffen

schützen, aber ein paar Angriffen, die deinen Schutz durchbrechen würden, wirst du clever ausweichen müssen.

## Luigi

### Luigi vs. Link

**Kampfort** – Burg Hyrule

**Gefahr** – Ein Tornado, der gelegentlich über den Kampfplatz fegt und jeden mitreißt, der ihm zu nahe kommt.

Bombardiere Link mit Feuerbällen bis er anfängt sich zu bewegen, dann rennst du zur anderen Seite und wirfst mit weiteren Feuerbällen. Seine Schadensanzeige sollte nun schon bei etwa 30% sein, du kannst nun deinen Super Jump Punch anwenden und versuchen ihn anzuzünden, wenn du weißt wie das funktioniert. Trete ihn danach zur Seite und werfe dabei mit Feuerbällen, um ihn auf Abstand zu halten. Dieser Kampf dürfte schnell beendet sein.

### Luigi vs. Yoshi Team (18)

**Kampfort** – Yoshis Insel

**Gefahr** – Keine

Super Sprungschläge mit oder ohne Feuer sind hier bestens geeignet, nur Feuerbälle solltest du nicht zum Einsatz bringen. Lasse dich von der Anzahl deiner Gegner nicht aus der Ruhe bringen, immer schön einer nach dem anderen, und starke Gegner sind das nun wirklich nicht.

### Luigi vs. Fox

**Kampfort** – Sektor Z

**Gefahr** – Der Arwing fliegt gelegentlich über den Kampfplatz und schießt auf jeden, der in die Schusslinie gerät.

Falls Fox deine Feuerbälle reflektieren sollte, werfe einen weiteren Feuerball, um das ganze aufzuheben. Versuche den Super Jump Punch mit Feuer, wenn der Schaden deines Gegners schon ziemlich hoch ist, um eventuell ein Sternen Finish zu erlangen. Auch Würfe kannst du anwenden, besonders wenn der Arwing vorbei fliegt kannst du versuchen deinen Gegner in die Schusslinie zu werfen.

## Luigi vs. Mario Brothers

**Kampfort** – Schloss der Prinzessin

**Gefahr** – Eine Stange, die sich oben an dem Kampfplatz befindet kann dich zur Seite schleudern, aber eigentlich stellt sie keine große Gefahr dar.

Nachdem dir ein Partner zugeteilt worden ist, werfe Mario gleich hinunter und führe bei Luigi einen Super Jump Punch durch, natürlich mit Feuer, wenn du dazu in der Lage bist. Ziehe dich anschließend zurück und werfe mit Feuerbällen, während sich dein Partner mit Mario und Luigi im Nahkampf befindet. Würfe sind sehr hilfreich, besonders wenn der Schaden deiner Gegner schon ziemlich hoch ist.

## Luigi vs. Pikachu

**Kampfort** – Saffronia City

**Gefahr** – Ein Pokémon, das aus der Tür herauskommt und manchmal angreift.

Benutze jeglichen deiner Powerschläge, um ihn von den Füßen zu hauen. Öffnet sich die Pokémontür, schiebst du Pikachu hinein und gehst in Deckung, so dass der Pokémon dich nicht treffen kann. Lektrobal, der aus der Tür herausstürzt, müsst eigentlich in der Lage sein, Pikachu den Rest zu geben. Wenn nicht, kannst du deinen Gegner mit Würfen schnell außer Gefecht setzen.

## Luigi vs. Riesen DK

**Kampfort** – Dschungel

**Gefahr** – Keine, aber ein Fass schwimmt unten am Kampfplatz herum und kann dich möglicherweise retten, falls du hinunter fällst.

Mit deinen zufällig ausgewählten Kampfgefährten machst du dich für diesen Kampf bereit. Falls du den Trick raus hast, wie du die Super Sprungschläge in Flammen aufgehen lassen kannst, benutze den, denn er richtet wirklich Schaden an. Falls du keine Ahnung hast, wie das mit dem Feuer funktioniert, ziehe dich in den Hintergrund zurück und werfe mit Feuerbällen. Fange erst mit Würfeln an, wenn der Schaden deines Gegners bei ungefähr 200% liegt, dann geht alles sehr schnell.

## Luigi vs. Kirby Team (8)

**Kampfort** – Traumland

**Gefahr** – Die Bäume treiben den Wind quer über den Kampfplatz und wenn du nicht vorsichtig bist, weht er dich mit fort.

Ein Power Hit oder ein Wurf bei jedem der Gegner genügt hier voll und ganz. Beeile dich mit dem Ausschalten deiner Gegner, bevor dir ihre kopierten Angriffe zu sehr auf den Wecker fallen.

## Luigi vs. Samus

**Kampfort** – Planet Zebes

**Gefahr** – Säure, die gelegentlich ansteigt und dir großen Schaden zufügen kann.

Gleich zu Beginn springst du nach oben und lässt einen Luigi Zyklon entstehen, danach setzt du einen Wurf an. Anschließend wirfst du mit Feuerbällen in ihre Richtung und wenn sie dir zu nahe kommt, begibst du dich nach oben auf die oberste Plattform. Wenn ihr Schaden etwa 65% erreicht hat, solltest du versuchen sie in die Säure zu stoßen, um sie endgültig zu erledigen und dir den Säureklärungsbonus zu holen.

## **Luigi vs. Metall Mario**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Deine beste Waffe hier ist der feurige Super Jump Punch, der deinem Gegner sehr zusetzt. Wenn er sich auf der untersten Plattform befindet kannst du ihm deine Feuerbälle entgegen schleudern. Wenn sein Schaden bei etwa 200% liegt, kannst du versuchen ihn herunterzuwerfen. Solange du immer in sicherer Entfernung zu diesem Gegner bleibst, dürfte es kein allzu schwerer Kampf werden.

## **Luigi vs. Kämpfendes Polygon Team (30)**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Hier kannst du alles benutzen, außer deinen Feuerbällen. Greife dir die Gesundheitsgegenstände und hoffe auf einen Hammer, den damit kannst du sie noch schneller und effizienter erledigen. Es kann durchaus ein längerer Kampf werden, aber mit Geduld und Geschick schaffst du auch diese Hürde.

## **Luigi vs. Master Hand**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Um diesen Handschuh zu vernichten, ist der feurige Super Jump Punch die beste Wahl. Auf dem Weg zu ihm, um den Super Jump Punch auszuführen solltest du außerdem mit einigen Feuerbällen werfen, seine Schadensanzeige steigt dann schneller an. Schütze dich vor seinen Angriffen und dann kann eigentlich nicht schief gehen.

## Captain Falcon

### Captain Falcon vs. Link

**Kampfort** – Burg Hyrule

**Gefahr** – Ein Tornado fegt gelegentlich über den Kampfplatz und reißt jeden mit, der ihm zu nahe kommt.

Versuche gleich zu Anfang des Kampfes mit einigen Falcon Punchs deinen Gegner anzugreifen. Jedes Mal, wenn Link in die Luft springt, benutzt du den Falcongrieff. Nach einigen Falcon Kicks kannst du ihn dann herunter werfen und der ganze Kampf wäre schon vorbei, kaum das er begonnen hätte.

### Captain Falcon vs. Yoshi Team (18)

**Kampfort** – Yoshis Insel

**Gefahr** – Keine

Jeden deiner Gegner musst du nur einmal treffen, um sie zu erledigen, dazu kannst du jeden beliebigen Angriff wählen, den du möchtest.

### Captain Falcon vs. Fox

**Kampfort** – Sektor Z

**Gefahr** – Der Arwing fliegt gelegentlich über den Kampfplatz und schießt auf jeden, der in die Schusslinie gerät.

Die Schlacht der schnellen Kämpfer. Benutze viele Falcon- und Flammentritte und versuche wann immer du dazu in der Lage bist, einen Wurf anzusetzen. Nutze den Vorteil deiner Schnelligkeit und halte deinen Gegner jedes Mal mit dem Falcon Grabfest, wenn er springt. Dieser Kampf hat Klasse.

### Captain Falcon vs. Mario Brothers

**Kampfort** – Schloss der Prinzessin

**Gefahr** – Eine Stange, die sich oben am Kampfplatz befindet kann dich

zur Seite schleudern, aber eigentlich stellt sie keine große Gefahr dar.

Nachdem dein Partner in diesem Kampf feststeht, gibst du Mario einen Falcon Kick und hältst danach Luigi mit dem Falcon Grabfest. Mache einen Falcon Kick nach dem anderen, während du quer über den Kampfplatz läufst und dabei alles trittst, was dir in die Quere kommt. Der Falcon Grab kommt dir auch sehr gelegen, da beide Brüder viel springen. Setze Würfe erst dann ein, wenn ihr Schaden entsprechend hoch ist.

## **Captain Falcon vs. Pikachu**

**Kampfort** – Saffronia City

**Gefahr** – Ein Pokémon, das aus der Tür herauskommt und manchmal angreift.

Versuche auf gar keinen Fall einen Falcontritt, sonst wird dich der kleine flinke Pikachu treten was das Zeug hält. Mache einen Wurf nach dem anderen und wenn er versucht zurück auf den Kampfplatz zu gelangen, greife ihn dir mit dem Falcon Grab und stoße ihn zurück nach außen. Achte aber darauf, dass du dabei nicht selber herunter fällst.

## **Captain Falcon vs. Riesen DK**

**Kampfort** – Dschungel

**Gefahr** – Keine, aber ein Fass schwimmt unten am Kampfplatz entlang und kann dich möglicherweise retten, falls du hinunterfällst.

Diese Mal wählt der Computer zwei Verbündete für dich aus, die dir in diesem Kampf zur Seite stehen. Wenn der Riesen DK noch wie gelähmt ist, weil deine zwei Mitstreiter ihn konstant bearbeiten, kannst du es wagen einen Falcon Punch anzuwenden. Auch der Falcon Grab kann dir gute Dienste leisten und ist nicht allzu schwer in der Durchführung, da dein Ziel sehr groß ist. Dennoch sollten hauptsächlich Falcon Kicks und Flaming Kicks benutzt werden.

## Captain Falcon vs. Kirby Team (8)

**Kampfort** – Traumland

**Gefahr** – Die Bäume lenken den Wind quer über die Kampffläche und wenn du nicht vorsichtig bist, wirst du davon geweht.

Ein Falcon Punch würde aus diesen Gegnern mit einem Schlag Kleinholz machen, wäre aber zu riskant in der Durchführung. Du solltest dich besser auf die Anwendung von Falcon- und Flammentritten konzentrieren. Ein Falcon Grab ist besonders dann sehr nützlich, wenn sich einer deiner Gegner auf einer Plattform über dir befinden sollte. Mit Hilfe einiger Powerschläge sind deine Gegner schnell ausgeschaltet.

## Captain Falcon vs. Samus

**Kampfort** – Planet Zebes

**Gefahr** – Säure, die gelegentlich ansteigt und dir großen Schaden zufügen kann.

Der Falcon Grab wird dir gute Dienste leisten, während der vielen Male, in denen sich Samus in der Luft befindet. Wenn sich Samus auf dem Boden befindet, springst du zu ihr rüber und drückst dabei die Taste B. In dem Moment, in dem du landest sollte daraufhin der Falcon Punch deine Gegnerin treffen. Danach bleibst du auf den oberen Plattformen und machst einen Falcon Kick nach dem anderen, dabei versuchst du Samus in die Säure zu stoßen.

## Captain Falcon vs. Metall Mario

**Kampfort** – ?

**Gefahr** – Keine

Bei einem niedrigeren Schwierigkeitsgrad wirst du in der Lage sein, deinen Gegner mit einem Falcon Punch zu beglücken, aber bei einem höheren Schwierigkeitsgrad, wird dein Gegner einen Super Jump Punch anwenden, bevor du zuschlagen kannst. Sobald er sich auf der obersten Plattform befindet, kannst du es mit Falcon Punchs versuchen, wenn er jedoch unten



bleibt, benutze ausschließlich Falcon- und Flammentritte. Würfe kannst du ansetzen, wenn sein Schaden ungefähr 225% erreicht hat.

## **Captain Falcon vs. Kämpfendes Polygon Team (30)**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

In diesem Kampf kannst du dir aussuchen, wie du vorgehen möchtest, deine Gegner sind nicht zäh, sondern nur sehr zahlreich. Erledige einen Gegner nach dem anderen mit welchem Angriff auch immer, merke dir nur, dass ein Wurf eine sichere Methode ist einen der Gegner ganz zu erledigen. Einige Gesundheitsgegenstände tauchen bei diesem Kampf auf, die du dir unter den Nagel reißen solltest. Ausdauer ist bei diesem Kampf das Wichtigste.

## **Captain Falcon vs. Master Hand**

**Kampfort** - ?

**Gefahr** - Keine

Wenn du deine Falcon Punchs im richtigen Moment losgehen lässt, wirken sie ausgesprochen gut, aber wenn du Probleme mit der Zeitabstimmung hast, solltest du dich lieber an Falcon- und Flammentritte halten. Der Falcon Grab ist völlig nutzlos hier, da du die Hand nicht werfen kannst. Vor den meisten seiner Angriffe kannst du dich gut schützen, aber einigen wirst du dennoch ausweichen müssen, um keinen großen Schaden zu nehmen.

## **Ness**

### **Ness vs. Link**

**Kampfort** - Burg Hyrule

**Gefahr** - Ein Tornado, der gelegentlich über den Kampfplatz fegt und jeden mitreißt, der ihm zu nahe kommt.

Beginne den Kampf mit einer Reihe von PK-Feuern, denn das richtet bei deinem Gegner großen Schaden an. Ist er nach einer Weile schon leicht angeschlagen, versuchst du ihn von der Kante zu stoßen. Das PK-Schild ist dir in diesem Kampf keine Hilfe, dafür ist der PK-Donner sehr effektiv.

## **Ness vs. Yoshi Team (18)**

**Kampfort** – Yoshis Insel

**Gefahr** – Keine

Benutze fortwährend Kombinationen und Bewegungen mit der A-Taste, denn dadurch sind deine Gegner schnell erledigt.

## **Ness vs. Fox**

**Kampfort** – Sektor Z

**Gefahr** – Der Arwing fliegt gelegentlich über den Kampfplatz und schießt auf jeden, der in die Schusslinie gerät.

Werfe dich gleich am Anfang in deinen Gegner hinein und absorbiere seinen Blaster Shot mit deinem PK-Schild. Achte darauf, dass er nicht mit dir jongliert und benutze das PK-Feuer nicht zu oft, sonst fängt er an, es zu reflektieren.

## **Ness vs. Mario Brothers**

**Kampfort** – Schloss der Prinzessin

**Gefahr** – Die Stange, die sich oben am Kampfplatz befindet kann dich zur Seite schleudern, stellt aber eigentlich keine große Gefahr für dich dar.

Mit deinem zufällig ausgewählten Teamgefährten fängst du an, zuerst ein paar PK-Feuer auf Mario zu lenken und einen Wurf anzusetzen, sobald er sich dir nähert. Gehe in den Nahkampf und erwische beide mit deinem PK-Donner, dein Verbündeter kann dir helfen, indem er die Brüder ablenkt und du handelst.

## **Ness vs. Pikachu**

**Kampfort** – Saffronia City

**Gefahr** – Ein Pokémon, das aus der Tür herauskommt und manchmal angreift.

Vermeide es, dass er unter dich gelangt und seinen Donner benutzt. Halte dich vorwiegend an die A-Tasten Angriffe, wie das Schlagholz oder das Jo-Jo. Auch mit Würfeln kannst du ihm großen Schaden zufügen. Manchmal erledigt dein Gegner sich sogar selber, indem er von Zeit zu Zeit seinen eigenen doppelten Schnelligkeitsangriff vermasselt. Aber mache nicht den Fehler und unterschätze das niedliche Tierchen.

## **Ness vs. Riesen DK**

**Kampfort** – Dschungel

**Gefahr** – Keine, aber ein Fass schwimmt unten am Kampfplatz entlang und kann dich eventuell retten, wenn du hinunter fällst.

In diesem Kampf lässt du deine dir zugeteilten Kameraden die Schmutzarbeit erledigen und in den Nahkampf gehen, während du aus dem Hintergrund heraus deinen PK-Donner benutzt. Wenn dein Gegner schon recht geschwächt ist, mache einige Würfe, die ihm dann den Rest geben. Die Gegenstände, die du außerdem findest sind sehr nützlich.

## **Ness vs. Kirby Team (8)**

**Kampfort** – Traumland

**Gefahr** – Die Bäume lenken den Wind quer über den Kampfplatz und wenn du nicht vorsichtig bist, weht er dich davon.

Deine A-Tasten Kampfbewegungen sollten in diesem Kampf deine erste Wahl sein, denn dein PK-Feuer und PK-Donner sind hier nicht sehr Erfolg versprechend. Den PK-Schild kannst du gut gebrauchen, für den Fall, dass sie ihre nachgeahmten Angriffe verwenden.

## Ness vs. Samus

**Kampfort** – Planet Zebes

**Gefahr** – Säure, die gelegentlich ansteigt und dir großen Schaden zufügen kann.

Achte darauf, dass du die meiste Zeit ziemlich weit oben bleibst und dort den PK-Donner benutzt. Absorbieren ihren Charge Shot mit deinem PK-Schild und versuche sie mit dem vertikalen Jo-Jo zu jonglieren. Mit dem Schlagholz hast du vielleicht die Möglichkeit, sie weit nach draußen in die Säure zu befördern, so dass sie es wahrscheinlich nicht mehr schafft in einem Stück zurückzukommen.

## Ness vs. Metall Mario

**Kampfort** – ?

**Gefahr** – Keine

Schmeiße dich mit dem PK-Donner in ihn und achte darauf, dass er sich danach auf der anderen Seite des Bildes befindet. Dann kannst du das Schlagholz und das Jo-Jo einsetzen und ihm ab und an auch etwas von dem PK-Feuer zeigen, bevor du ihn versuchst rauszuwerfen, wenn sein Schaden bei ungefähr 175% liegt.

## Ness vs. Kämpfendes Polygon Team (30)

**Kampfort** – ?

**Gefahr** – Keine

Jage sie bis zur völligen Erschöpfung mit deinem Schlagholz, Jo-Jo und den fliegenden Schlägen. Wenn du Glück hast, findest du während des Kampfes einige Maxim Tomaten.

## Ness vs. Master Hand

**Kampfort** – ?

**Gefahr** – Keine

Benutze als Angriff PK-Feuer und wenn er beginnt, auf zwei Fingern zu laufen springst du über ihn. Zeigen seine Finger diagonal auf dich und die Fingerspitzen sprühen Funken, gehe am besten schnell in Deckung, denn dein Schild würde er durchdringen und zerstören. Versuche dich bei allen anderen Angriffen mit dem Schild zu schützen und in die Offensive zu gehen.

## Pummeluff

### Pummeluff vs. Link

**Kampfort** – Burg Hyrule

**Gefahr** – Ein Tornado, der gelegentlich über den Kampfplatz fegt und alles mitreißt, was ihm in die Quere kommt.

Laufe auf Link zu und benutze das Pound, danach rennst du erneut auf ihn zu und wirfst ihn gerade nach oben, springst anschließend hoch und jonglierst ihn mit dem Overhead Clap. Ist sein Schaden schon recht hoch, führst du den Gesangsangriff gefolgt von der Rest durch. Ist er danach immer noch nicht erledigt, reicht ein weiterer Wurf aus, um ihn zu besiegen.

### Pummeluff vs. Yoshi Team (18)

**Kampfort** – Yoshis Insel

**Gefahr** – Keine

Um sie loszuwerden, brauchst du nur einige Powerschläge in der Luft zu machen, der Rest erledigt sich fast von alleine.

### Pummeluff vs. Fox

**Kampfort** – Sektor Z

**Gefahr** – Der Arwing fliegt gelegentlich über den Kampfplatz und schießt auf jeden, der in die Schusslinie gerät.

Versuche Fox zu ergreifen und ihn gerade nach oben zu werfen, dann kannst du mehrere Overhead Clap nacheinander anbringen und mit ihm eine Weile jonglieren. Wenn er großen Schaden davon getragen hat, benutzt du den Gesangsangriff gefolgt von der Rest, um ihm den Rest zu geben. Schafft er es zurück zur Kante, reicht ein weiterer Wurf aus, um ihn ganz zu erledigen.

## **Pummeluff vs. Mario Brothers**

**Kampfort** – Schloss der Prinzessin

**Gefahr** – Die Stange oben an dem Kampfplatz kann dich zur Seite schleudern, stellt aber eigentlich keine große Gefahr für dich dar.

Nachdem dir ein Partner für diesen Kampf zugeteilt wurde, machst du zuerst mit Mario einen Wurf, bevor du nach oben springst und Luigi mit einem Overhead Clap bedenkst. Anschließend ziehst du dich zurück, läufst in einem günstigen Moment vor und benutzt Pound. Wiederhole diesen Vorgang so oft es geht.

## **Pummeluff vs. Pikachu**

**Kampfort** – Saffronia City

**Gefahr** – Ein Pokémon, das aus der Tür herauskommt und manchmal angreift.

Der Kampf der Giganten ! Bleibe unter Pikachu und achte darauf, dass er nicht die Gelegenheit erhält seinen Donner zu verwenden. Versuche ihn gerade nach oben zu werfen und ihn dann mit dem Overhead Clap zu jonglieren. Werfe ihn zu guter Letzt durch die Pokémontür, wenn sie geöffnet ist.

## **Pummeluff vs. Riesen DK**

**Kampfort** – Dschungel

**Gefahr** – Keine, aber ein Fass schwimmt unten am Kampfplatz entlang und kann dich eventuell retten, falls du hinunter fällst.

Mache dich mit deinen zwei Teamgefährten an die Arbeit. Da du nicht über viele starke Angriffe verfügst, schläferen deinen Gegner ein und lasse ihn von deinen beiden Kameraden bearbeiten. Wenn er schon viel Schaden davon getragen hat, mache entweder einen Wurf oder benutze Rest, um den Kampf zu beenden.

## **Pummeluff vs. Kirby Team (8)**

**Kampfort** – Traumland

**Gefahr** – Die Bäume lenken den Wind quer über den Kampfplatz, wenn du nicht vorsichtig bist, wirst du davon geweht.

Benutze alle deine Powerschläge, es gibt keinen der für diesen Kampf am besten geeignet wäre. Auch Würfe sind eine gute Abwechslung, da du nicht über allzu viele Powerschläge verfügst. Mit etwas Glück findest du während des Kampfes einen Hammer, mit dem alles noch viel einfacher ist.

## **Pummeluff vs. Samus**

**Kampfort** – Planet Zebes

**Gefahr** – Säure, die gelegentlich ansteigt und dir großen Schaden zufügen kann.

Am besten rennst du gleich auf sie zu, wirfst sie in die Luft und jonglierst mit ihr, so dass sie dich erst gar nicht angreifen kann. Achte auf die Säure und springe rechtzeitig nach oben, wenn der Säurespiegel ansteigt. Lasse es nicht zu, dass dich Samus unentwegt angreift, denn das geht auf die Substanz.

## **Pummeluff vs. Metall Mario**

**Kampfort** – ?

**Gefahr** – Keine

Es wird einige Zeit dauern, bis du diesen Gegner klein bekommst. Schläferen ihn ein und benutze danach Pound, mache diesen Vorgang

wieder und wieder, bis sein Schaden allmählich ansteigt. Bei ungefähr 225 % kannst du einen Wurf ansetzen, um den Kampf zu beenden.

## **Pummeluff vs. Kämpfendes Polygon Team (30)**

**Kampfart** - ?

**Gefahr** - Keine

Benutze unentwegt Powerschläge in der Luft, um die Gegner der Reihe nach zu erledigen. Wenn du Glück hast, findest du während des Kampfes ein oder zwei Gesundheitsgegenstände, die dir wieder auf die Beine helfen, oder sogar den Hammer, mit dem der Kampf schneller zu Ende ist.

## **Pummeluff vs. Master Hand**

**Kampfart** - ?

**Gefahr** - Keine

Springe nach oben und benutze wiederholt den Overhead Clap, das dauert zwar einige Zeit, aber ist einfach die beste Art, mit dem Gegner fertig zu werden. Vor den meisten Angriffen kannst du dich schützen, aber einigen wirst du ausweichen müssen.

## **4. GEGENSTÄNDE**

Im Folgenden werden die Gegenstände, über die du immer mal wieder stolperst, in der Rangfolge ihrer Nützlichkeit aufgelistet. Dabei handelt es sich allerdings nicht um die Gegenstände, welche die Figuren schon mit sich herumtragen, sondern nur um die, die man während eines Kampfes finden kann. Weiterhin wird erklärt, was diese Gegenstände bewirken, wie man sie benutzt und aus welchem Spiel sie stammen.

Wenn du einen Gegenstand findest, drückst du die A-Taste, um ihn aufzuheben oder zu benutzen, wenn du den Gegenstand werfen möchtest, drückst du die Taste R.



### **Homerun Bat (Earthbound)**

*Tipp:* Damit kannst du einen Angriff nach vorne wagen, indem du Vorwärts + A drückst. Mit etwas Glück kannst du deinen Gegner damit K.O. schlagen.

*Tipp:* Dem Homerun Bat kann man ziemlich gut ausweichen, deshalb ist es am besten, wenn du ihn bei Gegnern benutzt, die verletzbarer sind als anderer oder bei denen, die gerade handlungsunfähig oder verwirrt sind.

### **Herzbehälter (Zelda-Spiele)**

*Tipp:* Hebst du einen davon auf, erholt sich deine Lebensenergie und das Messgerät steht wieder auf 0%.

### **Beam Schwert (Kirby-Spiele)**

*Tipp:* Dieses leichte säbelartige Schwert hat eine sehr große Reichweite, dadurch vermeidest du ungemütliche Zweikämpfe.

*Tipp:* Mit dieser Waffe lässt es sich am allerbesten Prügeln.

### **Hammer (Die DK- und Mario-Spiele der 80er)**

*Tipp:* Um den Besitzer des Hammers zu erledigen, benutzt du deine Geschosse.

*Tipp:* Du hast nur einen Sprung zur Verfügung, wenn du den Hammer festhältst.

*Tipp:* Der Hammer ist der einzige Gegenstand, den du nicht werfen kannst.

### **Bombe (Mario-Spiele)**

*Tipp:* Wenn du glaubst, die Bombe fängt an herumzulaufen, noch bevor du sie erreichst, lasse sie in Frieden.

*Tipp:* Dieser Gegenstand bewirkt mehr, als die meisten Powerschläge.

### **Bombe mit Bewegungssensor (Goldeneye)**

*Tipp:* Platziere den Gegenstand an Orten, an denen dein Gegner mit Sicherheit vorbeikommt.

### Maxim Tomaten (Kirby-Spiele)

*Tipp:* Dieser Gegenstand stellt 100% deiner Gesundheit wieder her.

### Strahlenkanone (Earthbound)

*Tipp:* Nachdem alle 16 Schuss verbraucht sind, kannst du diese Waffe auch auf deinen Gegner werfen, um noch mehr Schaden anzurichten.

*Tipp:* Damit kannst du deine Gegner extrem gut durch jonglieren von der Kante befördern.

### Feuerblume (Mario-Spiele)

*Tipp:* Damit kannst du den Schaden deines Gegners sehr schnell in die Höhe treiben.

### Sternenstab (Kirby-Spiele)

*Tipp:* Mit dieser Waffe kannst du entweder 20 Sterne verschießen, oder sie als Prügelinstrument benutzen.

### Pokéball (Pokémon)

*Tipp:* Hier ist eine Auflistung aller Pokémon, die herauskommen inklusive ihrer speziellen Kampfbewegungen.

| <b>Pokémon</b>  | <b>Kampfbewegung</b> |
|-----------------|----------------------|
| <b>Bibor</b>    | <b>Ersatz</b>        |
| <b>Turto</b>    | <b>Hydropumpe</b>    |
| <b>Chaneira</b> | <b>Ei-Bombe</b>      |
| <b>Glurak</b>   | <b>Flammenwerfer</b> |
| <b>Piepi</b>    | <b>Metronom</b>      |
| <b>Goldini</b>  | <b>Planschen</b>     |
| <b>Kicklee</b>  | <b>Sprungtritt</b>   |
| <b>Smogon</b>   | <b>Smog</b>          |
| <b>Mauzi</b>    | <b>Zahltag</b>       |
| <b>Mew</b>      | <b>Teleportation</b> |
| <b>Onix</b>     | <b>Steinrutsche</b>  |
| <b>Relaxo</b>   | <b>Body Slam</b>     |
| <b>Starmie</b>  | <b>Schnelligkeit</b> |

**Grüner Panzer (Mario-Spiele)**

*Tipp:* Kann mehrmals verwendet werden.

**Roter Panzer (Mario-Spiele)**

*Tipp:* Wenn du diesen Gegenstand benutzt, achte darauf, dass du dich nicht auf der selben Plattform befindest, auf die du ihn wirfst.

**Stern (Mario-Spiele)**

*Tipp:* Diesen Gegenstand musst du nicht aufheben, es reicht aus, dass du ihn berührst.

*Tipp:* Hält nur ungefähr 10 Sekunden an.

**Fan (Mario-Legende der sieben Sterne)**

*Tipp:* Wenn du diesen Gegenstand auf deinen Gegner wirfst, schickt ihn das gerade nach oben in die Luft und du kannst auf diese Weise einen Combo oder Jonglieren vorbereiten.

**Stange (Kirby-Pinball Land)**

*Tipp:* Werfe diesen Gegenstand an die Kante, sobald ein Gegner versucht, zurück auf das Kampffeld zu kommen.

*Tipp:* Es entsteht 1% Schaden, wenn jemand den Gegenstand benutzt.

## 5. DIREKTER VERGLEICH DER HAUPTFIGUREN

Im nächsten Teil kannst du dir einen Überblick über das Kampfverhalten aller 12 Figuren gegeneinander (außer denen, die schon im Einspielermodus beschrieben wurden) verschaffen.

### Mario

#### Mario vs. Mario

Dieser Kampf kann schwierig werden, vor allem dann, wenn du zu viele Tricks machst, dein Gegner dich genau beobachtet, sich diese Tricks

einprägt und sie dann im weiteren Kampf gegen dich verwendet. Die Feuerbälle deines Gegners kannst du mit deinen eigenen außer Gefecht setzen. Gelingt ihm der Super Jump Punch nicht besonders gut, machst du im Gegenzug einen, der ihn umhaut. Denke immer daran nur Übung macht den Meister.

## **Mario vs. Donkey Kong**

Benutze so viele Feuerbälle wie möglich, denn dein Gegner hat keine Geschosse zur Verfügung. Versuche den Mario Tornado, gefolgt von einem Super Jump Punch, das müsste Donkey Kong ziemlichen Schaden zufügen, weil er eine so enorm große Zielfläche bietet. Achte darauf, dass dich sein Giant Punch nicht erwischt, denn sonst sieht es gar nicht gut für dich aus.

## **Mario vs. Link**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Mario vs. Samus**

Deine Feuerbälle sind um einiges schneller als ihr Charge Shot, nutze das zu deinem Vorteil. Deine Gegnerin verfügt über einige wirklich starke Angriffe, verwickle sie in Combos und Jonglierereien, damit sie nicht dazu kommt sie einzusetzen. Sei offensiv und dabei immer in Bewegung. Samus hat einen recht langsamen Wurf, reize sie dazu ihn zu verwenden und führe dann blitzschnell den Mario Tornado durch.

## **Mario vs. Yoshi**

Lasse dich nicht von ihm von der Kante werfen und mache einen Mario Tornado nach dem anderen. Aus diesem Combo dürfte es ihm schwergefallen zu entkommen. Auch deine Feuerbälle aus dem Hintergrund sind eine gute Waffe, denn Yoshis Ei-Bombe ist mehr als nur schlecht. Falls er versuchen sollte sein Hinterteil auf dich fallen zu lassen, wende einen Super Jump Punch durch.

## **Mario vs. Kirby**

Da dein Gegner sehr leicht ist, solltest du dich verstärkt auf die Würfe konzentrieren. Achte weiterhin darauf, dass er dir deine Feuerbälle nicht stiehlt, denn das wird er wahrscheinlich des Öfteren versuchen. Falls Kirby Stein verwendet und du der Meinung bist, du hast genügend Zeit, dann springe hoch und mache einen Super Jump Punch. War deine Zeiteinschätzung falsch, dürfte das allerdings dein Ende gewesen sein.

## **Mario vs. Fox**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Mario vs. Pikachu**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Mario vs. Luigi**

Das kann ein harter Kampf werden, lasse deinen Gegenspieler keine Zeit einige Tricks bei dir abzuschauen und sie dann gegen dich zu verwenden. Seine Feuerbälle werden durch deine neutralisiert und falls er einen Super Jump Punch vermasselt, mache im Gegenzug einen eigenen, der ihn von den Füßen haut.

## **Mario vs. Captain Falcon**

Versuche erst gar nicht schneller zu sein, als dein Gegner, keine Chance in diesem Leben. Du musst versuchen, ihn aus der Entfernung heraus mit vielen Feuerbällen mürbe zu machen, da er nicht auf einen Kampf auf Distanz vorbereitet ist und somit über keinerlei Geschosse verfügt. Solange du es schaffst, ihn auf Distanz zu halten, kann er nur verlieren.

## **Mario vs. Ness**

In diesem Kampf ist die Benutzung von Feuerbällen mit Vorsicht zu genießen, da dein Gegner über einen guten PK-Schild verfügt. Die wahre Stärke von Ness liegt in der Offensive, versuche ihn deshalb

zurück zu drängen und ihn dazu zu zwingen den Kampf aus der Defensive heraus zu bestreiten. Mario-Tornados leisten dir genauso gute Dienste wie Super Sprungschläge.

## Mario vs. Pummeluff

Wende deine stärksten Angriffe der Reihe nach an und dieser Kampf dürfte nicht allzu lange dauern. Achte nur darauf, dass du nicht zum Jonglierball wirst, aber das stellt eigentlich kein Problem dar.

## Donkey Kong

### Donkey Kong vs. Mario

Mario ist schneller, er springt höher und er verfügt über Geschosse, die du nicht besitzt. Dafür hast du weit mehr Kraft als er und die musst du ihm zeigen, indem du deinen Giant Punch und den Spinning Kong anwendest. Führe deine stärksten Angriffe durch, aber sei auf der Hut vor den Feuerbällen deines Gegners, denn du bist nun mal eine riesige Zielscheibe.

### Donkey Kong vs. Donkey Kong

Achte darauf, dass du deinem Gegner keine Chance dazu gibst, einen Trick bei dir abzuschauen und ihn dann gegen dich zu verwenden, indem du nicht andauernd ein und denselben Trick durchführst. Ihr seid beide recht langsam, du solltest es daher vorziehen, dich so schnell wie möglich zu bewegen. Benutze so viele Würfe wie möglich, denn dort liegt eine deiner großen Stärken.

### Donkey Kong vs. Link

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### Donkey Kong vs. Samus

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Donkey Kong vs. Yoshi**

Yoshi stellt eigentlich keine große Herausforderung an deine Stärke dar, benutze einfach viele Würfe und drehende Kongs. Eine Ohrfeige bringt deinen Gegner in eine gute Position, damit du den Overhead Hand Swat anwenden kannst. Wenn er für kurze Zeit wie weggetreten ist, kannst du gut einen Giant Punch folgen lassen. Mit dem ganzen Schaden, den du ihm zugefügt hast, kannst du ihn nun herauswerfen, um den Kampf endgültig zu beenden.

## **Donkey Kong vs. Kirby**

Achte darauf, dass dir Kirby nicht deinen Giant Punch stiehlt, denn dann brechen schlechte Zeiten für dich an. Kirby ist ein Leichtgewicht, also solltest du hauptsächlich Würfe und Riesenschläge durchführen. Falls er es dennoch geschafft haben sollte, dir den Giant Punch zu klauen, musst du versuchen jedes Mal, wenn er im Begriff ist, den Schlag auszuführen ihn mit einem Wurf zu überraschen.

## **Donkey Kong vs. Fox**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Donkey Kong vs. Pikachu**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Donkey Kong vs. Luigi**

Weiche seinen Feuerbällen aus so gut es geht und achte darauf, dass er keine Chance bekommt, seinen Super Jump Punch anzuwenden. Bleibe in einiger Entfernung zu ihm und laufe immer mal wieder kurz zu ihm, um entweder einen Giant Punch oder einen Spinning Kong zu machen. Eine Ohrfeige bringt Luigi in die richtige Position, um von unterhalb einen Treffer zu landen. Werfe ihn zu guter Letzt herunter, sobald er genug Schaden davon getragen hat.

## Donkey Kong vs. Captain Falcon

Einer der schwersten Kämpfe des Spieles, nämlich der Schnellste gegen den Langsamsten. Verwickle ihn permanent in Nahkämpfe, dann kann er seine Schnelligkeit nicht zu seinem Vorteil nutzen. Würfe sind eine wirkungsvolle Methode ihn zu schwächen und Ohrfeigen reduzieren seine Geschwindigkeit um ein Vielfaches.

## Donkey Kong vs. Ness

Du bildest eine große Zielscheibe, die auch die nicht so geübten Ness-Spieler leicht mit dem PK-Donner treffen. Versuche auch in diesem Kampf immer nah am Gegner zu bleiben, damit er erst gar nicht auf die Idee kommt, schnell zur anderen Seite zu rennen und seinen PK-Donner zu benutzen.

## Donkey Kong vs. Pummeluff

Du kannst diesem Leichtgewicht mit all deinen Kampfbewegungen Schaden zufügen, ob du jetzt wiederholt ein und denselben Wurf anwendest oder Abwechslung suchst ist eigentlich ziemlich unerheblich. Wenn du ihr genug Schaden zugefügt hast, werfe sie entweder herunter oder vernichte sie mit einem Giant Punch.

---

## Link

### Link vs. Mario

Link ist nicht der beste Springer, versuche also besser immer in der Mitte des Kampfplatzes zu bleiben. Nachdem du Mario mit einem Angriff bedacht hast, zünde anschließend eine Bombe und werfe sie nach ihm. Schwertangriffe aus der Nähe oder Bomben aus sicherer Entfernung sind deine eindeutigen Stärken in diesem Kampf.

### Link vs. Donkey Kong

Benutze so viele Bomben wie möglich, da Donkey Kong keine Geschoss zur Verfügung hat. Wenn er sich in der Luft befindet, jonglierst du ihn



mit dem nach oben gerichteten Schwertstich ein wenig herum. Dann versuchst du über ihn zu springen und den nach unten gerichteten Schwertstich zu benutzen. Auch der Bumerang kann dir dabei helfen, ihn aus den Latschen zu heben. Weiche seinem Giant Punch aus so gut es geht und achte darauf, dass er keine Gelegenheit für Würfe erhält.

### **Link vs. Link**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### **Link vs. Samus**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### **Link vs. Yoshi**

Verwende etliche Schwertangriffe und versuche ihn oft zu jonglieren, dann wird es ein recht kurzer Kampf. Wenn sich Yoshi hoch oben in der Luft befindet, kannst du ihn mit deinem nach unten gerichteten Schwertstich gleich mehrmals treffen und auch deine Bomben sind sehr wirkungsvoll. Sobald er genug Schaden davon getragen hat, kannst du ihn herunter werfen.

### **Link vs. Kirby**

Lasse es nicht zu, dass Kirby dir deinen Bumerang klaut, denn sonst belastet dieser Kampf nur unnötig dein Nervenkostüm. Jongliere Kirby mit dem nach oben gerichteten Schwertstich und gebe ihm mit einem Wurf den Rest. Weiche während des Kampfes dem Stein und dem Final Cutter aus so gut es geht, denn diese beiden sind Kirbys stärkste Angriffe.

### **Link vs. Fox**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Link vs. Pikachu

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Link vs. Luigi

Halte dich weit unten, um so dem Super Jump Punch zu entgehen. Luigis stärkste Angriffe kannst du abwenden, indem du ihn mit dem nach oben gerichteten Schwertstich ein wenig jonglierst. Dem Zyklon von Luigi kannst du einen Spinning Sword Slash entgegensetzen, nur seinen Feuerbällen musst du ausweichen.

## Link vs. Captain Falcon

In diesem Kampf ist dein Gegner zwar schnell, aber hat dabei keine Geschosse zur Verfügung. Benutze den Bumerang und Bomben so oft wie möglich, wenn du schnell genug bist. Du kannst auch versuchen ihn zu jonglieren, in der Hoffnung, dass er nicht währenddessen seinen Falcon Kick anwendet. Am besten und sichersten ist es für dich, den Kampf aus der Entfernung heraus zu bestreiten.

## Link vs. Ness

Sei unbesorgt. Das PK-Schild deines Gegners funktioniert weder beim Bumerang noch bei den Bomben. Versuche ihn zu jonglieren, denn er hat kaum Möglichkeiten sich daraus zu befreien. Weiche seinen PK-Angriffen aus, oder versuche sie abzublocken und mache nur Würfe, wenn er gerade starr dasteht. Ness ist ziemlich langsam, mache dir seine Langsamkeit zu nutze.

## Link vs. Pummeluff

Du brauchst eigentlich nichts anderes zu machen als deinen Gegner mit deinem nach oben gerichteten Schwertstich für einige Zeit zu jonglieren. Achte darauf, dass sie dich nicht einschläfert, denn das könnte zu einer von Pummeluffs Rest führen. Falls sie Rest anwendet, versuche sie zu treffen, bevor sie wieder wach wird und falls sie mit der Rest nicht erfolgreich bei dir war, lasse einen guten Wurf folgen. Wenn

sie es geschafft haben sollte dich zu jonglieren, benutzt du den nach unten gerichteten Schwertstich, um es zu beenden.

## Samus

### Samus vs. Mario

Marios Feuerbälle sind schneller als deine Sturmschüsse, aber dafür auch schwächer. Falls ihm ein Super Jump Punch misslingt, benutzt du den Screw Attack oder –wenn du glaubst du bekommst das hin– den Flammenwerfer nach oben. Weiche dem Mario Tornado aus so gut es geht und halte am besten immer die nötige Distanz, denn Samus Stärke liegt wahrlich nicht im Nahkampf.

### Samus vs. Donkey Kong

Benutze den Charge Shot, denn dein Gegner hat keine Geschosse zur Erwidernng parat. Jede deiner Angriffe trifft das Ziel, weiche dabei nur ständig seinem Giant Punch aus und lasse dich nicht von der Kante stoßen.

### Samus vs. Link

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### Samus vs. Samus

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### Samus vs. Yoshi

Yoshi ist zwar nicht der Stärkste, aber es ist trotzdem nicht gerade leicht gegen ihn anzutreten. Setze seinen Angriffen einige deiner besten, wie den Screw Attack entgegen. Achte darauf, dass er dich nicht mit dem Eierlegen über die Kante fallen lässt und entkräfte sein Fallenlassen des Hinterteils mit einem Screw Attack oder, falls Yoshi nahe genug ist mit einem nach oben gerichteten Flammenwerfer.

## Samus vs. Kirby

Kirby wird versuchen, koste es was es wolle, dir deinen Charge Shot zu stehlen, da dies für Kirby der nützlichste Angriff zum Stehlen im ganzen Spiel ist. Verwende den Screw Attack und viele Würfe, damit der Kampf schnell beendet ist, denn Stein und dem Final Cutter kann man sehr schlecht ausweichen.

## Samus vs. Fox

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Samus vs. Pikachu

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Samus vs. Luigi

Luigis Feuerbälle sind um einiges schneller als dein Charge Shot, aber dafür ist er auch viel schwächer. Vermasselt er einen seinen Super Jump Punchs, beehrst du ihn mit einem Screw Attack, oder wenn du glaubst, dass du es schaffst, mit einem Nach oben gerichteten Flamethrower. Weiche dem Zyklon von Luigi aus, im dem du dich immer in sicherer Entfernung aufhältst.

## Samus vs. Captain Falcon

Dieser Gegner ist sehr schnell, halte ihn dir mir Charge Shots vom Leibe, den im Nahkampf wärest du ihm hoffnungslos unterlegen. Wenn er im Begriff dazu ist, mit Hilfe seines Falcon Grabs zurück auf den Kampfplatz zu gelangen, kannst du zu ihm springen, denn in dem Moment ist er recht hilflos. Falls dein Gegner dir zu nahe kommen sollte, benutze den Screw Attack.

## Samus vs. Ness

Ness wird sofort versuchen, deinen Charge Shot zu absorbieren, gehe in den Nahkampf, so dass deine Handlungen etwas unvorhersehbarer

werden. Die Hauptstärke deines Gegners liegt in der Offensive, zwingt ihn durch permanente Angriffe dazu sich in die Defensive zu begeben.

## **Samus vs. Pummeluff**

Würfe sind eine wirkungsvolle Methode, deinen Gegner weich zu kochen, aber das ist bei weitem nicht der einzige Weg, um Pummeluff zu besiegen. Befindest du dich unterhalb von deinem Gegner, solltest du sofort deinen Screw Attack oder den Flammenwerfer nach oben durch führen. Da dein Gegner aber ein Leichtgewicht ist, sind besonders die Würfe sehr schön anzusehen.

## **Yoshi**

### **Yoshi vs. Mario**

Du musst dich auf deine Schnelligkeit verlassen, und immer nur kurz in das Kampfgeschehen hineinrennen, eine Kampfbewegung anbringen und wieder hinausrennen. Du solltest versuchen, so viele Würfe wie möglich anzuwenden. Denke daran, dass du mit der Egg Bomb wenigstens ein wenig zielen kannst, um deinen Gegner zu treffen.

### **Yoshi vs. Donkey Kong**

Donkey Kong reagiert sehr empfindlich auf deine Egg Bomb, nutze diese Schwachstelle deines Gegners aus. Weiterhin bist du ihm an Schnelligkeit überlegen, also setze sie überlegt ein. Vielleicht wirst du den einen oder anderen Wurf machen müssen, aber dabei solltest du auf jeden Fall dem Giant Punch ausweichen.

### **Yoshi vs. Link**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Yoshi vs. Samus

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Yoshi vs. Yoshi

Benutze niemals ein und den selben Trick wieder und wieder, sonst schau dir dein Gegner diesen Trick ab und verwendet ihn am Ende noch gegen dich. Am besten verwendest du viele A-Tasten-Angriffe und einige Butt Drops. Mit dem Egg Lay kannst du deinen Gegner in die richtige Position bringen, um einen Butt Drop folgen zu lassen. Versuche ihn am Ende des Kampfes von der Kante zu werfen.

## Yoshi vs. Kirby

Mache dir keine Sorgen darum, dass Kirby dir deinen Egg Lay stiehlt, so gut ist er auch wieder nicht. Make so viele Würfe wie möglich, da Kirby ein Leichtgewicht ist. Wenn du ihn über die Kante beförderst, wird er vermutlich mit einem seiner vielfachen Sprünge zurückkommen, du musst dir einen anderen Weg suchen, ihn auszuschalten.

## Yoshi vs. Fox

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Yoshi vs. Pikachu

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Yoshi vs. Luigi

Luigi ist ein sehr starker Gegner und eigentlich besitzt du keinen einzigen Vorteil, also musst du in diesem Kampf extrem clever agieren. Vermasselt er einen seiner Super Jump Punchs, solltest du ihn mit einer Egg Bomb beehren. Laufe immer wieder mitten in das Kampfschehen hinein, mache deinen Angriff oder Wurf und ziehe dich

anschließend schnell wieder zurück. Mit deinen Egg Bombs kannst du ein wenig zielen, also benutze sie mit Bedacht.

## **Yoshi vs. Captain Falcon**

Dein Gegner verfügt über eine Schnelligkeit, die dir weit überlegen ist, also siehe dich vor. Sobald er in die Luft springt und einen Falcon Grab durchführen will, machst du eine Egg Bomb und versuchst ihn von der Kante zu treten, bevor er wieder festen Boden unter den Füßen hat. Solange er sich in der Luft befindet ist er hilflos und sehr verletzlich. Die Verwendung deines Butt Drops ist sehr riskant, da Captain Falcon einfach hoch springen und dann seinen Falcon Grab machen könnte. Weiche dem Falcon Punch und dem Falcon Kick aus, so gut es geht.

## **Yoshi vs. Ness**

Der PK-Schild deines Gegners kann deine Egg Bombs nicht absorbieren und vor seinen anderen starken Angriffen, wie dem PK-Donner und dem PK-Feuer kannst du dich schützen. In diesem Kampf solltest du auf Fehler deines Gegners warten und diese dann zu deinem Vorteil ausnutzen, das kann etwas dauern, führt aber dennoch zum Ziel.

## **Yoshi vs. Pummeluff**

Wenn du denen Gegner dabei erwischst, wie er versucht seine Sprünge durchzuführen, jongliere ihn, bevor sie den Boden wieder berührt, dann ist sie ziemlich hilflos und verletzlich. Falls sie den Gesangesangriff benutzt, bleibt dir nichts anderes übrig, als dazusitzen und abzuwarten bis sie auch Pound benutzt hat, denn dagegen bist du machtlos. Vermasselt sie Rest, kannst du als Erwiderung eine Egg Bomb gefolgt von einem Butt Drop Combo machen.

## **Kirby**

### **Kirby vs. Mario**

Stehle gleich zu Anfang die Feuerbälle von Mario. Benutze deinen Final

Cutter so oft wie möglich und versuche ihn mit dem Schwert zu treffen und nicht nur der Welle. Die gestohlenen Feuerbälle kannst du in seine Richtung werfen, um ihm gehörig einzuheizen. Wenn erschon erheblichen Schaden davon getragen hat, machst du entweder einen Wurf oder wendest Stone an. Mario ist ein sehr offensiver Gegenspieler und du wirst dich gut gegen seinen Mario Tornado und seinen Super Jump Punch verteidigen müssen.

### **Kirby vs. Donkey Kong**

Donkey Kong ist sehr stark und du bist ein Leichtgewicht, keine besonders günstige Ausgangsposition. Bleibe stets in der Offensive und zwingen deinen Gegner dazu, in der Defensive zu bleiben, so dass er keine Gelegenheit dazu bekommt, seine starken Angriffe anzuwenden. Stone ist sehr wirkungsvoll. Denke daran, Donkey Kong ist sehr schwer, also wirst du ihm erst beträchtlichen Schaden zufügen müssen, bevor du in der Lage sein wirst ihn mit einem Wurf der Rest zu geben.

### **Kirby vs. Link**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### **Kirby vs. Samus**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### **Kirby vs. Yoshi**

Wenn du es schaffst deinem Gegner die Egg Lay Technik zu stehlen, kann das dir in diesem Kampf sehr nützlich sein. Versuche ihn in ein Ei zu bekommen und benutze anschließend Stone, um ihm beträchtlichen Schaden zuzufügen. Yoshis stärkster Angriff ist der Butt Drop, bleibe während des Kampfes immer weiter oben, so dass er gar nicht erst in Versuchung gerät, ihn zu benutzen. Weiterhin wird es für ihn auch sehr schwer sein, mit den Egg Bombs zu zielen, wenn du dich über ihm befindest.



## **Kirby vs. Kirby**

Wie das so ist bei denselben Gegnern, machst du einen Trick zu oft, schaut ihn dein Gegner ab und verwendet ihn im weiteren Kampf gegen dich. Du kannst eigentlich nichts von ihm stehlen, es sei denn er hat einem anderen Gegner etwas abgenommen. Benutze Stone und den Final Cutter, um seinen Schaden zu erhöhen, dann gibst du ihm mit einem Wurf den Rest.

## **Kirby vs. Fox**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Kirby vs. Pikachu**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Kirby vs. Luigi**

Luigis Feuerbälle sind zwar nicht ganz so stark wie Marios, aber dennoch sind sie es wert, das du sie stiehlst. Achte darauf, dass Luigi dich nicht mit einem seiner feurigen Super Jump Punchs überrascht, wenn du dich gerade auf die Verwendung von Stone vorbereitest. Dein Final Cutter kann seinen Schaden hoch treiben und ihn davon abhalten, dich mit seinen starken und schmerzvollen Angriffen zu bedenken.

## **Kirby vs. Captain Falcon**

Du kannst gleich zu Anfang seinen Falcon Punch stehlen. Wenn dein Gegner dann zufällig nach einem Schlag hinunter fällt, kannst du mit einem Falcon Punch beginnen, der ihn dann in dem Moment erwischt, in dem er auf den Boden zurückkehrt. Stone kannst du als Überraschungsangriff benutzen, aber sei vorgewarnt, Captain Falcon ist die schnellste Figur im ganzen Spiel.

## **Kirby vs. Ness**

Stehle das PK-Feuer von Ness, weil es eine wirklich gute

Kampfbewegung ist. Ness verfügt über keinen Angriff, der dein Stone verhindern könnte, also benutze es so oft wie möglich. Falls du sein PK-Feuer nicht an dich genommen hast, kannst du ihn immerhin noch einsaugen und wieder ausspucken. Wiederhole diesen Vorgang solange, bis sein Schaden so hoch ist, dass du einen letzten Wurf anbringen kannst.

## Kirby vs. Pummeluff

Denke daran ihr seid beide Leichtgewichte, die fliegen können. Hast du Probleme, es zum Kampfplatz zurück zu schaffen, versuche Pummeluffs Pound zu stehlen, denn nach jedem Sprung drückst du dann die Taste B und springst so ein Stückchen weiter. Da dein Gegner wirklich sehr leicht ist, kannst du bei 85% Stone anwenden, um sie endgültig zu erledigen.

## Fox

### Fox vs. Mario

Deine Blaster Shots sind schneller als die Feuerbälle von Mario, also kannst du sie benutzen, um die Feuerbälle zu neutralisieren. Bei der Geschwindigkeit liegt der Vorteil klar bei dir, nutze sie, um schneller zu bestimmten Gegenständen zu laufen. Weiterhin könntest du versuchen ihn zu jonglieren, aber es wäre möglich, dass dich dann der Mario Tornado mitreißt.

### Fox vs. Donkey Kong

Benutze so oft wie möglich deine Blaster Shots, da Donkey Kong keinerlei Geschosse zur Verfügung hat und außerdem eine riesige Zielscheibe abgibt. Bleibe immer im Hintergrund und halte dich an die Blaster Shots, denn wenn dich Donkey Kong in die Finger bekomme sollte, sieht es gar nicht gut für dich aus. Dein Gegner ist sehr langsam und du hast in diesem Punkt einen riesigen Vorteil, nutze ihn mit Bedacht.

## **Fox vs. Link**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Fox vs. Samus**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Fox vs. Yoshi**

Da Yoshi nicht sonderlich stark ist, kannst du hier zu Beginn gleich einige Würfe machen oder ihn jonglieren. Weiterhin treffen deine Blaster Shots aus der Entfernung sicher ihr Ziel, aber versuche erst gar nicht die Egg Bomb deines Gegners zu reflektieren, es funktioniert nicht. Der Firefox kann Yoshi rösten, wenn er sich oben in der Luft befindet. Achte darauf, dass du ihm nicht zu nahe kommst, solange er sich an einer der Kanten befindet, er könnte dich sonst leicht hinunter befördern.

## **Fox vs. Kirby**

Lasse es nicht zu, dass er dir den Blaster Shot stiehlt, denn das ist einer der besten B-Tasten-Kampfbewegungen des Spiels. Feuere mit deinem Blaster Shot so oft wie möglich auf ihn und mache einige Würfe, sobald er in deine Nähe kommt. Wiederhole diesen Vorgang und werfe ihn mit einem Power Hit hinunter, wenn sein Schaden recht ansehnlich ist.

## **Fox vs. Fox**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Fox vs. Pikachu**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Fox vs. Luigi**

Den einzigen Vorteil, den du gegenüber Luigi besitzt, ist deine

Geschwindigkeit und die Geschwindigkeit deiner Geschosse. Dein Reflektor kann seine Feuerbälle reflektieren und sie postwendend zu ihm zurück schicken. Bleibe möglichst weit unten, um seinem Super Jump Punch zu entgehen, der besonders schmerzhaft ist, wenn dein Gegner ihn anzündet.

### **Fox vs. Captain Falcon**

Der einzige Gegner, der noch mehr Schnelligkeit besitzt. Nutze den Mangel an Geschossen bei Captain Falcon zu deinem Vorteil und bleibe immer in sicherer Entfernung, damit deine unzähligen Blaster Shots ihr Ziel nicht verfehlen. Dadurch, dass du ihn auf Distanz hältst, hilft dir auch seinen starken Schlägen und Tritten auszuweichen.

### **Fox vs. Ness**

Benutze auf gar keinen Fall den Blaster Shot, bis du sicher bist, dass Ness keine Zeit dazu hat, sein PK-Schild zu verwenden. Jongliere mit Ness so viel du willst, er hat keine Bewegung auf Lager, die dich daran hindern könnte. Wenn Ness kurzzeitig wie gelähmt ist, kannst du zusätzlich den Firefox anwenden.

### **Fox vs. Pummeluff**

Genau wie Captain Falcon und Donkey Kong, verfügt Pummeluff auch über keinerlei Geschosse; also ist die beste Taktik die, dass du aus sicherer Entfernung mit deinen Blaster Shots auf ihn schießt. Jonglieren ist auch sehr effektiv, ebenso kannst du mit deinem Gegner gute Würfe machen, da er ein solches Leichtgewicht ist. Achte darauf, dass er keine Gelegenheit dazu bekommt, dich einzuschläfern, denn nur so ist sie in der Lager dir Schaden zuzufügen.

## **Pikachu**

### **Pikachu vs. Mario**

Bleibe ziemlich weit unten und benutze Thunder, dadurch weichst du

dem Super Jump Punch deines Gegners aus und wirst mit ein wenig Glück auch durch den Mario Tornado nicht in Mitleidenschaft gezogen. Weiche seinen Feuerbällen aus und verwende selber so viele Electric Drills wie möglich. Dein Thunderjolt neutralisiert nicht immer die Feuerbälle deines Gegners, also achte darauf, so dass du dann rechtzeitig reagieren kannst.

### **Pikachu vs. Donkey Kong**

Benutze den Thunderjolt so oft wie möglich, da dein Gegner keine Geschosse zur Verfügung hat. Da du wesentlich leichter bist als Donkey Kong ist die beste Taktik in diesem Kampf, ihn immer wieder zu elektrisieren und dabei darauf zu achten, dass er keine Gelegenheit dazu bekommt, seinen Giant Punch oder normale Würfe zu machen. Mit dem Electric Drill kannst du Donkey Kong sogar gleich mehrmals treffen.

### **Pikachu vs. Link**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### **Pikachu vs. Samus**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### **Pikachu vs. Yoshi**

Du kannst Yoshi unentwegt mit deinem Thunder jonglieren, dadurch befindet er sich so weit oben in der Luft, so dass er nicht mehr in der Lage ist seinen Butt Drop durchzuführen. Benutze den Electric Drill, damit kannst du ihm großen Schaden zufügen. Achte aber darauf, dass er dich nicht mit einer Egg Bomb oder einem Butt Drop erwischt. Das Egg Lay ist zwar nicht besonders schlimm, aber ziemlich nervend.

### **Pikachu vs. Kirby**

Wenn Kirby deinen Thunderjolt nachahmt. Kann das dein Nervenkostüm ganz gehörig belasten. Sobald sich Kirby hoch oben in

der Luft befindet, solltest du deinen Thunder so oft wie möglich benutzen. Wenn er sich auf dem Boden befindet, solltest du dagegen den elektrisierenden Wurf verwenden, um deinen Gegner zu schwächen. Weiche dem Final Cutter und Stone so gut wie möglich aus, da diese bei dir sehr großen Schaden anrichten würden.

### **Pikachu vs. Fox**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### **Pikachu vs. Pikachu**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### **Pikachu vs. Luigi**

Luigi ist ein starker Gegner, achte besonders auf seinen feurigen Super Jump Punch, der ist nämlich tödlich. Luigis Zyklon ist zwar für Combos nicht geeignet, aber er ist noch stärker als Marios Tornado, deswegen solltest du ihn unter keinen Umständen auf die leichte Schulter nehmen. Du wirst Schwierigkeiten haben allen Feuerbällen auszuweichen, aber solange du ständig in Bewegung bleibst wird es für dein Gegenüber sehr schwer dich zutreffen.

### **Pikachu vs. Captain Falcon**

Captain Falcon ist schnell und stark und es gibt nicht viel, was du dagegen tun kannst. Einzig und allein dein Thunder bringt ihn etwas in Bedrängnis und dein Electric Drill kann dir aus brenzligen Situationen helfen. Außerdem verfügt dein Gegner über keine Geschosse, deshalb ist es nicht gerade unklug, wenn du so viele Thunderjolts machst wie möglich.

### **Pikachu vs. Ness**

Deine Thunderjolts können von dem PK-Magneten von Ness absorbiert werden, benutze sie deshalb nicht all zu oft. Deinem Thunder dagegen

hat dein Gegner nicht viel entgegenzusetzen, und auch der Electric Drill richtet einigen Schaden an. Die Geschosse von Ness, sein PK-Thunder und PK-Fire lassen ihn verletzbar werden, nutze diesen Vorteil und greife ihn in diesen Momenten an.

## Pikachu vs. Pummeluff

Wenn sich Pummeluff in der Luft befindet, solltest du den Thunder benutzen, denn dagegen kann sie sich kaum zur Wehr setzen. Mit zusätzlichen Würfen kannst du deinem Gegner noch mehr schaden. Da Pummeluff über keine Geschosse verfügt, solltest du die Verwendung einiger Thunderbolts in Erwägung ziehen.

## Luigi

### Luigi vs. Mario

Achte darauf, dass dir dein Gegner nichts abschaut und dann im Gegenzug gegen dich verwendet. Du bist der bessere der Mario Brothers, das steht schon einmal fest. Du kannst seine Feuerbälle mit deinen eigenen neutralisieren und falls ihm ein Super Jump Punch misslingt, kannst du sofort einen von deinen machen.

### Luigi vs. Donkey Kong

Benutze jede Menge Feuerbälle, da dein Gegner bekanntlich über keine Geschosse verfügt. Falls du den Trick raus hast, wie du den Super Jump Punch mit Feuer bereicherst, solltest du diesen Angriff unbedingt machen und ihn, wenn möglich auch noch mehrere Male wiederholen. Außerdem bereitet ihn dein Luigi Zyklon auf einen guten Super Jump Punch vor, der gewaltigen Schaden bei Donkey Kong anrichtet.

### Luigi vs. Link

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Luigi vs. Samus

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Luigi vs. Yoshi

Lasse dich nicht von der Kante werfen und benutze einfach den Luigi Zyklon wieder und wieder, denn aus diesem Combo kann er kaum entkommen. Aber eigentlich hilft dir jede deiner Kampfbewegungen bei der Erledigung von Yoshi, der dir nicht sehr viel entgegen zu setzen hat. Auch Feuerbälle aus dem Hintergrund sind sehr effektiv, da die Egg Bomb deines Gegners lausig ist. Sobald er versucht einen Butt Drop zu machen, solltest du einen Super Jump Punch durchführen.

## Luigi vs. Kirby

Lasse die deine Feuerbälle nicht stehlen, denn sonst wirst du von deiner eigenen Waffe gehörig eins auf den Deckel bekommen. Würfe mit anschließenden Combos, wie dem Luigi Zyklon gefolgt von einem Super Jump Punch, helfen dir auch dabei, deinem Gegner viel Schaden zuzufügen. Weiche während des Kampfes den Final Cutter und Stone aus, die dir arg schaden könnten.

## Luigi vs. Fox

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Luigi vs. Pikachu

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Luigi vs. Luigi

Lasse deinen Gegner aus deinen Tricks keinen Nutzen ziehen, und neutralisiere mit deinen Feuerbällen seine. Falls dein Gegner einen seiner Super Jump Punchs vermasselt, wende einen deiner Super Jump Punchs an, um ihm zu zeigen, wo es langgeht. Diesen Kampf



entscheidet der Spieler für sich, der über mehr Kampferfahrung mit Luigi verfügt, also heißt es üben, üben und noch mal üben.

## **Luigi vs. Captain Falcon**

Versuche erst gar nicht schneller zu sein als dein Gegner, denn das ist sowieso aussichtslos. Bleibe während des Kampfes auf Distanz, denn die wahre Stärke von Captain Falcon liegt im Nahkampf. Benutze möglichst viele Feuerbälle, da dein Gegner keine Geschosse als Erwiderung zur Verfügung hat. Solange du dich auf keinen Nahkampf einlässt, hat er schon so gut wie verloren.

## **Luigi vs. Ness**

Deine Feuerbälle kannst du hier nur mit Vorsicht benutzen, denn dein Gegner verfügt über ein PK-Schild. Die Hauptstärke von Ness liegt in der Offensive, daher solltest du ihn dazu zwingen den Kampf aus der Defensive heraus zu bestreiten. Dazu sind dein Super Jump Punch und dein Luigi Zyklon gleichermaßen geeignet.

## **Luigi vs. Pummeluff**

All deine stärksten Angriffe hintereinander und der Kampf dürfte schon vorbei sein. Nimm dich nur vor ihrer Fähigkeit zu jonglieren in Acht, damit kann sie dir großen Schaden zufügen.

---

## **Captain Falcon**

### **Captain Falcon vs. Mario**

Du bist um einiges schneller als dein Gegner, das solltest du zu deinem Vorteil nutzen. Fall Mario ein Super Jump Punch misslingt, kannst du ihn im Gegenzug mit einem Falcon Grab fangen, oder sogar einen Falcon Punch durchführen, wenn dein Timing stimmt. Bleibe stets im Nahkampf und versuche ihn mit deinen Schlägen und Tritten zu treffen.

## Captain Falcon vs. Donkey Kong

Der Geschwindigkeitsvorteil liegt ganz auf deiner Seite, du kannst also deine Schnelligkeit richtig ausnutzen, unter anderem auch, um seinem Giant Punch und Spinning Kong auszuweichen. Er verfügt auch über keine Geschosse, also wird sich dieser Kampf hauptsächlich in einen Nahkampf verwandeln, in dem du aber die besseren Karten hast.

## Captain Falcon vs. Link

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Captain Falcon vs. Samus

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## Captain Falcon vs. Yoshi

Benutze auf keinen Fall den Falcon Grab, um damit zu springen, denn das lässt dich direkt in die Arme einer Egg Bomb laufen. Da Yoshi nicht sonderlich schnell ist, kannst du ihn mit einem Falcon Kick kalt erwischen. Auch Flaming Kicks richten bei deinem Gegner großen Schaden an, wenn du sie zum richtigen Zeitpunkt einsetzt. Sobald Yoshi seinen doppelten Sprung macht, kannst du ihn mit einem Falcon Grab überraschen.

## Captain Falcon vs. Kirby

Da dein Falcon Punch immer eine leichte Verzögerung hat, ist es nicht unbedingt notwendig, dass du ein Stehlen verhinderst. Weiche einfach nur rechtzeitig aus, falls es so weit kommt und er den Schlag gegen dich richtet. Dein Falcon Grab zeigt bei Kirby mehr Wirkung als irgendwelche Würfe, deshalb solltest du auch versuchen deinen Gegner mit einem Falcon Grab von der Kante zu stoßen. In diesem Kampf sind auch deine Flaming Kicks nicht zu verachten.

## **Captain Falcon vs. Fox**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Captain Falcon vs. Pikachu**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

## **Captain Falcon vs. Luigi**

Luigi ist zwar stärker, aber du bist der bessere Nahkämpfer, bleibe also immer in seiner unmittelbaren Nähe und versuche zu aller erst seine Feuerbälle zu neutralisieren. Um Luigi zu besiegen musst du eine Menge Falcon Kicks und Flaming Kicks machen.

## **Captain Falcon vs. Captain Falcon**

Auch hier gilt wieder, lasse es nicht zu, dass dein Gegner sich bei dir einen Trick abschaut und ihn dann im Gegenzug anwendet, um dir zu schaden. Ihr seid beide ausgesprochen schnell, versuche aber immer ein wenig schneller zu sein als dein Gegenspieler. Weiche dem Falcon Punch deines Gegners aus und versuche mit dem Falcon Grab, der oftmals unterschätzt wird, deinen Gegner von der Kante zu stoßen.

## **Captain Falcon vs. Ness**

Falls Ness versuchen sollte sich mit PK-Thunder zu retten, benutzt du deinen Falcon Grab, um ihn von der Kante zu befördern. Er wird sich kaum wehren können. Allerdings verfügt dein Gegner über die besten Geschosse des ganzen Spieles, bleibe am besten immer in seiner unmittelbaren Nähe, um so zu verhindern, dass er seine Geschosse abfeuert. Da er sehr langsam ist, musst du dich eigentlich zusätzlich nur vor dem Jo-Jo in acht nehmen.

## **Captain Falcon vs. Pummeluff**

Misslingt deinem Gegner eine seiner Rest angriffe, wende einen Falcon Punch an, um ihr großen Schaden zuzufügen. Versucht Pummeluff

danach zurück in den Kampf zu finden, solltest du einen Falcon Grab anwenden, um das zu verhindern. Dein Flaming Kick lässt den Schaden deines Gegners kräftig steigen und aus der Luft heraus ist der Falcon Kick die richtige Wahl.

## Ness

### Ness vs. Mario

Absorbierere seine Feuerbälle und bleibe unter ihm, sonst wendet er seinen Super Jump Punch an. Wenn er sich in der Luft befindet und gerade mit einem Mario Tornado zurück auf den Boden kommen will, benutze rechtzeitig dein Vertikal Jo-Jo. Versucht er dich mit einem Super Jump Punch zu erwischen, weiche geschickt aus und fange an, mit ihm zu jonglieren.

### Ness vs. Donkey Kong

Dein PK-Fire ist sehr nützlich in diesem Kampf, aber bleibe lieber etwas defensiver eingestellt, da er über eine enorme Stärke verfügt. Achte darauf, dass er dich nicht mit einem Schlag erwischt und deine Aussichten stehen wirklich gut. Ziele wiederholt mit dem PK-Thunder auf deinen riesigen Gegner, bei der Zielfläche fällt das Treffen nicht schwer. Absorbieren kannst du allerdings in diesem Kampf mit deinem PK-Shield nichts.

### Ness vs. Link

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### Ness vs. Samus

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einspielermodus nachzulesen.

### Ness vs. Yoshi

Halte dich vermehrt an A-Tasten Angriffe, wie das Jo-Jo oder das Bat.

Lasse dich nicht von deinem Gegner an die Kante locken, sonst hat er dich in der Hand. Yoshi verfügt über einen sehr guten doppelten Sprung, so dass es für dich fast unmöglich ist, ihn herunter zu werfen. Seine Egg Bomb Angriffe sind nicht zu absorbieren, versuche es erst gar nicht. Dennoch ist dein Gegner nicht der Stärkste und du solltest keine größeren Probleme beim Besiegen haben.

### **Ness vs. Kirby**

Der Final Cutter und Stone sind klasse Angriffe und nicht zu verachten, siehe dich besser vor. Die Hauptschwäche deines Gegners liegt darin, dass er ein solches Leichtgewicht ist, also bleibe verstärkt in der Offensive und versuche die Welle seines Final Cutters zu absorbieren. Achte darauf, dass er dir nicht deinen PK-Fire stiehlt.

### **Ness vs. Fox**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einzelspieler-Modus nachzulesen.

### **Ness vs. Pikachu**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einzelspieler-Modus nachzulesen.

### **Ness vs. Luigi**

Absorbiere seinen Feuerball und versuche immer unter ihm zu bleiben, denn sonst lässt er dich seinen Super Jump Punch spüren. Wenn er sich in der Luft befindet und gerade auf dem Weg nach unten seinen Luigi Zyklon vorbereitet, benutze dein Vertikal Jo-Jo. Weiche seinen stärkeren Angriffen aus, so gut es geht.

### **Ness vs. Captain Falcon**

Das ist nicht gerade der leichteste Kampf, aber solange du es schaffst, seinem Falcon Punch und Falcon Kick auszuweichen, hast du schon halb gewonnen. Feuere deinen PK-Thunder aus sicherer Entfernung auf ihn ab und versuche ihn mit deinen Geschossen zutreffen. Wenn du

gewinnen willst, musst du deine Schnelligkeit nutzen und meistens auf Distanz bleiben.

## Ness vs. Ness

Benutze auf keinen Fall PK-Thunder und PK-Fire, denn das kann dein Gegner mit Leichtigkeit absorbieren. Versuche im Gegenzug seine PK-Angriffe zu absorbieren und benutze dein Bat und Jo-Jo, um ihm großen Schaden zuzufügen. Weiche dabei seinen Angriffen aus und der Kampf ist bald Geschichte.

## Ness vs. Pummeluff

Greife Pummeluff aus der Entfernung heraus mit Hilfe deiner Geschosse an, dem hat er nicht entgegen zu setzen, denn er hat keine Geschosse zur Verfügung. Mische dein Bat und Jo-Jo in deine Angriffe mit herein und achte darauf, dass dein Gegner keine Gelegenheit erhält dich zu jonglieren.

## Pummeluff

### Pummeluff vs. Mario

Ein sehr harter Kampf, bei dem du alles in eine Waagschale legen musst. Renne immer wieder zu ihm hin und führe einen Angriff durch, danach rennst du zurück, um aus sicherer Entfernung auf einen neuen günstigen Moment für einen Angriff zu warten. Benutze den Sing und Rest Combo, wenn du ihm schon erheblichen Schaden zugefügt hast, dann bleibst du auf der Gewinnerstraße.

### Pummeluff vs. Donkey Kong

Donkey Kong stellt eine große Zielscheibe dar, versuche ihn einfach nur zu jonglieren, dadurch fügst du ihm am meisten Schaden zu. Vermeide es seinem Giant Punch zu nahe zu kommen und versuche ab und an einen Wurf anzubringen.

### **Pummeluff vs. Link**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einzspielermodus nachzulesen.

### **Pummeluff vs. Samus**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einzspieler-Modus nachzulesen.

### **Pummeluff vs. Yoshi**

Benutze einfach so viele Würfe wie möglich, und versuche ihn zu jonglieren, denn Yoshi hat keine besonders gute Verteidigung dagegen parat. Sobald Yoshis Schaden hoch genug ist, werfe ihn herunter und benutze im Anschluss daran deine Sing und Rest Taktik.

### **Pummeluff vs. Kirby**

Weiche auf jeden Fall Stone aus, denn der kann dir großen Schaden zufügen. Mache viele Würfe und versuche ihn zu jonglieren. Da er sehr leicht ist, dürften dir Würfe am besten gelingen und am meisten anrichten. Mache dir nichts daraus, wenn dir Kirby deine Kraft stiehlt, denn Pound ist sowieso nicht so kraftvoll.

### **Pummeluff vs. Fox**

Mögliches Kampfverhalte und ein Vergleich der Figuren ist im Einzspielermodus nachzulesen.

### **Pummeluff vs. Pikachu**

Mögliches Kampfverhalten und ein Vergleich der Figuren ist im Einzspielermodus nachzulesen.

### **Pummeluff vs. Luigi**

Bliebe auf Distanz und renne immer mal wieder zu deinem Gegner hin, um einen Angriff anzubringen und danach wieder zurück zu laufen. Benutze deinen Sing und Rest Combo, wenn er schon ein wenig geschwächt ist, aber du wirst dich damit abfinden müssen, dass dies ein wirklich harter Kampf wird.

## Pummeluff vs. Captain Falcon

Hier ist Schnelligkeit gefragt, denn du kämpfst gegen den schnellsten Charakter im ganzen Spiel. Wenn er seinen Falcon Kick benutzen sollte, während du ihn jonglierst, höre einfach damit auf. Versuche einige Würfe anzuwenden, aber achte darauf, dass er seinen Falcon Punch nicht verwenden kann.

## Pumeluff vs. Ness

Ness ist nicht gerade schnell, deshalb solltest du diesen kleinen Vorteil für deine Zwecke nutzen. Sobald er einen seiner PK-Thunder losschickt, rennst du zu ihm und schläferst ihn mit Sing ein und lässt einen weiteren starken Angriff folgen, wie dem Rest Angriff.

## Pummeluff vs. Pummeluff

In diesem Kampf wird derjenige gewinnen, der mehr Erfahrung im Umgang mit Pummeluff hat. Benutze Sing nicht allzu oft, denn irgendwann nützt dir dieser Angriff nichts mehr. Bleibe immer in Bewegung und versuche deinen Gegner zu jonglieren, denn dagegen kann dein Gegner nichts unternehmen.

# 6. MEHRSPIELER-STRATEGIEN

## Generelle Tipps

- Wenn ein Gegner sich an einer Kante festhält und gerade zurück auf den Kampfplatz kommen will, ziehe dich zurück, denn du solltest vermeiden, dass man dich in unmittelbarer Nähe einer Kante angreift.
- Benutze so viele Combos wie möglich, denn nur sie richten wirklich großen Schaden bei deinen Gegnern an.
- Die Orte, die am besten dazu geeignet sind, um unendliche Combos (wiederholt Taste A drücken) durchzuführen sind: Burg Hyrule, Sektor



Z und Saffronia City, denn dort befinden sich Wände, gegen die du deinen Gegner drängen kannst.

- Warte nicht bis dein Gegner bei 200% ist, bevor du versuchst ihn herunter zu werfen, versuche es schon bei 100%.
- Wenn du eine bestimmte Kampfbewegung über und über benutzt, verringert sich nach einiger Zeit ihr Schaden, den sie anrichten.
- In Kämpfen auf Zeit solltest du versuchen, immer der letzte Spieler zu sein, der einen Gegner trifft, um ihn von der Kante zu stoßen.
- Versuche so oft wie möglich deinen Gegner zu jonglieren.
- Wenn einzelne Gegner versuchen zurück auf das Kampffeld zu gelangen, feuere mit deinen Geschossen auf sie.
- Angriffe abzublocken oder sich wegzurollen sind Taktiken, die meistens nicht benutzt werden, die aber von großem Vorteil sein können.
- Falls du es schaffen solltest zurück auf das Kampffeld zu gelangen, indem du dich an der Kante festhältst, bleibe in der Nähe der Kante, denn immer nur ein Spieler kann sich dort zu einem Zeitpunkt befinden.

---

## Mario

- Mario und Luigi sind wahrscheinlich die Figuren, mit denen man am besten klarkommt und die man am leichtesten steuern kann.
- Bleibe stets in der Offensive, denn dort liegt deine Stärke.

- Werfe mit Feuerbällen auf deine Gegner, die versuchen zurück auf das Kampffeld zu gelangen.
- Wenn du gegen Figuren antrittst, die keine Geschosse zur Verfügung haben, solltest du dich immer nur in sicherer Entfernung aufhalten und von dort mit deinen Feuerbällen werfen.
- Mit Mario gewinnst du am schnellsten, indem du viele Combos machst und auch viel jonglierst.
- Du musst dich nicht unbedingt unter deinem Gegner befinden, um den Super Jump Punch zu machen, Hauptsache du berührst deinen Gegner dabei.
- Versuche gleich mehrere Gegner in einem Mario-Tornado gefangen zu halten.
- Falls Ness versuchen sollte, sich selbst davor zu bewahren von der Kante zu fallen, indem er seinen PK-Thunder benutzt, werfe mit Feuerbällen nach ihm, noch bevor sein PK-Thunder ihn erreichen kann.
- Marios Feuerbälle hüpfen auf dem Boden und unterscheiden sich somit von Luigis Feuerbällen.

## Donkey Kong

- Lade deinen Giant Punch bei jeder Gelegenheit, die du erhältst.
- Manchmal kann es sein, dass du mit einem Gegner direkt über die Kante läufst, mache einen Wurf und schaffe es dennoch wieder nach oben. Du brauchst eine Menge Übung dazu.

- Der Hand Slap kann ganze Gruppen von Gegnern wegdrängen, falls du umzingelt wirst.
  - Nutze den Vorteil, dass du gehen kannst, während du einen Gegner festhältst.
- 

## Link

- Versucht einer deiner Gegner zurück auf den Kampfplatz zu gelangen und hat schon seinen dreifachen Sprung benutzt, kannst du den Hookshot benutzen, um sie wieder hinaus zu befördern.
  - Werfe deinen Bumerang nach den Gegnern, die versuchen zurück auf den Kampfplatz zu kommen.
  - Gute Link-Spieler verlassen sich in der Regel mehr auf ihre Schwert-Angriffe.
  - Links Bomben sind in der Lage auch ihm zu schaden.
- 

## Samus

- Lade deinen Charge Shot so oft es geht.
- Wenn du schnell genug bist, kannst du deine Gegner mit Hilfe kleiner Charge Shots von der Kante jonglieren.
- Merke dir, dass dein Flamethrower nach unten nur halb so stark ist wieder nach oben.
- Du kannst dich manchmal aus einem unendlichen Combo befreien, indem du deinen Screw Attack benutzt.

- Samus ist eine schlechte Nahkämpferin, versuche es erst gar nicht.
- Benutze deine Screw Attack so oft wie möglich, denn das ist der Angriff im Spiel, der den meisten Schaden anrichtet.
- Deine eigenen Bomben könne dir nichts anhaben.

## Yoshi

- Greife besonders die Gegner an, die in einem Ei gefangen sind.
- Yoshis Egg Bomb kannst du ein wenig mit den Richtungstasten lenken.
- Die mieseste Taktik von Yoshi ist die, unmittelbar an der Kante zu warten und sobald ein Gegner angerannt kommt den Egg Lay zu benutzen. Deine Gegner werden von der Kante herabfallen und dabei in einem Ei gefangen sein.

## Kirby

- Stone beschützt dich vor fast allem, außer vor Würfeln und dem Hammer.
- Wie du bestimmt schon weißt, kann Kirby die B-Tasten Angriffe seiner Gegner kopieren und ausführen. Hier folgt die genaue Auflistung der Gegner und der Angriffe, die du dir aneignen kannst, in der Reihenfolge vom besten zum schlechtesten.

### Figur

Samus

Ness

### Kampfbewegung

Charge Shot

K-Fire

|                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| <b>DK</b>             | <b>Giant Punch</b>  |
| <b>Fox</b>            | <b>Blaster Shot</b> |
| <b>Mario</b>          | <b>Feuerball</b>    |
| <b>Luigi</b>          | <b>Feuerball</b>    |
| <b>Captain Falcon</b> | <b>Falkon Punch</b> |
| <b>Link</b>           | <b>Bumerang</b>     |
| <b>Yoshi</b>          | <b>Egg Lay</b>      |
| <b>Pikachu</b>        | <b>Thunderjolt</b>  |
| <b>Pummeluff</b>      | <b>Pound</b>        |

- Kirbys unendlicher Combo ist sehr leicht durchzuführen, nutze diesen Vorteil.
- Versuche stets in der Offensive zu bleiben, da du sonst kaum eine Chance hast.

## **Fox**

- Wenn du gewinnen möchtest, solltest du sehr oft deinen Blaster Shot benutzen.
- Der Firefox ist ein lausiger Angriff, aber eine tolle Comeback-Bewegung.
- Der Reflektor von Fox wird nach einer Weile zerbrechen.
- Es ist für deine Gegner extrem schwierig, den Geschossen zu entkommen, die du reflektiert hast.
- Du bist sehr schnell und dazu ein guter Jongleur, versuche Nutzen daraus zu schlagen, indem du deine Gegner in der Luft hältst, um sie zu jonglieren.

## Pikachu

- Wenn du deinen Thunderjolt in der Luft benutzt, verwandelt er sich in einen elektrischen Ball.
- Benutze deinen Thunder immer dann, wenn es keiner deiner Gegner erwartet.
- Bleibe immer in der Offensive, da du sonst als Leichtgewicht keine Chance hast.
- Der Electric Drill ist einer deiner besten Angriffe, nutze ihn oft.
- Pikachu ist so klein, dass er sich unter den meisten Geschossangriffen wegducken kann.

---

## Luigi

- Luigi und Mario sind wahrscheinlich am leichtesten zu steuern in diesem Spiel.
- Bleibe in der Offensive, denn dort liegt deine Hauptstärke.
- Werfe mit Feuerbällen auf die Gegner, die versuchen zurück auf das Kampffeld zu gelangen.
- Kämpfst du gegen eine Figur, die keine Geschosse zur Verfügung hat, bleibst du im Hintergrund und wirfst mit Feuerbällen.
- Du musst dich nicht unter deinem Gegner befinden, um einen Super Jump Punch zu machen, es reicht aus, wenn du deine Gegner berührst.

- Luigis Feuerbälle haben eine gerade Schusslinie, das unterscheidet sie von der Feuerbällen von Mario.

## **Captain Falcon**

- Der Falcon Grab ist deine beste Möglichkeit, deine Gegner vom Kampfplatz zu befördern.
- Captain Falcon ist nicht einfach zu steuern, aber er ist schnell und deshalb eine gute Wahl gerade für Anfänger.
- Benutze den Falcon Punch nicht zu oft, denn er kommt mit größerer Verzögerung.
- Der Falcon Kick ist dein wichtigster Angriff.

## **Ness**

- Ness ist nicht einfach in der Handhabung, aber allein wegen seiner miesen PK-Thunder Attacke ist er es wert, dass man versucht ihn zu meistern.
- Ness kann Geschosse mit seinem PK-Shield absorbieren, aber das kann er nicht bei allen Geschossarten. Es folgt eine liste der Geschosse, die er mit dem PK-Shield absorbieren kann.

### **Ray Gun Blasts**

#### **Feuerblume**

#### **PK-Fire**

#### **PK-Thunder**

#### **Luigis Feuerbälle**

#### **Marios Feuerbälle**

#### **Metall Marios Feuerbälle**

**Charge Shot von Samus**  
**Blaster Shot von Fox**  
**Final Cutter von Kirby**  
**Thunderjolt von Pikachu**  
**Kugeln von Master Hand**  
**Laserstrahlen der Arwing**  
**Flammen der Feuerblume**  
**Star Rod Sterne**  
**Star Shots von Starmie**  
**Mauzis Münzen**  
**Gluraks Flammen**

- Um einen dreifach Sprung zu machen, schickst du einen PK-Thunder auf den Weg und steuerst ich so, dass er dein eigenes Hinterteil trifft, auf diese Weise fängst du an zu fliegen.
- Bleibe in der Offensive, dort liegt deine Stärke.
- Benutze PK-Thunder bei den Gegnern, die versuchen zurück auf den Kampfplatz zu gelangen.
- Eine gute Taktik besteht darin, PK-Fire zum Gegner zu schicken und sie dann festzuhalten, bevor sie in der Lage sind zu entkommen, das röstet sie.
- In einem Team Spiel schaltest du den Team Angriff an und dann wird einer deiner Teamgefährten mit Geschossen auf dich schießen, die du dann mit Hilfe deines PK-Schildes weiterleitest.

## Pummeluff

- Benutze Rest erst dann, wenn nur noch zwei Figuren übrig sind und du eine davon bist.



- Der Sing Angriff wird ein wenig überschätzt, benutze ihn nur in Verbindung mit einem Rest Angriff oder einem Wurf.
- Bleibe in der Offensive, dort ist es für ein Leichtgewicht wie dich leichter zu überleben.
- Pummeluff ist der beste Jongleur im Spiel, nutze das zu deinem Vorteil.
- Der Sing Angriff ist gut geeignet für Team Kämpfe, denn danach kann einer deiner Teamgefährten seinen stärksten Angriff anbringen.
- Übung macht den Meister, das ist allerdings auch bei all der anderen Figuren der Fall.

## 7. TEAM-STRATEGIEN

### Einige generelle Tipps

- Versuche immer mit einem Teamgefährten einen anderen Gegner anzugreifen, zu zweit sind die Chancen einfach viel höher.
- Eile stets deinem Teamgefährten zu Hilfe, wenn er danach verlangt.
- Wenn einer deiner Teamgefährten eine Waffe besitzt, die erst einige Vorbereitungszeit benötigt, wie der Giant Punch oder Charge Shots, dann versuche ihn so gut es geht zu decken und abzuschirmen.
- Falls einer deiner Teamgefährten Ness ist, solltest du ihm Deckung geben, wenn er gerade seinen PK-Thunder benutzt hat, dann ist er nämlich für kurze Zeit bewegungsunfähig.
- Versuche mit deinen Teamgefährten zusammen Combos zu machen.

- Die beiden besten Teams in der Zusammenstellung wären Mario/Luigi und Ness/Samus.
- Ness ist eigentlich der ideale Teamgefährte für jede der Figuren.
- Ist Pummeluff dein Teamgefährte, musst du ihr nach einem Rest Angriff Deckung geben, da sie danach kurzzeitig extrem verletzlich ist.

## 8. JONGLIEREN

### Mario

Marios beste Kampfbewegung zum Jonglieren ist der Flying Kick, er ist noch besser als der Super Jump Punch, der die Gegner nicht gerade nach oben, sondern zur Seite schickt. Der Kopfstoss ist auch gut dazu geeignet, wenn du dich auf dem Boden befindest, aber dazu brauchst du viel Übung.

### Donkey Kong

Der Spinning Kong ist fast gar nicht zum Jonglieren geeignet, ähnlich wie der Overhead Hand Swat. Nur mit dem Hand Clap kannst du Punkte holen, aber dafür musst du auf dem Boden stehen. Der Overhead Hand Swat ist deshalb so schlecht, weil er deinen Gegner zur Seite schickt, anstatt nach oben, wie es sein sollte.

### Link

Zum Jonglieren besonders geeignet ist der Upward Sword Stab, denn dieser Kampfbewegung kann man sehr schlecht entkommen. Manchmal kannst du, wenn du deinen Gegner lange genug in der Luft hältst, auch noch eine Bombe zusätzlich hinauf zu deinem Gegnerwerfen und damit richtigen Schaden anrichten.

### Samus

Der Screw Attack ist nicht besonders gut zum Jonglieren geeignet, da

er die Gegner zur Seite und nicht nach oben befördert, der Upward Kick ist da schon viel besser. Willst du das Jonglieren beenden, benutzt du einen Screw Attack oder noch besser einen Flamethrower nach oben.

## **Yoshi**

Yoshi ist nicht gerade der beste Jongleur, aber mit einem Flying Flip Kick kann er auch Schaden anrichten, genauso wie mit einem Head Butt. Bist du auf der Suche nach einer Figur, die toll im Jonglieren ist, solltest du schnell weiterlesen.

## **Kirby**

Kirby ist in der Lage mit dem Spin oder dem Flip Kick zu jonglieren, der Final Cutter dagegen ist zwar klasse für Combos aber nicht unbedingt geeignet zum Jonglieren. Kirbys Wurf dagegen schleudert den Gegner hoch in die Luft und bringt sie so in die perfekte Position, um sie endlos zu jonglieren.

## **Fox**

Fox ist ein guter Jongleur. Der Upward Kick ist sehr schnell ausgeführt und der Flip Kick ist zu benutzen, wenn er sich auf dem Boden befindet. Die Jonglier-Stärke von Fox liegt eindeutig in seiner Schnelligkeit und seiner Beweglichkeit. Seine A-Tasten Angriffe sind zwar schwach aber sehr schnell, man muss jonglieren, um Punkte zu holen.

## **Luigi**

Der Super Jump Punch ist bestens zum Jonglieren geeignet, aber nur wenn er Feuer fängt, denn dann so fliegen sie noch höher und er hat Zeit wieder auf die Beine zu kommen. Mit dem Flying Kick kann man auch gut jonglieren, genauso wie mit dem Head Butt, wobei dieser nicht ganz so effektiv ist.

## **Captain Falcon**

Um auf dem Boden zu jonglieren, eignet sich der Uppercut besonders gut, aber der Flip Kick dominiert das Jonglieren in der Luft. Captain

Falcon ist sehr schnell, deshalb ist er ein sehr guter Jongleur. Mit dem richtigen Timing schafft man es sogar nach Beendigung des Jonglierens einen Falcon Punch in dem Moment zu landen, in dem der Gegner den Boden berührt und eigentlich hilflos ist.

## Ness

Mit dem Flying Head Butt und dem Vertikal Jo-Jo ist Ness ein guter Jongleur. Er ist der einzige, der in der Luft besser jongliert, als auf dem Boden. Wenn du richtig mies sein möchtest, dann kannst du PK-Thunder zu deinem Gegner schicken, wenn der sich gerade ganz hoch oben in der Luft befindet.

## Pummeluff

Pummeluff ist wahrscheinlich der beste Jongleur des Spiels, mit einem Wurf werden die Gegner nach oben in genau die richtige Position gebracht, um mit dem Overhead Clap loslegen zu können.

# 9. GEHEIMNISSE

## Pummeluff

Schlage sie im Einspielermodus, egal wie. Pummeluff wird dich herausfordern, schlage sie, um sie frei zu schalten.

**Bester Gegner:** Jede Figur

## Luigi

schlage den Bonus 1 (zerbreche die Zielscheiben) mit allen acht Originalfiguren. Luigi wird dich herausfordern, schlage ihn, um ihn frei zu schalten.

**Bemerkung:** Verlierst du, schlage den Bonus 1 mit der Figur, mit der du Luigi gegenüberzutreten willst.

**Bester Gegner:** Das ist dir überlassen.

## **Captain Falcon**

Spiele den Einspielermodus unter 20 Minuten durch, dann wird Captain Falcon dich herausfordern. Schlage ihn, um ihn frei zu schalten.

**Bester Gegner:** Donkey Kong

## **Ness**

Spiele den Einspielermodus mit nur drei Leben durch ohne Continue, dann wird dich Ness herausfordern. Schlage ihn, um ihn frei zu schalten.

**Bester Gegner:** Mario

## **Auswechslung der Gegenstände**

Spiele 50 Kämpfe im Normal-Modus durch.

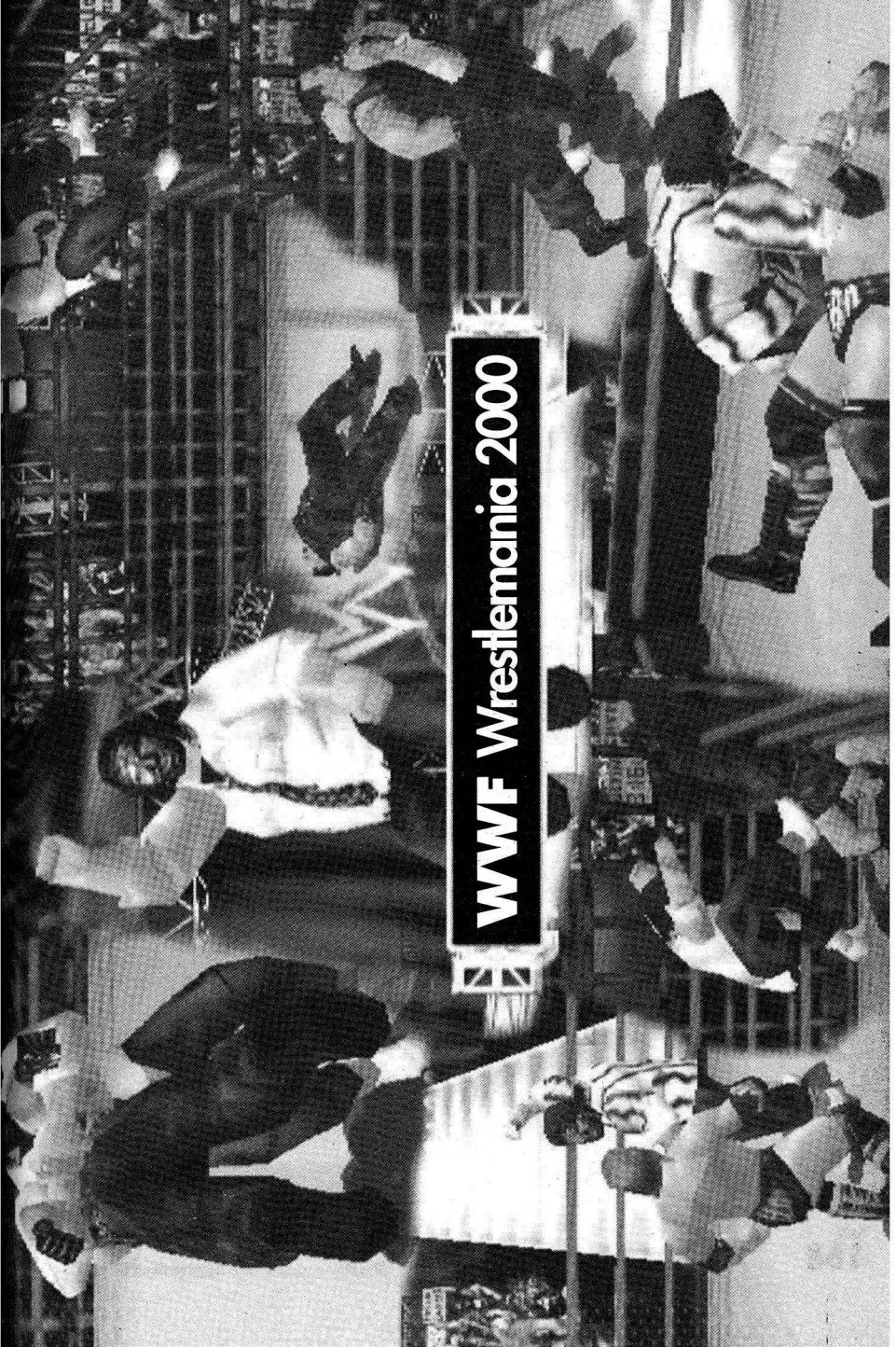
## **Königreich der Pilze**

Spiele den Einspielermodus mit allen acht Originalfiguren erfolgreich durch, außerdem musst du einen Kampf in jeder der acht Örtlichkeiten im Vs.-Mode gewinnen.

## **Sound Test**

Hole dir den Bonus 1 (Zerbreche die Zielscheiben) und den Bonus 2 (Springe auf alle Plattformen) mit allen 12 Figuren.





# WWF Wrestlemania 2000

# WWF Wrestlemania 2000

## Grundtechniken

### String Moves (Vor oder hinter dem Gegner):

- B antippen: leichte Attacke
- B antippen + Control Pad: mittlere Attacke
- B halten: starke Attacke
- B halten + Control Pad: mittelstarke Attacke
- A + B halten: stärkste Attacke

### Running Attacks:

- C-Runter + B: leichte Attacke
- C-Runter + A + B: mittlere Attacke
- C-Runter + A + Control Pad: mittelstarke Attacke
- C-Runter + A + B + Control Pad: stärkste Attacke

### Leichter oder starker Grapple von vorne:

- A: für den Wrestler typische Attacke
- A + nach links oder rechts: für den Wrestler typische Attacke
- A + nach unten: für den Wrestler typische Attacke
- B: für den Wrestler typische Attacke
- B + nach oben: für den Wrestler typische Attacke
- B + nach unten: für den Wrestler typische Attacke
- B + nach links oder rechts: für den Wrestler typische Attacke

### Leichter oder starker Grapple von hinten:

- A: für den Wrestler typische Attacke
- A + Control Pad: für den Wrestler typische Attacke
- B: für den Wrestler typische Attacke
- B + Control Pad: für den Wrestler typische Attacke



**Leichter oder starker Grapple mit Irish Whip in die Seile:**

- A antippen: leichter Move
- A halten: starker Move
- B antippen: leichte Attacke
- B halten: starke Attacke

**Gegner liegt mit Gesicht nach oben/unten auf der Matte:**

- A: Submission
- B: Striking Attack
- B + C-Runter: Running Attack
- L: Pin

**Gegner sitzt/hockt auf der Matte:**

- A: Aufgabegriff
- B: Striking Attack

**Hinter den Seilen, Gegner im Ring:**

- Control Pad + C-Hoch: Ring verlassen/betreten
- C-Runter: Am Ringrand entlanglaufen
- B: Kick/Punch
- A: Attack
- A halten: Suplex
- A halten + C-Runter: Gegner in den Turnbuckle (die Ringecke) schleudern
- R: Attack

**Hinter den Seilen, Gegner außerhalb des Rings**

- C-Runter + A: Running Attack
- B: Kick
- A + Control Pad: Flying Attack
- R: Attack

### Im Turnbuckle, Gegner steht oder liegt:

C-Runter: Flying Attack

C-Runter + R: Hop down

C-Runter + Control Stick: Taunt

### Finishers:

Wenn Special blinkt, Control Stick in folgenden Situationen antippen:

- Gegner im Grapple
- Gegner im Turnbuckle

### Tag Team/Handicap/Royal Rumble:

Z: CPU/Spielerwechsel

C-Hoch: Tag

C-Hoch: Steig in den Ring, um deinem Partner zu helfen

### Double Team-Moves:

A im selben Moment wie dein Partner: Double Team

C-Hoch im starken Grapple von hinten: Nimm deinen Gegner auf die Schultern

### Außerhalb des Rings:

Control Pad + C-Hoch: Waffe aus dem Publikum nehmen

Control Pad + C-Runter: Slide in den Ring

Control Pad + C-Hoch: Steig auf den Ringrand

### Waffenangriffe:

B antippen: Waffe schwingen

B halten: Overhead Attack

B + C-Runter: Running Attack

### Flugattacken, Gegner ist außerhalb des Rings:

Control Pad + A: über das Seil

C-Runter + A: unter dem Seil durch

### **Cage Match – am Käfig hängend:**

B: Striking Attack

A: Elbow Drop

### **Cage Match – Gegner hängt am Käfig:**

A: Zieh deinen Gegner auf die Matte zurück

B: Striking Attack

A halten + C-Rechts: Schlage deinen Gegner in die Käfigstangen

Control Pad + C-Hoch: Erklimme den Käfig

C-Rechts immer wieder antippen: Käfig schütteln

B immer wieder antippen: Klettere über den Käfig, um zu gewinnen

## **Die Wrestler**

### **Hardcore Holly Spitzname: The Big Shot**

Größe: 6'1"

Gewicht: 231 lbs.

Heimatstadt: Mobile, Alabama

Finish: Hollycaust

#### **Offensivwerte**

Kopf: 2

Körper: 3

Arme: 2

Beine: 1

Flugattacke: 2

#### **Defensivwerte**

Kopf: 2

Körper: 4

Arme: 3

Beine: 2

Flugattacke: 3

#### **Angriffstechniken:**

B antippen (nahe am Gegner): Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Flipping Dropkick

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Dropkick to Knee

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Body Avalanche

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: High Flying Drop Kick

Angriff im Ducken: Rising Clothesline

### Leichter Grapple von vorne:

B: Headlock Takedown

B + nach oben: Drop Suplex

B + nach links oder rechts: Arm Wrench und Elbow Smash

B + nach unten: Piledriver

A: Overhead Punch

A + nach oben: Club to Neck

A + nach links oder rechts: Snapmare

A + nach unten: Scoop Slam

### Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash

B + nach links oder rechts: Forearm Smash

A: Back Drop

A + nach links oder rechts: Back Drop

### Starker Grapple von vorne:

B: Manhattan Drop

B + nach oben: Thrusting Shoulderbreaker

B + nach links oder rechts: Powerslam

B + nach unten: Double Underhook Flip Suplex

A: Headlock with Punch

A + nach oben: Snake Eyes

A + nach links oder rechts: Shoulder Thrusts

A + nach unten: Small Package

**Starker Grapple von hinten:**

B: German Suplex Pin

B + nach links oder rechts: German Suplex Pin

A: School Boy

A + nach links oder rechts: School Boy

**Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:**

A am Kopf: Mounted Position Punching

A an den Füßen: Knee Smash

B: Stomp

Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:**

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Knee Drop

Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte – sitzend:**

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte – hockend:**

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

**Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:**

A: Shoulder Back Toss

A + Control Pad: Monkey Toss

B: Flipping high Dropkick

**Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:**

A: Manhattan Drop

A + Control Pad: Spinebuster

B: High Flipping Dropkick

**Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:**

A antippen: Eye Rake on Ropes

A + B antippen: 10 Punch

A halten: Foot Choke

A + B halten: Superplex

Laufen + B: Running Clothesline

Laufen + A + B: Highflipping Dropkick

B: Chop

B + Control Pad: Frontkick

**Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:**

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

**Sprünge:**

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Back Elbow Drop

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Baseball Slide

**Spezialattacken:**

Von vorne: Falcon Arrow

Von hinten: Pump Handle Slam

Aus den Seilen: Falcon Arrow

Vom obersten Seil, Gegner steht: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Back Elbow Drop

**Gestohlene Moves:**

Von vorne: Falcon Arrow

Von hinten: Pump Handle Slam

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake on Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

---

**Jacqueline**  
**Spitzname: unbekannt**

Größe: unbekannt

Gewicht: unbekannt

Heimatstadt: unbekannt

Finish: Big Swing

**Offensivwerte**

Kopf: 1

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 1

Flugattacke: 1

**Defensivwerte**

Kopf: 1

Körper: 2

Arme: 1

Beine: 1

Flugattacke: 1

**Angriffstechniken:**

B antippen (nahe am Gegner): Woman's Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Woman's Slap

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Left Slap

B halten + Control Pad: Right Slap

A + B halten: Overhand Punch

Laufen, dann B drücken: Woman's Running Push Attack

Laufen, dann A + B drücken: Woman's Running Push Attack

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Body Attack

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Body Attack

Attacke im Ducken: Low Blow

**Leichter Grapple von vorne:**

B: Piledriver

B + nach oben: Piledriver

B + nach links oder rechts: Piledriver

B + nach unten: Piledriver

A: Snapmare

A + nach oben: Snapmare

A + nach links oder rechts: Snapmare

A + nach unten: Snapmare

**Leichter Grapple von hinten:**

B: Forearm Smash

B + nach links oder rechts: Forearm Smash

A: Forearm Smash

A + nach links oder rechts: Forearm Smash

**Starker Grapple von vorne:**

B: Stall Suplex

B + nach oben: Stall Suplex

B + nach links oder rechts: Stall Suplex

B + nach unten: Stall Suplex

A: Headlock with Punch

A + nach oben: Headlock with Punch

A + nach links oder rechts: Headlock with Punch

A + nach unten: Headlock with Punch

**Starker Grapple von hinten:**

B: Sleeper Hold

B + nach links oder rechts: Sleeper Hold

A: Sleeper Hold

A + nach links oder rechts: Sleeper Hold

**Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:**

A am Kopf: Mounted Position Punching



A an den Füßen: Figure 4 Leg Lock

B: Jumping Leg Drop

Laufen + B: Runnig Stomp

**Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:**

A am Kopf: Rear Naked Choke

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

**Gegner auf der Matte – sitzend:**

A: Sleeper Hold

B: Hammer Hold

Laufen + B: Running Stomp

**Gegner auf der Matte – hockend:**

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Runnig Stomp

**Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:**

A: Scissors Sweep

A + Control Pad: Scissors Sweep

B: Back Elbow

**Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:**

A: Shoulder Back Toss

A + Control Pad: Shoulder Back Toss

B: Back Elbow

**Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:**

A antippen: Eye Rake on Ropes

A + B antippen: Eye Rake on Ropes

A halten: Shoulder Thrusts

### B + Control Pad: Front Kick

A + B halten: Super Back Drop

## Gegner auf der Matte: Double Stomp

Ringrand Richtung Außenseite: Baseball Slide

## Vom obersten Seil, Gegner liegt: Double Stomp

### Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

## **Jeff Hardy**

**Spitzname: keiner**

Größe: 5'11"

Gewicht: 208 lbs.

Heimatstadt: Cameron, North Carolina

Finish: Senton Bomb

### **Offensivwerte**

Kopf: 2

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

### **Defensivwerte**

Kopf: 2

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 4

### **Angriffstechniken:**

B antippen (nahe am Gegner): Elbow Strike

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Diving Clothesline

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: High Spinning Wheel Kick

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Clothesline

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: High Flying

Drop Kick

Attacke im Ducken: Jumping Wheel Kick

### **Leichter Grapple von vorne:**

B: Arm Wrench and Elbow Smash

B + nach oben: Stall Suplex

B + nach links oder rechts: Swinging Neckbreaker

B + nach unten: Jawbreaker

A: Elbow Strike

A + nach oben: Club to Neck

A + nach links oder rechts: Snapmare

A + nach unten: Scoop Slam

### Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash

B + nach links oder rechts: Forearm Smash

A: Back Drop

A + nach links oder rechts: Back Drop

### Starker Grapple von vorne:

B: Tiger Leg Sweep

B + nach oben: Hurricanara

B + nach links oder rechts: Climb Up Wheel Kick

B + nach unten: Northern Lights Suplex

A: Headlock with Punch

A + nach oben: Hopping Sunset Flip Pin

A + nach links oder rechts: Northern Lights Release Suplex

A + nach unten: Small Package

### Starker Grapple von hinten:

B: Face Crusher

B + nach links oder rechts: Face Crusher

A: Jumping HH Pin

A + nach links oder rechts: Jumpin HH Pin

### Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching

A an den Füßen: Knee Smash

B: Big Splash

Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:**

A am Kopf: Mahistrol Cradle

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Flip Splash

Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte – sitzend:**

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte – hockend:**

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

**Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:**

A: Scissors Sweep

A + Control Pad: Back Toss

B: Back Elbow

**Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:**

A: Powerslam

A + Control Pad: Tilt a Whirl Sideslam

B: Short Kick

**Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:**

A antippen: Shoulder Thrusts

A + B antippen: 10 Punch

A halten: Frankensteiner

A + B halten: High Flipping Drop Kick

Laufen + B: Running Spinning Wheel Kick

Laufen + A + B: High Flipping Drop Kick

B: Chop

B + Control Pad: Front Kick

**Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:**

- A antippen: Forearm Smash
- A + B antippen: Forearm Smash
- A halten: Super Back Drop
- A + B halten: Super Back Drop

**Sprünge:**

- Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Vaulting Body Press
- Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Missile Dropkick
- Ringrand Richtung Außenseite: Asai Moonsault

**Spezialattacken:**

- Von vorne: \_ Turn Neckbreaker
- Von hinten: Spinning Huracanrana Pin
- Aus den Seilen: \_ Neckbreaker
- Vom obersten Seil, Gegner steht: Long Flipping Attack
- Vom obersten Seil, Gegner liegt: 450 Splash

**Gestohlene Moves:**

- Von vorne: \_ Turn Neckbreaker
  - Von hinten: Spinning Huracanrana
  - Rücken des Gegners im Turnbuckle: Tornado DDT
  - Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop
-

## **Jeff Jarret** **Spitzname: Double J**

Größe: 5'10"

Gewicht: 230 lbs.

Heimatstadt: Nashville, Tennessee

Finish: Stroke

### **Offensivwerte**

Kopf: 2

Körper: 3

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 1

### **Defensivwerte**

Kopf: 1

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 1

### **Angriffstechniken:**

B antippen (nahe am Gegner): Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Low Kick

B halten: Flipping Dropkick

B halten + Control Pad: Bossman Uppercut

A + B halten: Spinning Sidekick

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Body Attack

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Clothesline

Attacke im Ducken: Low Blow

### **Leichter Grapple von vorne:**

B: Arm Wrench and Elbow Smash

B + nach oben: Suplex

B + nach links oder rechts: Spinning Neckbreaker

B + nach unten: Jawbreaker

A: Overhead Punch

A + nach links oder rechts: Snapmare

A + nach unten: Scoop Slam

### **Leichter Grapple von hinten:**

B: Sleeper Hold

B + nach links oder rechts: Sleeper Hold

A: Back Drop

A + nach links oder rechts: Back Drop

### **Starker Grapple von vorne:**

B: DDT

B + nach oben: Stall Suplex

B + nach links oder rechts: Standing Clothesline

B + nach unten: Double Underhook DDT

A: Back Body Flip

A + nach links oder rechts: Fallaway Slam

A + nach unten: Backslide Pin

### **Starker Grapple von hinten:**

B: Abdominal Stretch

B + nach links oder rechts: Abdominal Stretch

A: School Boy

A + nach links oder rechts: School Boy

### **Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:**

A am Kopf: Mounted Position Punching

A an den Füßen: Side Leg Lock

B: Quick Elbow Drop

Laufen + B: Running Elbow Drop



**Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:**

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Indian Deathlock

B: Stomp

Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte – sitzend:**

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte – hockend:**

A: Camel Clutch

B: Knee Drop

Laufen + B: Running Stomp

**Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:**

A: Monkey Toss

A + Control Pad: Spinebuster

B: High Flipping Dropkick

**Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:**

A: Sleeperhold

A + Control Pad: Powerslam

B: High Flipping Dropkick

**Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:**

A antippen: Shoulder Thrusts

A + B antippen: Eye Rake Ropes

A halten: Foot Choke

A + B halten: Knee Strikes

Laufen + B: Running Clothesline

Laufen + A + B: Running Back Elbow Smash

B: Chop

B + Control Pad: Front Kick

### **Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:**

A antippen: Foreman Smash

A + B antippen: Foreman Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

### **Attacken vom obersten Seil:**

Gegner steht: Double Axe Handle

Gegner auf der Matte: Back Elbow Drop

### **Sprünge:**

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Vaulting Body Press

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Double Axe Handle

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Knee Drop

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Baseball Slide

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

### **Spezialattacken:**

Von vorne: Jarret Face Buster

Von hinten: German Suplex Pin

Aus den Seilen: Jarret Face Buster

Vom obersten Seil, Gegner steht: Flying Body Press

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Body Splash

### **Gestohlene Moves:**

Von vorne: Jarret Face Buster

Von hinten: German Suplex Pin

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake on Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

## **Jerry Lawler**

### **Spitzname: The King**

Größe: 6'

Gewicht: 234 lbs.

Heimatstadt: Memphis, Tennessee

Finish: Piledriver

#### **Offensivwerte**

Kopf: 2

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

#### **Defensivwerte**

Kopf: 2

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

#### **Angriffstechniken:**

B antippen (nahe am Gegner): Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Overhand Punch

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Overhand Punch

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Angriffe im Ducken: Low Blow

#### **Leichter Grapple von vorne:**

B: Piledriver

B + nach oben: Piledriver

B + nach links oder rechts: Piledriver

B + nach unten: Piledriver

A: Scoop Slam

A + nach links oder rechts: Scoop Slam

A + nach unten: Scoop Slam

### **Leichter Grapple von hinten:**

B: Forearm Smash

B + nach links oder rechts: Forearm Smash

A: Back Drop

A + nach links oder rechts: Back Drop

### **Starker Grapple von vorne:**

B: Stall Suplex

B + nach oben: Stall Suplex

B + nach links oder rechts: Stall Suplex

B + nach unten: Stall Suplex

A: Headlock with Punch

A + nach links oder rechts: Headlock with Punch

A + nach unten: Headlock with Punch

### **Starker Grapple von hinten:**

B: Shin Breaker

B + nach links oder rechts: Shin Breaker

A: Atomic Drop

A + nach links oder rechts: Atomic Drop

### **Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:**

A am Kopf: Mounted Position Punching

A an den Füßen: Figure 4 Leg Lock

B: Elbow Drop

Laufen + B: Running Elbow Drop

### **Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:**

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar

A an den Füßen: Knee Stomp

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

### **Gegner auf der Matte – sitzend:**

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

### **Gegner auf der Matte – hockend:**

A: Camel Clutch

B: Knee Drop

Laufen + B: Running Stomp

### **Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:**

A: Scissors Sweep

A + Control Pad: Scissors Sweep

B: Short Kick

### **Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:**

A: Shoulder Back Toss

A + Control Pad: Shoulder Back Toss

B: Short Kick

### **Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:**

A antippen: Eye Rake Ropes

A + B antippen: Eye Rake Ropes

A halten: Superplex

A + B halten: Superplex

Laufen + B: Running Clothesline

Laufen + A + B: Running Back Elbow Smash

B: Chop

B + Control Pad: Front Kick

**Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:**

A antippen: Foreman Smash

A + B antippen: Foreman Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

**Sprünge:**

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Baseball Slide

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

**Spezialattacken:**

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

**Gestohlene Moves:**

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake on Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

---

## **Jim Ross**

### **Spitzname: JR**

Größe: unbekannt

Gewicht: unbekannt

Heimatstadt: unbekannt

Finish: unbekannt

#### **Offensivwerte**

Kopf: 2

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

#### **Defensivwerte**

Kopf: 2

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

#### **Angriffstechniken:**

B antippen (nahe am Gegner): Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Overhand Punch

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Overhand Punch

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Angriff im Ducken: Low Blow

#### **Leichter Grapple von vorne:**

B: Piledriver

B + nach oben: Piledriver

B + nach links oder rechts: Piledriver

B + nach unten: Piledriver  
 A: Overhead Punch  
 A + nach links oder rechts: Overhand Punch  
 A + nach unten: Overhand Punch

### Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash  
 B + nach links oder rechts: Forearm Smash  
 A: Forearm Smash  
 A + nach links oder rechts: Forearm Smash

### Starker Grapple von vorne:

B: Suplex  
 B + nach oben: Suplex  
 B + nach links oder rechts: Suplex  
 B + nach unten: Suplex  
 A: Headlock with Punch  
 A + nach links oder rechts: Headlock with Punch  
 A + nach unten: Headlock with Punch

### Starker Grapple von hinten:

B: Sleeper Hold  
 B + nach links oder rechts: Sleeper Hold  
 A: Sleeper Hold  
 A + nach links oder rechts: Sleeper Hold

### Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching  
 A an den Füßen: Figure 4 Leg Lock  
 B: Elbow Drop  
 Laufen + B: Running Elbow Drop

### Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Sitting Reverse Armbar



A an den Füßen: Knee Stomp

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

### **Gegner auf der Matte – sitzend:**

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

### **Gegner auf der Matte – hockend:**

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

### **Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:**

A: Scissors Sweep

A + Control Pad: Scissors Sweep

B: Short Kick

### **Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:**

A: Shoulder Back Toss

A + Control Pad: Shoulder Back Toss

B: Short Kick

### **Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:**

A antippen: Eye Rake on Ropes

A + B antippen: Eye Rake Ropes

A halten: Superplex

A + B halten: Superplex

Laufen + B: Running Back Elbow Smash

Laufen + A + B: Running Clothesline

B: Chop

B + Control Pad: Front Kick

**Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:**

A antippen: Foreman Smash

A + B antippen: Foreman Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

**Sprünge:**

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Baseball Slide

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

**Spezialattacken:**

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

**Gestohlene Moves:**

Von vorne: Pulling Piledriver

Von hinten: Back Rake

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Eye Rake on Ropes

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

---

# Kane

## Spitzname: The Big Red Mahine

Größe: 6'7"

Gewicht: 345 lbs.

Heimatstadt: unbekannt

Finish: Tombstone

### Offensivwerte

Kopf: 3

Körper: 4

Arme: 3

Beine: 2

Flugattacke: 3

### Defensivwerte

Kopf: 3

Körper: 4

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 2

### Angriffstechniken:

B antippen (nahe am Gegner): Chop

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Hook Punch

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Overhand Punch

B halten + Control Pad: Bossman Uppercut

A + B halten: Big Dropkick

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Clothesline

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Low Yakuza

Kick

Attacke im Ducken: Rising Clothesline

### Leichter Grapple von vorne:

B: Rib Breaker

B + nach oben: Suplex

B + nach links oder rechts: Headlock Takedown

B + nach unten: Shoulder Breaker

A: Head Butt

A + nach oben: Club to Neck

A + nach links oder rechts: Knee Strike

A + nach unten: Scoop Slam

### **Leichter Grapple von hinten:**

B: Shin Breaker

B + nach links oder rechts: Shin Breaker

A: Sideslam

A + nach links oder rechts: Sideslam

### **Starker Grapple von vorne:**

B: Double Handed Lifting Chokehold

B + nach oben: Chokeslam

B + nach links oder rechts: Standing Clothesline

B + nach unten: Snap Powerbomb

A: Falling Powerslam

A + nach oben: Body Press Slam

A + nach links oder rechts: Choke Take Down

A + nach unten: Powerslam

### **Starker Grapple von hinten:**

B: Big Clothesline

B + nach links oder rechts: Big Clothesline

A: Sleeperhold

A + nach links oder rechts: Sleeperhold

### **Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:**

A am Kopf: Darkness Pin

A an den Füßen: Knee Smash

B: Jumping Leg Drop

Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:**

A an den Füßen: Camel Clutch

B: Knee Stomp

Laufen + B: Running Stomp

**Gegner auf der Matte – sitzend:**

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte – hockend:**

A: Camel Clutch

B: Knee Drop

Laufen + B: Running Stomp

**Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:**

A: Back Toss

A + Control Pad: Powerslam

B: Counter Kick

**Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:**

A: Double Handed Choke Lift

A + Control Pad: Tilt a Whirl Back Breaker

B: Counter Kick

**Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:**

A antippen: Shoulder Thrusts

A + B antippen: Knee Strike

A halten: Foot Choke

A + B halten: Superplex

Laufen + B: Running Clothesline

Laufen + A + B: Running Back Elbow Smash

B: Punch

B + Control Pad: Front Kick

**Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:**

A antippen: Foreman Smash

A + B antippen: Foreman Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

**Attacken vom obersten Seil:**

Gegner steht: Kane Diving Lariat

Gegner auf der Matte: Back Elbow Drop

**Sprünge:**

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Kane Diving Lariat

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Back Elbow Drop  
 Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

**Spezialattacken:**

Von vorne: Tombstone Piledriver

Von hinten: Reverse Suplex

Aus den Seilen: Chokeslam

Vom obersten Seil, Gegner steht: Kane Diving Lariat

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Back Elbow Drop

**Gestohlene Moves:**

Von vorne: Tombstone Piledriver

Von hinten: Reverse Reverse Suplex

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Foot Choke

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

## **Mark Henry**

### **Spitzname: Sexual Chocolate**

Größe: 6'2"

Gewicht: 413 lbs.

Heimatstadt: Austin, Texas

Finish: Big Splash

#### **Offensivwerte**

Kopf: 3

Körper: 5

Arme: 2

Beine: 1

Flugattacke: 3

#### **Defensivwerte**

Kopf: 2

Körper: 3

Arme: 1

Beine: 1

Flugattacke: 2

#### **Angriffstechniken:**

B antippen (nahe am Gegner): Slap

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: 3 Point Stance Charge

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Standig Clothesline

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Running Back Elbow Smash

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Clothesline

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Diving Shoulder Block

Angriff im Ducken: Rising Clothesline

#### **Leichter Grapple von vorne:**

B: Suplex

B + nach oben: Suplex

B + nach links oder rechts: Arm Wrench and Elbow Smash

B + nach unten: Falling Powerslam

A: Club to Neck

A + nach oben: Double Axe Handle

A + nach links oder rechts: Knee Lift

A + nach unten: Scoop Slam

### Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash

B + nach links oder rechts: Forearm Smash

A: Back Drop

A + nach links oder rechts: Back Drop

### Starker Grapple von vorne:

B: DDT

B + nach oben: Stall Suplex

B + nach links oder rechts: Standing Clothesline

B + nach unten: Front Powerslam

A: Russian Leg Sweep

A + nach oben: Body Press Slam

A + nach unten: Small Package

### Starker Grapple von hinten:

B: Atomic Drop

B + nach links oder rechts: Atomic Drop

A: Sideslam

A + nach links oder rechts: Sideslam

### Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching

A an den Füßen: Knee Smash

B: Big Splash

Laufen + B: Running Elbow Drop

### Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:

A am Kopf: Rear Naked Choke



A an den Füßen: Single Grab

B: Stomp

Laufen + B: Running Stomp

**Gegner auf der Matte – sitzend:**

A: Sleeper Hold

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte – hockend:**

A: Camel Clutch

B: Hammer Blow

Laufen + B: Running Stomp

**Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:**

A: Back Toss

A + Control Pad: Body Press Drop

B: Short Kick

**Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:**

A: Powerslam

A + Control Pad: Tilt a Whirl Sideslam

B: Short Kick

**Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:**

A antippen: Shoulder Thrusts

A + B antippen: 10 Punch

A halten: Foot Choke

A + B halten: Big Thump

Laufen + B: Running Clothesline

Laufen + A + B: Running Body Avalanche

B: Chop

B + Control Pad: Front Kick

**Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:**

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

**Sprünge:**

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Baseball Slide

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Baseball Slide

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

**Spezialattacken:**

Von vorne: Bearhug

Von hinten: Full Nelson Slam

Aus den Seilen: Bearhug

Vom obersten Seil, Gegner steht: Double Axe Handle

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Body Splash

**Gestohlene Moves:**

Von vorne: Bearhug

Von hinten: Full Nelson Slam

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Big Thump

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

---

## **Matt Hardy**

### **Spitzname: Keiner**

Größe: 6'

Gewicht: 219 lbs.

Heimatstadt: Cameron, North Carolina

Finish: Twist of Fate

#### **Offensivwerte**

Kopf: 1

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 2

Flugattacke: 5

#### **Defensivwerte**

Kopf: 1

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 1

Flugattacke: 4

#### **Angriffstechniken:**

B antippen (nahe am Gegner): Elbow Strike

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Chop

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Diving Clothesline

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Flipping Dropkick

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Flipping Dropkick

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Running Spinning Wheel Kick

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: High Flipping Drop Kick

Angriff im Ducken: Jumping Wheel Kick

#### **Leichter Grapple von vorne:**

B: Arm Wrench ans Elbow Smash

B + nach oben: Suplex

B + nach links oder rechts: Swinging Neckbreaker

- B + nach unten: Falling Powerslam
- A: Elbow Strike
- A + nach oben: Club to Neck
- A + nach links oder rechts: Snapmare
- A + nach unten: Scoopslam

### **Leichter Grapple von hinten:**

- B: Forearm Smash
- B + nach links oder rechts: Forearm Smash
- A: Back Drop
- A + nach links oder rechts: Back Drop

### **Starker Grapple von vorne:**

- B: Tiger Leg Sweep
- B + nach oben: Cross Powerbomb Pin
- B + nach links oder rechts: Climb up Wheel Kick
- B + nach unten: Northern Lights Suplex
- A: Headlock with Punch
- A + nach oben: Hopping Sunset Flip Pin
- A + nach links oder rechts: Northern Lights Release Suplex
- A + nach unten: Small Package

### **Starker Grapple von hinten:**

- B: Face Crusher
- B + nach links oder rechts: Face Crusher
- A: Jumping HH Pin
- A + nach links oder rechts: Jumping HH Pin

### **Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:**

- A am Kopf: Mounted Position Punching
- A an den Füßen: Knee Smash
- B: Jumping Punch
- Laufen + B: Running Stomp

**Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:**

A am Kopf: Mahistrol Cradle  
A an den Füßen: Knee Stomp  
B: Stomp  
Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte – sitzend:**

A: Sleeper Hold  
B: Hammer Blow  
Laufen + B: Runnig Stomp

**Gegner auf der Matte – hockend:**

A: Camel Clutch  
B: Knee Stomp  
Laufen + B: Running Elbow Drop

**Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:**

A: Scissor  
A + Control Pad: Back Toss  
B: High Flipping Dropkick

**Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:**

A: Huracanrana  
A + Control Pad: Tilt a Whirl Sideslam  
B: High Flipping Dropkick

**Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:**

A antippen: Shoulder Thrusts  
A + B antippen: 10 Punch  
A halten: Frankensteiner  
A + B halten: Tornado DDT  
Laufen + B: Running Spinning Wheel Kick  
Laufen + A + B: High Flipping Drop Kick  
B: Chop  
B + Control Pad: Front Kick

**Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:**

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

**Attacken vom obersten Seil:**

Gegner steht: Missile Dropkick

Gegner auf der Matte: Guillotine Leg Drop

**Sprünge:**

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Vaulting Body Press

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Missile Dropkick

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Suicide Dive through Ropes

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Rope Flip

Ringrand Richtung Außenseite: Asai Moonsault

**Spezialattacken:**

Von vorne: \_ Turn Neckbreaker

Von hinten: Spinning Huracanrana Pin

Aus den Seilen: \_ Turn Neckbreaker

Vom obersten Seil, Gegner steht: Diving Spinning Wheel Kick

Vom obersten Seil, Gegner liegt: 450 Splash

**Gestohlene Moves:**

Von vorne: \_ Turn Neckbreaker

Von hinten: Spinning Huracanrana Pin

Rücken des Gegners im Turnbuckle: Tornado DDT

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop

## **Meat**

### **Spitzname: keiner**

Größe: 6'5"

Gewicht: 270 lbs.

Heimatstadt: Unbekannt

Finish: Meat Grinder

#### **Offensivwerte**

Kopf: 3

Körper: 2

Arme: 3

Beine: 1

Flugattacke: 4

#### **Defensivwerte**

Kopf: 3

Körper: 2

Arme: 2

Beine: 1

Flugattacke: 4

#### **Angriffstechniken:**

B antippen (nahe am Gegner): Chop

B antippen (fern vom Gegner): Front Kick

B antippen + Control Pad (n. a. G.): Elbow Strike

B antippen + Control Pad (f. v. G.): Front Kick

B halten: Drop Kick to Knee

B halten + Control Pad: Overhand Punch

A + B halten: Diving Clothesline

Laufen, dann B drücken: Running Shoulder Block

Laufen, dann A + B drücken: Diving Shoulder Block

Laufen, von den Seilen abprallen, dann B drücken: Yakuza Kick

Laufen, von den Seilen abprallen, dann A + B drücken: Jumping Back

Elbow Smash

Angriff im Ducken: High Flipping Dropkick

#### **Leichter Grapple von vorne:**

B: Arm Wrench and Elbow Smash

B + nach oben: Suplex

B + nach links oder rechts: Tiger scissors

B + nach unten: Jawbreaker

A: Overhand Punch

A + nach oben: Strong Head Butt

A + nach links oder rechts: Club to Neck

A + nach unten: Scoop Slam

### Leichter Grapple von hinten:

B: Forearm Smash

B + nach links oder rechts: Forearm Smash

A: Back Drop

A + nach links oder rechts: Back Drop

### Starker Grapple von vorne:

B: Manhattan Drop

B + nach oben: Huracanrana Pin

B + nach links oder rechts: Thrusting Shoulderbreaker

B + nach unten: Powerbomb Pin

A: Headlock with Punch

A + nach oben: Hopping Rolling Clutch Pin

A + nach links oder rechts: Russian Leg Sweep

A + nach unten: Small Package

### Starker Grapple von hinten:

B: Sleeper Hold

B + nach links oder rechts: Sleeper Hold

A: School Boy

A + nach links oder rechts: School Boy

### Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach oben:

A am Kopf: Mounted Position Punching

A an den Füßen: Knee Smash

B: Jumping Leg Drop

Laufen + B: Running Elbow



**Gegner auf der Matte mit dem Gesicht nach unten:**

A am Kopf: Mahistrol Cradle  
A an den Füßen: Knee Stomp  
B: Elbow Drop  
Laufen + B: Running Stomp

**Gegner auf der Matte – sitzend:**

A: Sleeper Hold  
B: Hammer Blow  
Laufen + B: Running Elbow Drop

**Gegner auf der Matte – hockend:**

A: Camel Clutch  
B: Hammer Blow  
Laufen + B: Running Stomp

**Whip in die Seile aus dem leichten Grapple heraus:**

A: Back Toss  
A + Control Pad: Body Press Drop  
B: Hig Flipping Dropkick

**Whip in die Seile aus dem starken Grapple heraus:**

A: Powerslam  
A + Control Pad: Huracanrana  
B: High Flipping Dropkick

**Gegner mit dem Rücken im Turnbuckle:**

A antippen: Shoulder Thrusts  
A + B antippen: 10 Punch  
A halten: Frankensteiner  
A + B halten: High Kick  
Laufen + B: Thump  
Laufen + A + B: Running Back Elbow Smash  
B: Chop  
B + Control Pad: Front Kick

**Gegner mit dem Brustkorb im Turnbuckle:**

A antippen: Forearm Smash

A + B antippen: Forearm Smash

A halten: Super Back Drop

A + B halten: Super Back Drop

**Attacken vom obersten Seil:**

Gegner steht: Flying Body Press

Gegner auf der Matte: Guillotine Leg Drop

**Sprünge:**

Vom obersten Seil, Gegner steht außerhalb des Rings: Flying Body Press

Vom obersten Seil, Gegner liegt außerhalb des Rings: Body Splash

Laufen Richtung Ringaußenseite + A: Baseball Slide

Laufen Richtung Ringaußenseite + A + Control Pad: Suicide Dive through Ropes

Ringrand Richtung Außenseite: Dropping Elbow

**Spezialattacken:**

Von vorne: Jump swinging DDT

Von hinten: Reverse DDT

Aus den Seilen: Jump swinging DDT

Vom obersten Seil, Gegner steht: Flying Body Press

Vom obersten Seil, Gegner liegt: Frog Splash

**Gestohlene Moves:**

Von vorne: Jump swinging DDT

Von hinten: Reverse DDT

Rücken des Gegners im Turnbuckle: High Kick

Brustkorb des Gegners im Turnbuckle: Super Back Drop







KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELEN!

# POKÉMON

Special Pikachu Edition™



# It's Pikachu and you!

# A-Z

NINTENDO  
CHEATS UND  
LÖSUNGEN

Nintendo A - Z Cheats und Lösungen (Ausgabe 8) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe. Nintendo und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Nintendo.