

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELN!



Nintendo 64
GAME BOY COLOR

A-Z

NUMMER 10

big N

Für alle

Nintendo-Besitzer

NINTENDO
CHEATS
UND
LÖSUNGEN

POKÉMON
ROT & BLAU
DEUTSCHE
GB-XPLÖDER
CODES

KOMPLETT
GELOST!

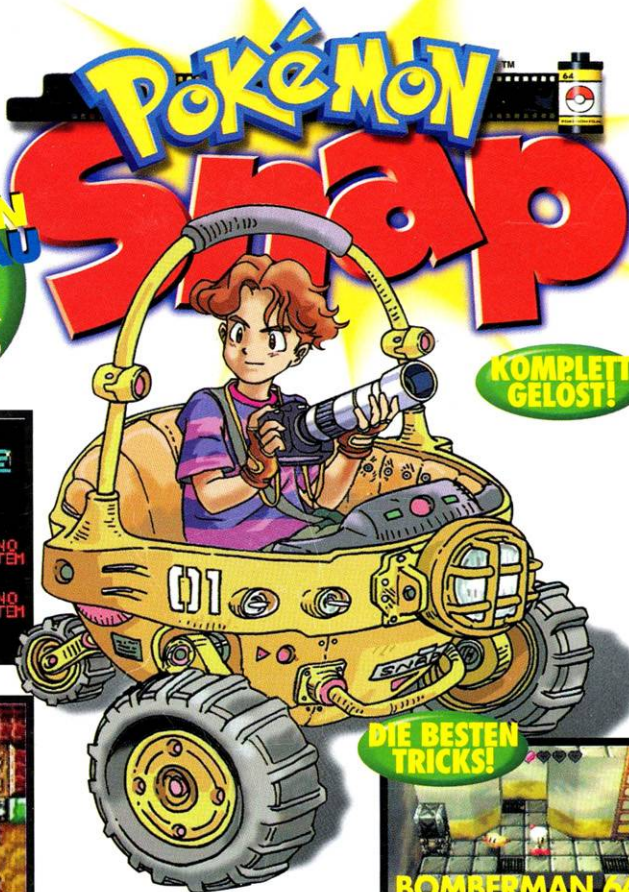


METAL
GEAR SOLID

KOMPLETT
GELOST!



WARIO LAND 3



KOMPLETT
GELOST!

DIE BESTEN
TRICKS!



BOMBERMAN 64:
SECOND ATTACK!

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 - 10
© 2000 BriStein bv

Die in A-Z der Nintendo-Cheats (Ausgabe 9) 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, Arjan Bos, Karsten Rohloff, Boris Horn, Elisabeth Goossen, Ulrike Eimer, Riccardo Cafagna, Eva Seidel und unseren treuen Lesern!

Gehört zu big.N 9/2000

Nummer - 10 Lösungsbuch **big.N**

Titel: Pokémon Snap
© 1995, 1996, 1998 Nintendo/Creatures, inc /GAME FREAK, inc.
TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo.

Komplettlösungen

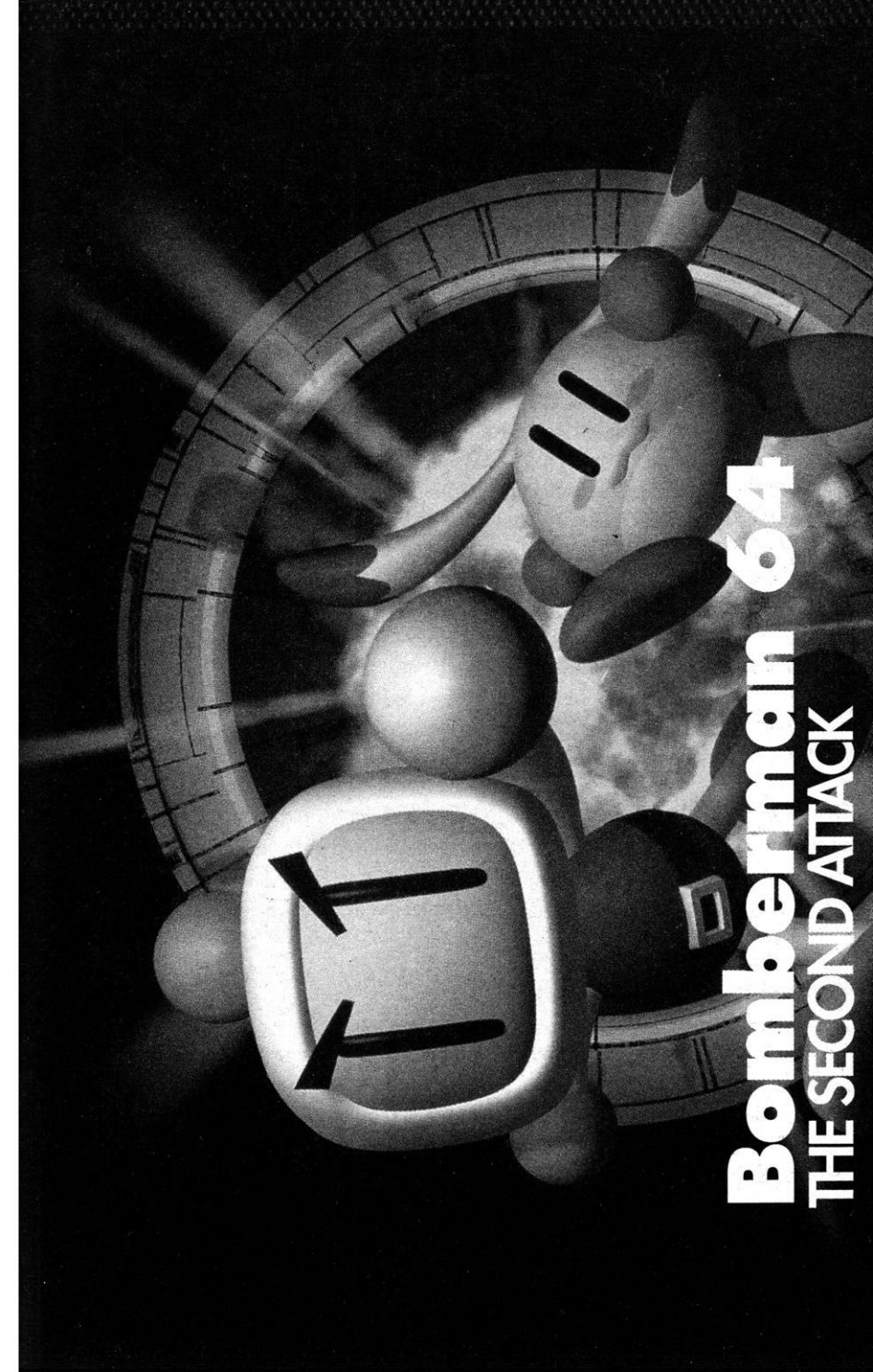
Bombberman 64 – The Second Attack	007
Metal Gear Solid GBC	015
Pokémon Snap	055
Wario Land 3 GBC	091
GB-XPloder-Codes	147

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

Unsere praktische Komplettübersicht hilft ab sofort weiter:

Titel	Buch	Heftausgabe
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
Daikatana	Nummer 8	big.N 06/00
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
Perfect Dark	Nummer 9	big.N 07-08/00
Pokémon Gelb (GB)	Nummer 8	big.N 06/00
Pokémon Rot + Blau (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

Titel	Buch	Heftausgabe
Super Mario 64 – Teil 1	Nummer 5	big.N 03/00
Super Mario 64 – Teil 2	Nummer 6	big.N 04/00
Super Smash Bros.	Nummer 8	big.N 06/00
Taz Express	Nummer 9	big.N 07-08/00
Tomb Raider (GBC)	Nummer 9	big.N 07-08/00
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
WWF Wrestlemania – Teil 1	Nummer 8	big.N 06/00
WWF Wrestlemania – Teil 2	Nummer 9	big.N 07-08/00
Zelda: Ocarina of Time – Teil 1	Nummer 6	big.N 04/00
Zelda: Ocarina of Time – Teil 2	Nummer 7	big.N 05/00



Bomberman 64

THE SECOND ATTACK

BOMBERMAN 64 THE SECOND ATTACK

Tipps und Tricks zum Sieg

1. Lost Planet

Nachdem du den ersten Astral-Krieger besiegt hast, kannst du den Raum mit den vier Säulen nur verlassen, wenn du die Maschine in der linken unteren Ecke ausschaltest. Wirf eine Bombe auf sie, und du kannst sicher durch eine Abflussröhre in einen der vorherigen Räume gelangen.

In einem Raum macht Pommy dich auf eine seltsam anmutende Kiste aufmerksam. Sie befindet sich auf einem Podest außerhalb deiner Reichweite. Um sie zu erreichen, musst du den Abgrund mit Bomben überbrücken und gelangst so an dein Ziel.

Wenn du den Bodenschalter in einem der Räume aufgedeckt hast, laufe über ihn, um eine Tür im Heizungsraum zu öffnen. Im nächsten Raum findest du den Generator.

Endgegner: Baelfael

Laufe immer im Kreis um Baelfael herum, während er seine mächtige Feuerattacke startet. Wenn er fertig ist, ist er für einen Moment benommen. Nutze die Situation und decke ihn in diesem Moment mit Bomben ein.

Gravitations-Kontrollraum:

Bevor du den Generator zerstören kannst, musst du zuerst die vier Energiesäulen in den Ecken des Raumes abschalten. Um die Säule in der unteren linken Ecke zu erreichen, schiebe den beweglichen Block in die obere linke Ecke des abgesenkten Teils und wirf eine Bombe in Richtung Säule.

2. Ocean Planet

Schmeiße eine Bombe auf den Sockel mit dem Schalter, um diesen zu deaktivieren. Im Nachbarraum senken sich nun die Schlangenköpfe. Spreng diese Statuen, um den Wasserstand im Raum mit dem Schalter zu senken.

Im Raum mit dem Brunnen musst du eine Eisbombe in denselben werfen. Das Wasser gefriert, und du kannst die erstarrte Fontäne mit einer Feuerbombe zerstören. Im Nachbarraum senkt sich nun die Ausgangstreppe.

Um auf die Ausgangstreppe zu gelangen, musst du eine Eisbombe in das tiefe Wasser werfen. Eine kleine Stelle gefriert für kurze Zeit und du kannst zur Treppe hinüber.

Endgegner: Behemos

Gehe nur in diesen Kampf mit der Möglichkeit, Bomben zu werfen. Als erstes musst du eine Feuerbombe auf ihn werfen. Wenn er dann für einen Moment benommen ist, kannst du ihn mit explosiven Bomben attackieren.

Gravitations-Kontrollraum

Die Energiesäulen, die den Generator mit Saft versorgen, sind hier noch einmal mit Schutzschilden versehen. Indem du auf die Schalter am Boden trittst, kannst du sie deaktivieren. Wenn sich der Schutzschild rot verfärbt, musst du nur noch die Bombe werfen.

3. Sky Planet

Die meisten Türen öffnen sich, wenn du alle Gegner besiegt hast. Im Raum mit den vier Statuen allerdings musst du diese erst auf die Schalter am Boden schieben.

Stelle auch in der Nähe der schwebenden Plattformen alle vier Statuen auf Schalter, bis sie verschwinden und auf den Plattformen wieder auftauchen. Gebräuche deine Windbomben, um von Plattform zu Plattform zu gelangen. Die Statuen dienen dir dabei als Stopper.

Plazierte zwei blaue Juwelen auf dem Altar nahe deiner Landestelle. Dadurch öffnet sich das große Tor, das dich zum Endgegner führt. Wenn du diesen besiegt hast, erhältst du ein rotes Juwel, das du ebenfalls auf dem Altar platzieren solltest.

Endgegner: Ashtarh

Dieser Endgegner bewegt sich schneller als der Wind. Um ihn zu besiegen und seinen schnellen Attacken zu entgehen, musst du auf die Treppen steigen und von dort mit Bomben werfen.

Gravitations-Kontrollraum

Benutze die Fließbänder, um die Bomben zu den Energiesäulen zu transportieren. Um dich selbst auf diesen zu bewegen, musst du die Windbomben einsetzen.

4. Game Planet

Im Raum mit der Drehtür platzierst du eine Bombe auf der einen Seite der Drehtür und stellst dich auf die andere Seite. Die Wucht der Explosion setzt die Türe in Bewegung und befördert dich so in den anderen Raum. In welche Richtung sich die Tür dreht, hängt ganz davon ab, wie du die Bombe platzierst.

Wenn du die verrückten Einarmigen Banditen in der richtigen Reihenfolge zerstörst, zeigen alle drei Räder am Boden eine rote Sieben und öffnen dir so die Tür.

Spreng das Rouletterad, um vier Kartenkerle erscheinen zu lassen. Besiege sie, um ihre Kartenanzüge zu erhalten. Bringe jede Karte im richtigen Schacht an und aktiviere so den Aufzug.

Endgegner: Zhael

Passiere sie im Zickzack und bewerfe sie aus dem Hinterhalt mit deinen Eisbomben mit dem großen Explosionsradius.

Gravitations-Kontrollraum

Bombardiere zuerst die Energiesäule in der linken unteren Ecke. Danach nimmst du dir die lila Säulen vor. Diese halten den Blitzbomben nicht lange stand. Du musst dich an die Kante hängen, um die letzte Säule zerstören zu können. Den Generator erreichst du, indem du eine Eisbrücke über die Lava baust und deine Bomben darüber in Richtung Generator kickst.

5. Nature Planet

Wenn das Fließband drei Roboterhunde herbeibringt, wirf eine Blitzbombe auf das Band um sie zu stoppen.

Im Raum mit dem Feuer in der Mitte gibt es einen verborgenen Durchgang direkt unterhalb der Eingangsleiste. Wirf eine Eisbombe in die Kluft in der Nähe der Brücke, es entsteht eine Eisplatte. Gehe über die Leiste zur Platte und durchquere den Durchgang.

Die graue Plattform, die in einem Raum hin und her schwingt kann von einem Hebel aus gesteuert werden. Dieser befindet sich auf der rechten Seite des Raums. Zerstöre den Kran und bewirf den Hebel mit einer Bombe, während du auf der Plattform stehst. Sie bringt dich dann auf die andere Seite.

Endgegner: Molok

Sein Angriff basiert auf einer sich ausbreitenden Schockwelle, die dich für einen Moment benommen macht. Um dem zu entgehen, stelle eine Reihe von Eisbomben zwischen dich und den Astral-Krieger.

Gravitations-Kontrollraum

Du benötigst Eis-, Wind- und Erdbomben, um alle vier Energiesäulen zu zerstören. Die schwierigste Säule steht auf der anderen Seite der Lava. Kicke eine Erdbombe in den Schacht nahe der großen, grauen Bodenplatte. Danach springe schnell auf sie, um die Säule erreichen zu können.

6. Amusement Planet

Besorge dir den Haunted House-Pass im Horror-Haus. Damit kannst du dir die Batterie im Museum unter den Nagel zu reißen. Zerstöre die Tür auf der rechten Seite des Brunnens mit einer Erdbombe, um Zugang zu erhalten.

Nachdem du dir den Lichtstein von Zoniha besorgt hast, begibst du dich zur Zugbrücke. Diese öffnet sich pünktlich um 12 Uhr.

Im Raum mit den Statuen hat jede Statue eine eigene Farbe am Sockel. Bringe sie von oben nach unten in die richtige Reihenfolge. Auf der linken Seite ist die Reihenfolge Lila, Rosa, Blau und auf der rechten Seite Orange, Grün, Rot.

Endgegner: Zoniha

Sie zu finden ist schwieriger, als sie zu besiegen. Zerstöre das Fossil, das mit dem Bild an der Wand übereinstimmt. Dafür bekommst du den Museumspass. Benutze diesen bei der Tür im Aktenraum. Packe die Batterie ins Strandauto und fahre immer weiter, bis du zum Endgegner gelangst.

Gravitations-Kontrollraum

Stelle dich auf die graue Platte im Hauptgeschoss. Wirf von dort aus Bomben in folgender Reihenfolge auf die Schalter: oben, rechts, links. Um den stärksten Gegner des Raumes zu besiegen, musst du eine Blitzbombe auf den Aufzug werfen und dich dann selbst mit einer Windbombe auf die Treppe befördern.

7. Prison Planet

Graffiti zeigen dir eigentlich immer an, wo du etwas sprengen kannst. Genauso wie in dem Raum mit dem grünen Ausrufezeichen, das du wegsprengen solltest.

Nimm die Batterien aus dem Zug an dich. Er steht in der Nähe des Feuersausgangs und des Lochs, das du beim grünen Ausrufezeichen in die Mauer gesprengt hast. Gehe zu den Treppen am roten Auto und

gehe sie hinunter. Hier baust du die Batterie nun in den Waggon unterhalb des Wörtchens "Bang" ein.

Am Abgrund musst du den Laternenpfahl mit einer Erdbombe schmelzen, um so eine provisorische Brücke zu erzeugen. Überquere vorsichtig den Abgrund und kicke eine Blitzbombe durch das Loch im Zaun.

Endgegner: Bulzeeb

Um ihn zu finden, musst du das Stoppschild in der Nähe des gesprühten Wörtchens "Cool" sprengen. Weiche seinem schwarzen Loch aus und attackiere ihn mit Blitzbomben.

Gravitations-Kontrollraum

Eine Energiesäule ist sehr schwer zu erreichen. Sie befindet sich im Untergrund. Bewirf die Bodenplatte mit einer Schattenbombe, besteige den Aufzug und aktiviere ihn, indem du eine Eisbombe auf das gelbe Energiefeld wirfst. Drücke den Knopf und befördere dich mit einer Windbombe in Richtung Bildschirm, während du auf der Eisplattform über dem gelben Feld stehst.

8. The Warship Noah

Du musst Karten finden, mit denen du die Türen des Schiffes öffnen kannst. Um die erste zu finden, betätigst du im Raum mit der unerreichbaren Plattform den Hebel und eine Leiter erscheint an der Plattform. Diese kletterst du nur noch hinauf.

Zerstöre die gelben Laser, indem du einen der zwei Türme zerbombst. Laufe auf das Förderband und stoppe am stillstehenden Ende in der Nähe des nächsten Kraftfelds. Wiederhole dies, bis die Laser hinüber sind.

Im Raum mit den zwei Schaltern musst du diese betätigen, um die zwei Würfel lila zu färben. Als Nächstes wirfst du zwei Blitzbomben zwischen die Würfel. Nun blinkt der Boden. Wiederhole dies, bis der Boden zerstört ist und einen Durchgang freigibt.

Endgegner: Lilith

Bombermans frühere Liebschaft ist vom Gott Mihaele besessen. Weiche den diagonal kommenden Dolchen aus und attackiere sie mit Eis- oder Blitzbomben. Wenn du sie besiegt hast, verlässt du den Raum durch den oberen Durchgang. Wirf eine Bombe in den Lavasee und baue eine Eisbrücke, um die Leiter zu erreichen. Wenn du den Computer erreichst, bevor die Zeit abgelaufen ist, stehst du dem Dark Messenger höchstpersönlich gegenüber.

かわりに 四角のポリゴンでその代
(ポリゴン数もかせげるよ)

は3つ足



作業室の通路
ライオン
描かれた

Metal Gear Solid CBC

METAL GEAR SOLID

(GBC)

Abschnitt 1: Der Dschungel

Nachdem du mit dem Fallschirm im Dschungel gelandet bist und von Campbell und Mei-Ling deine Instruktionen bekommen hast, bewegst du dich automatisch in das nächste Bild. Das Erste, was du erblickst, ist eine Wache, die an einigen Bäumen entlang patrouilliert.

Normalerweise bewegt er sich dabei entgegen dem Uhrzeigersinn.

Warte, bis die Wache sich im oberen Teil des Bildschirms aufhält, und begib dich dann nach rechts. Dort bemerkst du eine weitere Wache, die sich auch entgegen dem Uhrzeigersinn bewegt.

Laufe durch den nächsten Spalt, steige auf den Lastwagen auf der linken Seite und sammle die Vorräte ein. Anschließend verlässt du den Lastwagen wieder und gehst zurück zu deiner Anfangsposition. Bewege dich nach oben, aber achte darauf, dass du der Wache nicht in die Arme läufst. In dieser Gegend befindet sich eine größere Ansammlung Bäume, um die herum eine Wache in U-Form ihre Kreise zieht. Diese Wache geht niemals am oberen Teil der Baumgruppe entlang. Begib dich durch den Durchgang auf der linken Seite in das nächste Bild hinein.

Genau über dir patrouilliert ein Wächter in der Form eines L, indem er sich nach unten bewegt, nach oben und dann nach links, bevor er wieder von vorne anfängt. Oben am Bildschirm gelangst du durch einen schmalen Spalt in den Bäumen zu einer Stelle, die einem L ähnelt. In der Nähe einer Kiste, die 5-7 Handfeuerwaffen enthält, patrouilliert eine Wache.

Kehe zurück zu der Wache, die in der Form eines L patrouilliert. In der Nähe deines Ausgangspunktes kannst du eine Lücke zwischen den Bäumen erkennen, die sich auf der rechten Seite befinden. Laufe hindurch. In dem neuen Gebiet befindet sich eine weitere Wache. Achte darauf, dass du nicht entdeckt wirst. Weiter auf der rechten Seite findest du ein Fahrzeug, in dem sich Munition für deine Handfeuerwaffe

befindet. Du kannst getrost auf diese Munition verzichten, es sein denn, du hast schon von der Pistole Gebrauch gemacht. Behalte an dieser Stelle besonders dein Radar im Auge, denn weiter oben patrouilliert noch eine Wache und das bedeutet, dass sich zwei Wachen in unmittelbarer Nähe zueinander befinden. Weiche den Wachen aus und versuche so gut es geht, unentdeckt zu bleiben.

Im nächsten Bild bemerkst du zuerst einige größere Getreideflächen. Trittst du auf diese Flächen, verursacht das ein Geräusch, das eventuell die Wachen alarmieren könnte. Außerdem befinden sich hier zusätzlich noch ein paar matschige Stellen, die du auch nicht geräuschlos durchqueren kannst. Allerdings gibt es einen Weg, völlig geräuschlos durch die Getreideflächen und den Matsch zu kommen und damit der Entdeckung durch die Wachen zu entgehen, nämlich wenn du dich dazu entscheidest zu kriechen. Doch achte darauf, dass du dich nicht allzu lange kriechend im Matsch aufhältst, denn dadurch verlierst du langsam an Sauerstoff, und das ist nicht sehr gesundheitsfördernd.

In diesem Gebiet befinden sich vier Wachen, die an unterschiedlichen Stellen aufpassen. Einer von ihnen schläft im Getreidefeld, ein anderer patrouilliert entlang einer Getreidefläche, der Dritte befindet sich weiter rechts unterhalb einer matschigen Stelle und der Letzte läuft aufmerksam um die matschige Fläche herum. Begib dich vorsichtig zum nächsten Bild.

Hier bewacht eine Wache gerade das Getreidefeld auf der linken Seite des Bildschirms, während eine weitere Wache sich in der Nähe des Überganges zum nächsten Bild befindet. Weiterhin patrouilliert eine Wache entlang der matschigen Stelle an der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Die Wache am Übergang zum nächsten Bild kannst du leicht umgehen, während du auf deinem Radar die Bewegungen der Wache bei der matschigen Stelle beobachtest. Sobald er sich nach rechts begibt, kriechst du durch die Matschfläche auf der linken Seite. Danach läufst du nach oben und siehst einen Wächter, der sich ein Stückchen weiter von den Bäumen entfernt aufhält. Laufe weiter und schleiche dich hinter ihn, denn von dort aus gelangst du in das nächste Bild.

Fast in der Mitte des Bildschirms befindet sich eine Brücke. Auf jeder Seite der Brücke kannst du eine matschige Fläche erkennen. Auf der linken Seite liegt außerdem ein Vorratssack, doch gehe auf keinen Fall auf der linken Seite nach oben, denn der Weg dorthin ist blockiert. Du musst durch den Matsch auf der rechten Seite kriechen, um nicht entdeckt zu werden, denn drei Wachen sind auf der Brücke positioniert. Diese bewegen sich entweder nach vorne oder nach hinten, bleiben stehen und untersuchen die linke oder rechte Seite. Du wirst einiges an Sauerstoff verlieren, wenn du durch die gesamte matschige Fläche kriegst, daher kannst du auch eine Alternative wählen. Warte darauf, dass die Wachen aufeinander zulaufen, folge ihnen im Matsch und erst wenn sie stehen bleiben, duckst du dich sofort und beginnst zu kriechen. Bewege dich den Bildschirm nach oben, hast du den Matsch hinter dir gelassen, hörst du auf zu kriechen und begibst dich zum Ausgang.

Abschnitt 2: Die Bunker

Du beginnst diesen Abschnitt außen vor einer großen Mauer. Bevor du dir überlegen kannst, was nun zu tun ist, wirst du vom Colonel kontaktiert, der dir mitteilt, dass das Delta Force-Team, mit dem du zusammenarbeiten solltest, ausgelöscht wurde. Außerdem wirst du vor den Überwachungskameras gewarnt, die in diesem Gebiet benutzt werden.

Auf dem Weg nach rechts bemerkst du die erste Überwachungskamera, die an der Wand oben am Bildschirm befestigt ist. Bleibe unten am Bildschirm und benutze die Kiste als Deckung. Bewege dich weiter nach rechts, bis du zu einem großen Strauch gelangst, der deinen Weg teilt. Wähle den unteren Weg nach rechts.

Du findest nun heraus, warum du diesen Weg nehmen solltest: Die zwei Wachen hier hätten dich auf deinem Weg zum oberen Ausgang sofort entdeckt. Die obere Wache bewegt sich nicht, während die untere sich nach einem gewissen Schema bewegt. Bleibe dicht bei den Sträuchern und drücke die B-Taste, um den Bildschirm besser zu

überblicken. Jetzt musst du nur noch darauf warten, dass die obere Wache einschläft und du unentdeckt nach rechts laufen kannst.

Du befindest dich nun auf der linken Seite des nächsten Bildes. Nach einer kleinen Zwischensequenz, in der eine Wache die Tür oben in dem Gebiet öffnet und anschließend nach rechts läuft, bewegst du dich ebenfalls nach rechts und folgst der Wache. Du erreichst eine Tür in der äußersten rechten Ecke, durch die du hindurchgehen kannst.

Hinter der Tür folgt eine weitere Sequenz, in der du den Schichtwechsel der Wachen miterlebst und erst dann wieder die Kontrolle über Snake erhältst, wenn die andere Wache den Raum bereits wieder verlassen hat. Die Wache, der du gefolgt bist, schlummert selig vor sich hin, und du findest einen Schalldämpfer in der Ecke, mit dem du nun die Wache ausschalten kannst, ohne größeres Aufsehen zu erregen. Verlasse den Raum und begib dich zu der Tür oben, aus der die erste Wache herauskam.

Du befindest dich nun außen und kannst wählen zwischen einem kurzen und einem langen Weg. Falls du dich für den kurzen Weg entscheidest, läufst du nach links, begibst dich durch das Tor und überspringst oder überliest einfach den nächsten Abschnitt.

Du bist umgeben von Kisten, die dir genügend Deckung für deine heimlichen Aktionen bieten. Bewegst du dich nach oben, erkennst du eine Art Bunker, vor dem ein Wächter positioniert ist. Du hast nun mehrere Möglichkeiten, entweder du schleichst dich mit dem richtigen Timing um ihn herum, oder du wartest darauf, dass er dir den Rücken kehrt und schaltest ihn mit Hilfe des Schalldämpfers lautlos aus.

Hinweis: Wenn du den Raum verlässt und zu dem Hauptgebiet zurückkehrst, befindet sich unmittelbar rechts von der Tür, aus der du herauskommst eine Wache. Sei unbesorgt, die Wache schaut nicht in deine Richtung, daher kannst du unentdeckt wegrennen und dich hinter der Kiste verstecken.

Du bemerkst ein Tor rechts von dem Bunker, doch das Tor ist verschlossen und erfordert eine L1 Schlüsselkarte, damit du es öffnen kannst. Merke dir gut, wo sich diese Tür befindet, denn sie führt zum Ausgang aus diesem Abschnitt. Laufe weiter nach rechts am Zaun

entlang und du gelangst zu weiteren Kisten. Hier befindet sich auch eine Wache, schleiche deshalb vorsichtig um sie herum und begib dich zu dem anderen Bunker. Dort findest du Munition für deine Pistole.

Hinweis: Beim Verlassen des Raumes befindet sich eine Wache genau rechts von dir, doch sie schaut in eine andere Richtung und bemerkt dich nicht, so dass du ihr ungesehen ausweichen kannst.

Rechts von dem Bunker befindet sich ein Tor. Gehe hindurch und bewege dich nach oben. Dabei musst du auf die Überwachungskamera achten, die sich an der linken Wand befindet und von oben nach unten an der Wand entlang bewegt wird. Du kannst dich hinter der Kiste verstecken und zum richtigen Zeitpunkt durch das Tor oben laufen.

In dem neuen Gebiet stehen zwei Lastwagen, die aber beide leer sind und daher keinerlei Bedeutung für dich haben. In dem Bunker über den Wagen findest du einige Vorräte. Wenn du dich nach links bewegst, bemerkst du eine weitere Wache, die dieses Gebiet bewacht. Dort befinden sich mehrere Lastwagen und noch ein Bunker, in dem es aber nichts zu holen gibt. Gehe weiter nach links und benutze den Ausgang unter den Lastwagen.

Begib dich durch das Tor im Zaun und laufe in diesem großen Korridor nach unten links.

(Falls du den kurzen Weg gewählt hast, musst du hier weitermachen.)
 Laufe durch das nächste Tor und begib dich nach links. Du gelangst zu einem neuen Teil des Lagers, in dem du eine Wache weiter oben auf dem Bildschirm entdeckst. Hier befindet sich ebenfalls ein Bunker, in dem aber nichts zu finden ist. Daher ignorierst du am besten den Bunker und die Wache und begibst dich unten am Bildschirm entlang nach links. Auch in den Lastwagen gibt es nichts Interessantes zu holen.

Im nächsten Bunker findest du eine neue Waffe, das RS-Sturmgewehr. Diese Waffe nützt dir eigentlich nur bei Boss-Kämpfen und für den Fall, dass du entdeckt worden bist. Doch falls du versuchen

solltest, eine Wache mit dieser Waffe auszuschalten, kommen sofort andere Wachen herbei, die durch den Schuss alarmiert wurden. Beim Verlassen des Bunkers befindet sich die Wache genau rechts von dir und ist auf dem Weg weiter nach rechts. Beachte diese Wache nicht und gehe nach links unten. Hast du den untersten Abschnitt erreicht, hältst du dich links und läufst anschließend nach oben zu einem weiteren Tor. Hinter dem Tor gelangst du in ein neues Gebiet, in dem sich drei patrouillierende Wachen befinden.

Hier findest du fast gar keine Deckung auf deinem Weg zu dem Bunker, der sich geradeaus vor dir befindet. Ziehe dich ein wenig nach links unten zurück, dort siehst du einen Zaun, der diesen Teil des Lagers von dem nächsten trennt. Denke an die drei Wachen und versuche, sicher an ihnen vorbeizukommen. Nachdem du dich durch den Zaun gezwängt hast, entdeckst du zwei gepanzerte Fahrzeuge zur Beförderung des Personals, die du aber nicht genauer untersuchen kannst. Auch in diesem Gebiet befindet sich wieder ein Bunker, in dem du den merkwürdigen Boden bemerkst. An einigen Stellen befinden sich Metallplatten auf dem Boden, die, sobald du dich darauf stellst, ein Geräusch von sich geben, das die Wachen hellhörig werden lässt.

Um zu vermeiden, dass die Wachen durch diese Geräusche auf dich aufmerksam werden, solltest du am Boden entlang kriechen, auf diese Weise gibst du keinerlei Geräusche von dir. In dem Bunker entdeckst du nur einige Vorräte, daher musst du dir genau überlegen, ob du sie wirklich dringend benötigst oder ob du den Bunker nicht einfach links liegen lassen solltest. Rechts von dem Bunker kannst du ein kleines Loch im Zaun erkennen, durch das du hindurchkriechen und danach nach rechts laufen kannst.

Ungefähr zu diesem Zeitpunkt erhältst du eine mysteriöse Nachricht: Es gibt eine Überlebende des Delta Force-Teams, ihr Name ist Sergeant Chris Jenner. Sie hält sich irgendwo in der Umgebung des Lagers versteckt, daher solltest du auf jeden Fall versuchen, dich mit ihr zu treffen. Weiterhin teilt sie dir mit, dass bestimmte Bunker Vertiefungen oder Einkerbungen an der westlichen Wand vorweisen. Eine dieser Vertiefungen bildet einen geheimen Eingang zu der Kanalisation des

Lagers. Leider versteckt sich die Gesuchte hinter einem verschlossenen Zaun, zu dem du zuerst die passende Schlüsselkarte finden musst.

Wenn du wieder die Kontrolle über Snake hast, begibst du dich den Bildschirm nach oben und läufst nach links. Dort patrouilliert eine Wache, die sich um einen großen Container herumbewegt. Du kannst ihr daher im Schutz des Containers gut ausweichen und an ihr vorbeigekommen. Gehe weiter nach links und du kommst zu einem Gebiet, in dem sich eine Kamera von links nach rechts bewegt. Außerdem siehst du dort einen Lastwagen, in dem du die L1-Schlüsselkarte findest. Eigentlich könntest du dich nun ganz nach rechts begeben und die Gegend, in der du noch nicht warst, untersuchen, aber dort gibt es wirklich überhaupt nichts von Interesse für dich.

Mit der Schlüsselkarte bist du außerdem in der Lage, alle Gebiete, die vorher für dich unzugänglich waren, zu betreten. Entweder du erforschst diese Gebiete, oder du entscheidest dich dazu, den Abschnitt zu beenden. Dazu begibst du dich zurück zu der Stelle, an der du das Lager zuerst betreten hast. Rechts von dem Bunker befindet sich ein verschlossenes Tor, das du mit der Schlüsselkarte öffnen kannst. Laufe zu der Vertiefung, drücke dort die Richtungstaste nach unten, und du findest dich in einem Raum mit einer Leiter wieder. Klettere diese Leiter nach unten und laufe nach links. Nach kurzer Zeit übernimmt der Computer und du hast den zweiten Abschnitt erfolgreich beendet.

Abschnitt 3: Die Kanalisation und der Turm

Sobald der neue Abschnitt beginnt, wirst du über das Codec kontaktiert. Deine nächste Mission beinhaltet ein Treffen mit Sergeant Jenner, die sich als Wache verkleidet hat, aber zur Erkennung einen roten Hut trägt und ihr Haar zu einem Pferdeschwanz gebunden hat.

Doch immer eines nach dem anderen, zuerst musst du dir einen Weg durch die Kanalisation bahnen. Du befindest dich in einem kleinen Durchgang und die einzige Richtung, in die du laufen kannst, ist nach

links. Der Weg wird etwas breiter und du bewegst dich nach oben, doch bevor du die Kisten erreichst, kommst du zu einer Tür auf der rechten Seite. Hinter der Tür findest du Munition für deine Pistole. Laufe nun den Bildschirm nach oben. Wenn du zurück nach außen gelangst, siehst du eine Wache nach oben laufen. Du kannst diesen Wachen leicht ausweichen, indem du dicht an der Wand bleibst und dabei die Taste B gedrückt hältst, damit du die Wachen besser im Auge behalten kannst.

Die Wachen beginnen, sich umzusehen, und sobald sie nach links schauen, kannst du unentdeckt an ihnen vorbei nach oben rennen. Hier befindet sich eine Anzahl großer Säulen, an denen sich zwei Wachen befinden, eine, die patrouilliert, und eine, die ein kleines Nickerchen hält. Am besten rennst du erst einmal zu der zweiten Säule und bleibst dort am Fuße stehen. Die patrouillierende Wache wird dann an der rechten Seite des Bildschirms hinunterkommen, so dass du einfach nur abwarten musst, bis die Wache rechts in dein Blickfeld gelangt und du sie dann ohne Probleme erschießen kannst.

Begib dich anschließend nach oben, aber vermeide es, durch die Pfützen zu laufen, da das dazu führen kann, dass die schlafende Wache dich hört. Du hast hier zwei Möglichkeiten, entweder du erschießt die schlafende Wache und nimmst dir zusätzlich noch das Vorratspäckchen, das sich hinter dem Schlafplatz der Wache befindet, oder du kriechst durch das Wasser an der Wache vorbei und vermeidest es so, sie aufzuwecken. Bewege dich weiter nach rechts und halte Ausschau nach weiteren Vorräten.

Hinweis: Falls dir jemand in diesen Raum folgt, laufe schnell nach rechts, denn sobald du das nächste Bild erreicht hast, hast du gleichzeitig deine Verfolger abgeschüttelt.

Eine Ratte läuft zunächst an dir vorbei und du gehst nach rechts. Der Weg führt nun nach unten, wo sich eine weitere schlafende Wache befindet. Außerdem musst du dich vor der beweglichen Kamera in diesem Gebiet, die sich abwechselnd nach oben und nach unten

bewegt, in Acht nehmen. Halte dich so weit wie möglich rechts, dadurch kannst du unentdeckt bleiben. Auf deinem Weg nach unten bemerkst du zwei zusätzliche Wachen auf der linken Seite des Bildschirms. Versuche, sie nicht zu beachten, und laufe weiter nach unten. Es kann aber auch sein, dass du ihnen ausweichen musst, was aber nicht allzu schwierig ist.

Hinter der Tür auf der linken Seite befinden sich Vorräte, du kannst selbst entscheiden, ob du sie mitnehmen möchtest oder nicht. Laufe weiter nach unten, bis du in das nächste Bild gelangst. Dort begegnest du gleich mehreren Ratten. Halte dich rechts und du entdeckst einen kleinen Durchgang, durch den du in ein neues Gebiet kommst. Hier befindet sich viel Geröll auf dem Boden, um das du herumlaufen musst, damit du in das angrenzende Gebiet gelangst.

Du bemerkst eine Gruppe Wachen und lauschst ihrer Unterhaltung. Auf diese Weise bekommst du mit, dass es in letzter Zeit etliche Überschwemmungen gegeben hat und deswegen eine große Flutwelle auf dem Weg die Kanalisation hinab ist. Die Wachen begeben sich nach dem Gespräch in einen Raum, den du nicht betreten kannst, und dir wird in einer kurzen Sequenz die Flutwelle, die sich auf dich zubewegt, gezeigt. Außerdem kannst du hören, wie sich die Welle dir nähert und sie mit Hilfe deines Radars beobachten. Zum Glück befinden sich an den Wänden um dich herum einige Leitern, die du hinaufklettern musst, damit du nicht von der Flutwelle mitgerissen wirst.

Klettere einfach die Leitern der Reihe nach hoch, warte dann, dass die Flutwelle an dir vorbeizieht, und klettere wieder hinunter. Dann hältst du dich links und nimmst den linken unteren Ausgang, da der rechte obere in eine Sackgasse führt. Laufe nach oben und anschließend nach rechts. Währenddessen erblickst du eine Leiter, die höher hinauf führt als alle anderen Leitern. Über diese Leiter erreichst du den Turm. Aber bevor du dich auf den Weg zum Turm machst, solltest du weiter nach rechts laufen. Du stolperst praktisch über etwas Munition für das Sturmgewehr, bevor du weiter nach rechts läufst und dabei den Wellen rechtzeitig ausweichst. Du kommst zu einer anderen Leiter, die auch den gesamten Bildschirm nach oben führt. Ganz oben

findest du einen Pappkarton Y, in dem du dich vor den Wachen verstecken kannst.

Laufe nun zurück zu der Leiter, die zum Turm führt, und klettere hinauf. Sobald du einen bestimmten Punkt erreicht hast, übernimmt der Computer und du betrittst den Turm. Zu diesem Zeitpunkt kontaktiert dich Chris Jenner und gibt dir Hinweise darauf, wie sie aussieht. Danach erhältst du die Kontrolle über Snake zurück und kannst dich in der neuen Umgebung etwas umsehen. Es befinden sich hier etliche Türen, die es erforderlich machen, dass du deine Schlüsselkarte benutzt. Du erkennst die jeweiligen Türen daran, dass eine Kontrolltafel direkt daneben angebracht ist. Falls die Tür sich trotz Schlüsselkarte nicht öffnen lässt, benötigst du für diese Tür eine Level 2-Schlüsselkarte, die du noch nicht besitzt, oder sogar eine Level 3-Schlüsselkarte, die sich im Besitz von Chris befindet.

Weiterhin gibt es in deiner Umgebung mehrere Einkerbungen in der Wand, die du dazu benutzen kannst, dich in ihnen zu verstecken. Wenn du verfolgt wirst, kannst du in diese Spalten hineinkriechen und die Wachen können dich nicht finden. Falls sie dich aber dabei beobachten, wie du in diese Spalten hineinkriechst, werden sie ohne zu zögern auf dich feuern.

Du befindest dich in einem kleinen Raum, in dem sich keine Wachen aufhalten. Begib dich durch die Tür oben am Bildschirm und laufe dann nach rechts. Hier bemerkst du eine Wache auf ihrem Patrouillengang, daher gehst du nach links und begibst dich ganz nach oben in die linke Ecke, wo du einige Vorräte findest. Weiter unten kannst du durch eine Tür in einen Raum laufen, in dem sich zwei Kameras befinden, die sich jeweils in entgegengesetzter Richtung bewegen. Benutze die Kisten als Deckung und schleiche dich um sie herum, damit du zu der anderen Tür unten am Bildschirm gelangst.

Im nächsten Raum patrouilliert eine Wache, der du aber leicht ausweichen kannst, um rechts zu einer anderen Tür zu gelangen. Hinter dieser Tür befinden sich gleich mehrere Wachen, die sofort auf dich aufmerksam werden, wenn du auf eine der Metallplatten am Boden trittst. Du kannst also entweder durch den Raum zu der Tür auf der

rechten Seite kriechen oder versuchen, den Wachen so gut es geht auszuweichen und sie zu umgehen.

Im nächsten Raum befinden sich einige Türen, von denen dich die Tür oben links zu Vorräten führt. Für die Tür oben benötigst du eine andere Schlüsselkarte, während der Raum hinter der Tür unten rechts mit Gas gefüllt ist und du dafür eine Gasmasken brauchst, die du noch nicht besitzt. Also bleibt dir nur die Tür oben in der rechten Ecke, die dich in einen Raum führt, in dem sich zwei Wachen aufhalten. Schleiche dich um sie herum, begib dich zur oberen rechten Ecke und betrete den nächsten Raum.

Dieser Raum scheint leer zu sein, aber gerade noch rechtzeitig erhältst du eine Mitteilung, dass er mit Infrarotsensoren gesichert ist und du Alarm auslöst, falls du den Raum durchquerst. Aktiviere den Fogger (Nebelgerät), damit die Infrarotsensoren an den Wänden sichtbar werden. Läufst du nun auf diese Sensoren zu, werden rote Strahlen sichtbar, die einen Alarm auslösen, falls du ihnen zu nahe kommst und versuchen solltest, den Raum zu durchqueren. Bahne dir deinen Weg vorsichtig durch den Raum zu der Tür oben am Bildschirm und vermeide jeden Kontakt zu den roten Infrarotstrahlen.

Durchquere den folgenden Raum, der völlig leer ist, und du gelangst in einen großen Raum, in dem sich nur eine einzige Wache befindet. Doch leider gibt es hier auch eine Kamera, die den linken Teil des Raumes überwacht. Am besten versteckst du dich hinter der Kiste und sobald die Wache zurück zum mittleren Gang läuft, kannst du sie ohne Probleme erschießen. Danach begibst du dich den mittleren Gang hinunter und hältst dich rechts. Du müsstest nun eine weitere Kamera erblicken, die sich auf und ab bewegt. Gehe hinter der Kiste in Deckung und laufe im richtigen Moment den Durchgang nach oben. Sammele dort die Kiste ein, denn sie enthält die Gasmasken, und begib dich zurück zu dem Raum, der mit Gas gefüllt ist.

Betrete den Raum und ziehe die Gasmasken über, denn der Raum füllt sich, während du durch ihn hindurchgehst, langsam mit Gas. Dieser Raum ähnelt einem Labyrinth und du musst dir deinen Weg zu dem Ausgang ganz rechts auf dem Bildschirm bahnen. Hier gelangst du in

einen zweiten mit Gas gefüllten Raum, der ähnlich strukturiert ist, wie der erste. Doch zusätzlich befindet sich in diesem Raum eine Wache, die dir das Leben noch schwerer machen soll. Es gibt zwei Türen, eine oben am Bildschirm, die jedoch verschlossen ist und nur mit einer L2-Schlüsselkarte geöffnet werden kann, und eine auf der rechten Seite, die in einen großen Raum führt.

Dort patrouilliert eine Wache, aber in der äußersten linken Ecke wartet die ersehnte L2-Schlüsselkarte auf dich. Mit dieser neuen Schlüsselkarte im Gepäck gehst du zurück in den letzten Raum zu der Tür, die verschlossen ist. Öffne sie und laufe nach unten, bis du zu einem Aufzug gelangst. Dort drückst du die Taste A, während du vor dem Pfeil nach oben stehst. Der Aufzug bringt dich dann nach oben in das zweite Stockwerk.

Verlasse den Aufzug, gehe nach oben und laufe durch die Tür auf der linken Seite. Hier patrouillieren zwei Wachen, die sich aber von dir wegbewegen. Du kannst hinter ihnen herlaufen und dann die Tür auf der linken Seite des Raumes öffnen, hinter der du Munition findest. Laufe nun zurück nach unten. Der nächste Raum ähnelt wieder einem Labyrinth. Die Tür auf der rechten Seite des Bildschirms erfordert eine L3-Schlüsselkarte, also musst du weiter nach unten laufen, nach links, nach oben, nach rechts und dann nach unten. Du hast nun die Möglichkeit, entweder nach links oder nach rechts zu gehen, wobei dich der linke Weg zu einer verschlossenen Tür führt, die nur mit der L3-Schlüsselkarte geöffnet werden kann. Begib dich nach rechts und laufe an der Tür auf der linken Seite des Bildschirms vorbei, dann weiter nach unten und schließlich nach rechts. Du kommst zu einem Raum, in dem sich Munition und Vorräte befinden, sammle sie ein und laufe danach zurück zu der Tür, an der du eben vorbeigelaufen bist.

Du gelangst in einen Raum, der vor Infrarotsensoren nur so wimmelt. Diesmal sind die Sensoren mit einem Timer eingestellt und einige von ihnen schalten sich schneller ein und aus als andere. In diesem Raum befinden sich mehrere Türen, zwei an der linken Wand und eine oben am Bildschirm. Die obere linke Tür ist verschlossen und kann nur mit einer L3-Schlüsselkarte geöffnet werden, während die untere linke Tür in

einen Raum führt, in dem sich eine weitere verschlossene Tür befindet, die eine L3-Schlüsselkarte erforderlich macht. Gehe durch die Tür oben am Bildschirm.

Tipp: Der Raum oben am Bildschirm ist wieder einer der Räume, vor denen die feindlichen Wachen die Verfolgung aufgeben. Wenn du nun keine Zeit damit verschwenden möchtest, den Sensoren vorsichtig auszuweichen, kannst du auch einfach durch den Raum und durch die Tür oben rennen. Auf diese Weise bist du trotz Alarm in Sicherheit.

Der folgende Raum ist leer, daher kannst du gleich weiter durch die Tür auf der linken Seite laufen. Dort befinden sich zwei Wachen, aber bei allem was du tust, erschieße nicht die Wache mit dem roten Hut, denn das ist Chris. Schalte die andere Wache aus und begib dich zu Chris, dadurch hast du den Abschnitt 3 beendet.

Abschnitt 4: Das Verlassen des Turmes

Chris teilt dir zunächst mit, dass ein Wissenschaftler überlebt hat, nämlich der Erbauer des Metal Gear. Deine nächste Aufgabe besteht darin, diesen Wissenschaftler zu retten. Doch zuerst folgst du Chris, die unterwegs alle Türen öffnet, die eine L3-Schlüsselkarte erfordern.

Chris verlässt den Raum durch eine Tür auf der rechten Seite. Folge ihr und du gelangst zu einer großen Säule, an der eine Wache patrouilliert. Begib dich zu der anderen Seite der Säule und verstecke dich dahinter. Die Wache läuft auf der linken Seite der Säule nach unten und du befindest dich zu diesem Zeitpunkt auf der rechten Seite der Säule. Sobald die Wache nach unten läuft, begibst du dich nach oben. Doch renne nicht einfach geradeaus, denn oben am Bildschirm ist eine Kamera angebracht, die sich von links nach rechts bewegt. Passe den richtigen Zeitpunkt ab und laufe zur Tür. Achte dabei auf die Wache, aber wenn du den richtigen Zeitpunkt gewählt hast, läuft sie gerade unten am Durchgang nach links und du kannst ungehindert nach rechts durch die Tür gehen.

Du findest dich in dem Raum mit all den Infrarotsensoren aus Abschnitt 3 wieder. Bahne dir deinen Weg nach rechts. Dort befindet sich nun eine geöffnete Tür in der oberen rechten Ecke. Du gelangst in einen Raum, der von drei Kameras überwacht wird, die obendrein noch mit Maschinengewehren gesichert sind. Entdecken diese Kameras dich, schießen sie auf dich, statt die Wachen zu alarmieren. Unten in der Mitte des Raumes liegen drei EM-Granaten, die du gut gebrauchen kannst. Nachdem du sie eingesammelt hast, läufst du nach rechts und verlässt den Raum durch die Tür dort, um in den großen Raum zurückzugelangen, der einem Labyrinth ähnelt.

Bahne dir auch hier deinen Weg durch den Raum, damit du die Tür in der oberen rechten Ecke erreichst, die dich erneut zum Aufzug führt. Betrete den Aufzug und fahre nach unten ins erste Stockwerk. Verlasse den Aufzug, laufe oben durch die Tür und benutze danach die Tür auf der linken Seite. Begib dich durch die Tür unten am Bildschirm, dadurch befindest du dich wieder im ersten Raum, der durch Infrarotsensoren gesichert ist. Umgehe vorsichtig die Sensoren und gehe durch die Tür auf der linken Seite, die dich zu der Stelle führt, an der du die Gasmaske gefunden hast. Hier läufst du durch die Tür links und anschließend durch die Tür oben am Bildschirm, hinter der du auf Chris triffst.

Sie erzählt dir, dass sich der Wissenschaftler in der Kaserne aufhält, sie sich aber auf den Weg macht, das Kraftwerk zu untersuchen, denn das sei groß genug, um den Metal Gear darin unterzubringen. Nachdem sie ihrer Wege gegangen ist, läufst du nach rechts und gelangst zu einigen Kisten, an denen eine Wache patrouilliert. Schleiche dich um die Wache und die Kisten herum. In der unteren rechten Ecke findest du einige Vorräte. Begib dich nach oben zu weiteren Kisten, achte dabei auf die Kamera und laufe nach rechts.

Im nächsten Bild siehst du eine Wache, die gerade mit Hilfe eines Computers auf der rechten Seite mehrere Türen öffnet. Diese Wache verlässt daraufhin den Computer und verschließt die Türen hinter sich. Bevor du nun dein Glück an dem Computer versuchst, begibst du dich zuerst zu dem Lastwagen, in dem sich einige Granaten befinden.

Danach musst du dir den Computer vorknöpfen, was ein wenig eigentümlich abläuft, aber mit einiger Übung wirst du es schaffen.

Du gelangst zu den Hundezwingern, in denen glücklicherweise alle Hunde eingeschlossen sind. Außer auf die Hunde triffst du möglicherweise noch auf einen Vogel, der in Panik wegfiegt, falls du ihm zu nahe kommst. Halte dich deshalb in diesem Bild so weit wie möglich links, denn dort gibt es nichts, wovor du dich in Acht nehmen müsstest. Im nächsten Bild stößt du auf weitere Hundezwinger, doch diesmal sind sie nicht verschlossen und die Hunde streunen irgendwo in der Umgebung herum. Halte dich wieder links und weiche dem Vogel aus, sonst weckt er den schlafenden Soldaten in der Ecke auf. Bewege dich nach oben und laufe in das folgende Gebiet, in dem es drei verschiedene Passagen gibt.

Gleich wenn du das Bild betrittst, siehst du einen Hund, der den Korridor auf der rechten Seite zu bewachen scheint. Dieser Hund bewegt sich nach einem bestimmten Schema: Wenn er nach unten gelangt ist, wendet er sich nach rechts und begibt sich auf dem mittleren Korridor wieder nach oben. Zu diesem Zeitpunkt macht sich ein zweiter Hund auf den Weg den rechten Korridor nach unten. Warte, bis er über den mittleren Korridor nach oben läuft. Wenn er ungefähr den halben Weg nach oben zurückgelegt hat, rennst du nach rechts und über den Korridor auf der rechten Seite nach oben. Oben findest du vier Granaten, sammle sie ein. Dann begibst du dich ein wenig nach links und gehst in der Mitte nach oben. Anschließend läufst du erst nach rechts und dann nach oben.

Im nächsten Raum befindet sich eine Wache, daher läufst du direkt nach rechts und dann nach oben, wo du etwas Munition findest. Begib dich nach links. Dort siehst du einen patrouillierenden Wächter, der sich von links nach rechts bewegt. Sobald er sich nach rechts in Bewegung setzt, folgst du ihm und begibst dich zu der Nische in der Mitte des Korridors. Warte, bis die Wache auf ihrem Rückweg an dir vorbei ist, dann kannst du ungestört weiter nach rechts und dann nach oben gehen.

Nun hast du die Möglichkeit, in zwei verschiedene Richtungen weiterzulaufen. Obwohl du beide Richtungen auskundschaften musst,

solltest du zuerst nach rechts gehen, da dieser Weg um einiges kürzer ist als der andere. Das nächste Bild findest du fast leer vor, es stehen nur zwei Lastwagen darin. Im Lastwagen auf der rechten Seite befinden sich vier Granaten, die du auf jeden Fall mitnehmen solltest. Danach läufst du nach oben. Im nächsten Gebiet siehst du einen Bumerang durch den Bildschirm fliegen, der deine Position schnell verraten kann, falls du nicht vorsichtig bist. Außerdem bewachen zusätzlich vier Hunde das Gebiet, in dem sich noch mehr Granaten befinden. Gehe nach oben. Du stößt nach kurzer Zeit auf einen Durchgang, der nach links führt.

Hinter dem Durchgang gelangst du zu einer Tür, neben der ein Computer steht. Benutze den Computer, um die Tür zu öffnen. Leider kommst du nicht sehr weit, denn hinter der Tür ist eine Barriere aufgebaut, die jedes Weiterkommen verhindert. Dir bleibt nichts anderes übrig, als zurück zu der Stelle zu gehen, an der sich der Weg in die zwei verschiedenen Richtungen teilt. Nun läufst du in die entgegengesetzte Richtung und musst dir deinen Weg durch eine Art Labyrinth bahnen, in dem außerdem noch drei Hunde unterwegs sind. Sei vorsichtig, vermeide es, entdeckt zu werden, und denke daran, dass die Hunde aufhören, dich zu verfolgen, wenn du das Bild verlässt, in dem sie sich aufhalten.

Im nächsten Bild triffst du auf einige Krähen, denen du besser weiträumig aus dem Weg gehst. Weiterhin sind in diesem Gebiet drei Wachen positioniert, die es dir auch nicht unbedingt leichter machen, unentdeckt zu bleiben. Bewege dich langsam und vorsichtig nach oben. Das folgende Gebiet wird von mehreren Hunden bewacht. Umgehe sie und laufe zuerst nach oben und dann nach rechts. Hier findest du einige Vorräte, sammle sie ein und gehe weiter nach rechts.

Benutze den Computer, damit du durch die Tür gehen kannst, hinter der du zwölf Granaten und ein paar Vorräte findest. Begib dich danach durch die Tür oben am Bildschirm. Du gelangst in ein leeres Bild, nur ein Bumerang wird auf dich geworfen. Dein erster Boss-Kampf steht kurz bevor.

Slasher Hawk – Dieser Gegner rennt oben am Bildschirm hin und her, dort, wo du ihn nicht erreichen kannst. Er läuft von links nach rechts

und bleibt dann stehen, um mit einem Bumerang auf dich zu zielen. Benutze deine Granaten, um ihn anzugreifen. Wenn seine Lebensenergie bis zur Hälfte aufgebraucht ist, greift auch sein Falke in den Kampf ein. Obendrein wird dein Gegner damit anfangen, ab und an zwei Bumerangs gleichzeitig zu werfen. Weiche den Geschossen aus und ziele so lange mit deinen Granaten auf ihn, bis der Kampf zu deinen Gunsten beendet ist und damit auch der Abschnitt 4.

Abschnitt 5: Die Kaserne

Du beginnst den neuen Abschnitt im Innern der Kaserne, genau vor dem Aufzug. Hoffentlich hast du daran gedacht, dir die Kiste in Abschnitt 3 mitzunehmen. Falls nicht, solltest du erst einmal den Aufzug außer Acht lassen und nach links laufen. Hier befindet sich eine Wache, der du aber leicht ausweichen kannst, um durch die erste Tür zu laufen und dir besagte Kiste zu holen. Jetzt kannst du beruhigt zurück zum Aufzug gehen.

Benutze den Aufzug, um damit zu Ebene 2 zu gelangen. Begib dich nach oben und du bemerkst zwei Fließbänder auf dem Boden. Um diese Fließbänder zu benutzen, musst du dich in der Kiste verstecken und dich dann auf das Fließband begeben. Zu diesem Zeitpunkt ist das die einzige Methode, das Fließband zu benutzen. Auf dem Fließband kommst du zu einer Stelle, die wie ein kleiner Raum aussieht. Diese "Räume" befinden sich überall dort, wo Fließbänder sich treffen oder in verschiedene Richtungen auseinander laufen. Die farbigen Anzeigen an diesen Stellen zeigen dir, in welche Richtung du dich weiterbewegen wirst, abhängig von der Farbe deiner Kiste. Falls du dich für eine andere Richtung entscheidest, muss zuerst die Farbe deiner Kiste mit der Farbe für diese Richtung übereinstimmen. Falls es dir nicht gelingen sollte, die richtige Farbe abzustimmen, wirst du zurück zum Anfang des Fließbandes gebracht, und dann heißt es: auf ein Neues!

Momentan besitzt du nur die gelbe Kiste, also benutze sie, steige damit auf das Fließband und genieße die Fahrt, wo immer sie hinführt. Du gelangst zu einem Aufzug, der sich allerdings sehr von den anderen

Aufzügen, die du gewohnt bist, unterscheidet. Bei diesem Aufzug handelt es sich einfach nur um Flächen auf dem Boden, die dich eine Ebene nach unten bringen, wenn du dich in einer der Kisten befindest. Nebenbei gesagt, versuche erst gar nicht, dich auf eine dieser Flächen zu stellen und dann erst die Kiste zu benutzen, das Ganze funktioniert nur, wenn die Kiste vom Fließband auf einer der Flächen platziert wird. Also, wenn du nun zu dem Aufzug kommst und alles planmäßig verläuft, bringt er dich eine Ebene nach unten (L1). Dort findest du eine rote Kiste. Danach begibst du dich auf das Fließband unten am Bildschirm und lässt dich zu einem weiteren Aufzug transportieren, der dich erneut eine Ebene nach unten bringt (B1).

In diesem Raum liegen einige Handgranaten in der unteren linken Ecke. Sammle sie ein und halte dich dann rechts. Eine Wache patrouilliert in dieser Gegend, aber du kannst dich hinter den Kisten verstecken. Es liegt nun an dir, ob du den Wächter mit einem Schuss oder mit deinen Fäusten außer Gefecht setzt, beides ist gleichermaßen einfach. Sobald er bewusstlos ist, rennst du davon, denn wenn er wieder zu sich kommt, macht er sich sofort auf den Weg, um nach dir zu suchen. Laufe nach rechts zu einer Tür, die sich an der oberen Wand befindet, dahinter stolperst du über einige E/M-Granaten. Mit den Granaten im Gepäck läufst du weiter nach rechts.

Hinweis: Du wirst im Verlaufe des Spieles noch einige Male durch diesen nächsten Abschnitt laufen müssen. Um zu vermeiden, dass die Beschreibung wieder und wieder in dieser Lösung auftaucht, muss die Anweisung reichen, dass du zurück zum Aufzug B1 laufen musst.

Du befindest dich nun bei einem Durchgang, der auf der rechten Seite hoch und runter führt. Laufe nach unten und wende dich bei der nächsten Gelegenheit nach links. Achte hierbei auf die Kamera, die sich von oben nach unten bewegt. Benutze einfach die Kisten als Deckung und folge dem Korridor nach links. Auf halben Weg gelangst du zu einem Korridor, der nach unten führt und dessen Boden aus Metall besteht. Eine Wache patrouilliert in diesem Gebiet. Laufe einfach weiter

nach links und vermeide es, entdeckt zu werden. In der Ecke des Bildschirms findest du einige Betäubungsgranaten. Begib dich nach unten, bevor du nach rechts weiterläufst. Auf halbem Wege siehst du das andere Ende des Korridors mit dem Metallboden und die Wache, laufe daher vorsichtig weiter nach rechts.

Der Korridor führt nun nach unten und dann zurück nach links, dort gelangst du auch in das nächste Bild. Achte auf die Kamera, die den oberen Teil der Wand überwacht. Finde den richtigen Zeitpunkt und laufe weiter nach unten. Du kommst in den Aufzugsraum. Dort gehst du rechts entlang zum Aufzug, da links eine Wache positioniert ist. Benutze den Aufzug, um zurück nach L2 zu gelangen. Dort begibst du dich zum Fließband. Diesmal hast du zusätzlich die rote Kiste, mit der du andere Wege einschlagen kannst. Du benutzt die Kisten in der folgenden Reihenfolge:

G, G, G, G, R – wobei G = Gelb und R = Rot (und B = Blau) ist.

Das bringt dich in einen neuen Raum, in dem du als Erstes die Gasmaske aufsetzen musst, bevor du die Leiter hinunter nach L1 steigst, denn der Raum, in den du gelangst, ist mit Gas gefüllt. Die untere Hälfte des Bildschirms ist mit Kisten übersät und auf der linken Seite findest du die L3-Schlüsselkarte. Nimm dir die Karte und weiche der Wache dort aus, du kannst sie allerdings auch mit deiner Pistole erledigen. Danach begibst du dich durch die Tür auf der rechten Seite. Du kommst in einen Raum, der sich direkt rechts vom Aufzug befindet. Eine Kamera ist an der Wand angebracht und überwacht den Raum, aber hier findest du genügend Kisten, hinter denen du in Deckung gehen kannst. Achte außerdem auf die Wache und laufe nach unten und dann zurück nach links, wo du den Aufzug benutzt, um zurück zur Ebene L2 zu gelangen.

Benutze nun das Fließband mit den Kisten in folgender Reihenfolge:

G, G, G, R, G, R.

Du findest dich in einer neuen Umgebung wieder. Benutze deine L3-Schlüsselkarte, um die Tür zu öffnen. Hinter der Tür befinden sich sehr viele Kisten und eine patrouillierende Wache, außerdem findest du in der oberen rechten Ecke einige Vorräte. Begib dich nach links und weiche auch der anderen Wache aus. Dann gehst du nach unten und benutzt das Fließband, bei dem die Farbe deiner Kisten diesmal keine Rolle spielt. Das Fließband bringt dich eine Ebene weiter nach unten. Du bist nun wieder auf Ebene L1.

Laufe nach links und sammle die blaue Kiste ein. Dann kannst du das Fließband erneut benutzen, dass dich eine weitere Stufe nach unten befördert, auf die Ebene B1. Folge dem Weg und hebe dabei alle Betäubungsgranaten auf, die du findest. Dann läufst du auf der linken Seite nach oben und folgst dem oben beschriebenen Weg, um zurück zu dem Aufzug auf der Ebene B1 zu gelangen. Danach fährst du mit dem Aufzug nach oben zur Ebene L2. Hier benutzt du das Fließband in der folgenden Reihenfolge:

G, B, G, B, G.

Der Raum, in den du gelangst, ist ein großes Labyrinth aus Kisten, in dem sich zusätzlich mehrere Wachen aufhalten. Zuerst läufst du so weit wie möglich nach links, dann wendest du dich nach oben und anschließend ganz nach rechts. Weiche den Wachen aus, so gut es geht. Wenn es nach rechts nicht mehr weitergeht, begibst du dich nach unten, gehst an der Tür auf der rechten Seite vorbei und benutzt das Fließband unten am Bildschirmrand. Dazu nimmst du die blaue Kiste, die dich nach rechts befördert. Anschließend wechselst du zur roten Kiste, damit du noch weiter nach rechts gelangst und schließlich eine Ebene nach unten gebracht wirst.

In diesem Raum kannst du dir ein Nachtsichtgerät mitnehmen, das dir noch gute Dienste leisten wird. Dann läufst du nach rechts und steigst auf das Fließband, das dich weiter nach unten bringt. Dort kriechst du um die schlafende Wache herum, sammelst die Kiste ein und begibst dich anschließend nach links. Laufe nach unten und

wende dich bei dem zweiten Durchgang nach links. Dann folgst du den oben genannten Anweisungen, um zurück zur Ebene B1 zu gelangen. Von dort aus machst du dich auf den Weg nach oben zur Ebene L2.

Benutze das Fließband, um wieder zu dem Labyrinth aus Kisten zu kommen. Dort läufst du zu der Tür auf der rechten Seite und gehst hindurch. Setze nun dein Nachtsichtgerät ein, denn damit kannst du nicht nur im Dunkeln sehen sondern auch Infrarotstrahlen erkennen. Dir müsste es nun relativ leicht fallen, den Infrarotstrahlen auszuweichen und nach rechts zu laufen. Begib dich durch die Tür, halte dich weiter rechts und laufe die Treppe hinunter.

Du bist nun wieder auf Ebene L1, aber in einem dir noch unbekannten Gebiet. Gehe nach links und umgehe dabei die Kameras. Eine davon ist an der oberen und eine an der unteren Wand angebracht. Die Kisten werden dir auf deinem Weg nach links Deckung geben. Laufe dann nach unten und umgehe die beiden Wachen, dann wendest du dich nach rechts und gehst durch die erste Tür, zu der du kommst. Umgehe auch hier eine Wache und begib dich zu der Tür oben. Nachdem du durch diese Tür gegangen bist, redest du mit Jimmy, der dir erzählt, dass er unbedingt aus dem Gefängnis heraus möchte. Nach der Unterhaltung läufst du nach unten und zurück zum Hauptkorridor. Dort gehst du weiter nach rechts durch eine Tür, hinter der du etwas C4-Sprengstoff findest. Mache dich nun auf den Weg zurück, um erneut zu dem großen Labyrinth zu gelangen. Benutze das Fließband zuerst mit der blauen Kiste und nach der nächsten Maschine mit der roten Kiste, dadurch wirst du eine Ebene weiter nach unten gebracht. Platziere den C4-Sprengstoff an der linken Wand und bringe ihn zur Detonation. Nun hast du auch diesen Abschnitt beendet.

Abschnitt 6: Stromausfall

Du stellst schnell fest, dass die gesamte Stromzufuhr zusammengebrochen ist und alles in völliger Dunkelheit liegt. Glücklicherweise trägst du dein Nachtsichtgerät, doch keiner der Aufzüge funktioniert und alle Fließbänder haben gestoppt. Dazu kommt

noch erschwerend hinzu, dass dein Radar kaputt ist. Doch wenigstens kannst du auf den Fließbändern entlanglaufen.

Begib dich nach links. Jimmy teilt dir mit, wohin du gehen sollst. Laufe dann nach rechts, bis du zu dem Fließband kommst. Steige hinauf und bewege dich nach unten. Lasse dich anschließend durch das Loch im Boden fallen. Du landest in dem Raum mit dem Metallfußboden und der schlafenden Wache, um die du nach links herumkriechen musst. Dabei kannst du einige Granaten einsammeln. Du bist nun wieder im Keller, in dem du die Anweisungen aus Abschnitt 5 benutzt, um zurück zum Aufzugsschacht zu kommen. Dort hältst du dich links und gehst zu der Tür, weiche dabei der Wache aus. An der Tür benutzt du deine L3-Schlüsselkarte, verwende dabei dein Nachtsichtgerät. Hinter der Tür hebst du alle E/M-Granaten auf und begibst dich zu der Leiter.

Benutze erneut die Schlüsselkarte und mache dich auf den Weg nach oben. Falls du unterwegs noch kein Sturmgewehr gefunden hast, stößt du nun auf eines, andernfalls findest du nur Munition. Laufe nach rechts durch die nächste Tür, umgehe die Wache und bewege dich weiter nach rechts, bis du dich im L1-Aufzugsraum befindest. Hier gehst du nach rechts, umgehst die Wache, läufst nach oben und benutzt die Schlüsselkarte, um die folgende Tür zu öffnen. Der Raum ist mit Gas gefüllt, doch du müsstest eigentlich auch ohne die Gasmaske auskommen. Weiche der Wache aus und laufe nach oben, dort kletterst du die Leiter hinauf und beginnst, auf dem Fließband zu laufen.

Begib dich nach links, krieche durch die Maschine und mache dich auf den Weg zur nächsten, durch die du auch hindurchkriechen musst. Ungefähr nach halber Strecke kannst du ein Stück nach oben kriechen. Dort findest du einen Schalldämpfer, falls du noch keinen besitzt, ansonsten lass dich überraschen. Danach kriechst du wieder in der Maschine nach links, dann nach oben und schließlich nach rechts. An der folgenden Maschine begibst du dich nach oben, dadurch gelangst du wieder in den Raum, der mit Kisten gefüllt ist. Laufe nach links. Auf halbem Wege wirst du von Chris kontaktiert. Danach gehst du nach links und läufst auf dem Fließband entlang. Wende dich nach links und

dann nach unten, krieche durch die Maschine, bewege dich nach unten und lasse dich anschließend durch das Loch im Boden fallen.

Ein unerforschtes Gebiet wartet auf dich. Unten rechts in der Ecke findest du einige Vorräte. Dann kehrst du zurück und gehst in die obere rechte Ecke. Dort steigst du einige Stufen hinunter und musst die Infrarotstrahlen auf der rechten Seite des Raumes umgehen. Du bemerkst zwei Türen, die obere führt dich zu einigen Vorräten und die untere bringt dich zu einem weiteren Nachtsichtgerät. Laufe durch den Raum mit den Infrarotstrahlen zurück und steige auch die Stufen wieder hinauf. Dann setzt du das Nachtsichtgerät ein, damit du wieder in der Lage bist, dich zurechtzufinden.

Laufe nach rechts und benutze das Fließband. Begib dich nach unten, danach nach rechts durch die Maschine und schließlich nach oben, wo du dich durch das Loch fallen lässt. Bewege dich nach oben und gehe durch die Tür, hinter der dein nächster Boss-Kampf auf dich wartet.

Marionetten + Eule – Für diesen Kampf benötigst du entweder das Infrarotsichtgerät oder das Nachtsichtgerät. Am besten geeignet ist das Nachtsichtgerät, mit dem du tatsächlich sehen kannst, welches die Marionetten und welches die Eule ist. Beachte die Marionetten so wenig wie möglich und greife deinen Gegner mit dem Sturmgewehr an. Die Marionetten werden ab und zu mit einigen Messern nach dir werfen und die Eule benutzt eine Leuchtgranate, die dich für eine Weile blind macht. Bleibe einfach hartnäckig und feure unentwegt mit deinem Gewehr auf den Gegner, dann wirst du den Sieg davontragen und den Abschnitt 6 beenden.

Abschnitt 7: Finde den Metal Gear

Deine Aufgabe besteht nun darin, den Metal Gear aufzuhalten. Begib dich nach rechts. Dort entdeckst du eine Anzahl Computer neben fünf verschiedenen Türen, die der ähneln, die du schon im Vorfeld gesehen hast. Anstatt alle fünf Türen zu öffnen, solltest du Tür 2 und 4 lieber verschlossen lassen (Tür 1 ist hier die oberste und Tür 5 die unterste

Tür). Das erreichst du, indem du die Computer 1 und 3 benutzt. Dann läufst du einfach darauf zu und die anderen Türen öffnen sich, sobald du sie berührst.

Laufe nach rechts und besteige den Lastwagen, in dem du einige Vorräte und einen Minendetektor findest. Bewaffne dich gleich zu Beginn mit dem Minendetektor, denn du wirst ihn sofort brauchen, und verlasse anschließend den Lastwagen, um nach oben zu gehen. Im nächsten Bild befinden sich keine Wachen, dafür aber sind überall Minen verteilt. Indem du den Minendetektor benutzt, kannst du dir den sichersten Weg durch das Minenfeld suchen. Wenn du dabei kriechst, kannst du zusätzlich die Minen einsammeln. Nachdem du oben auf dem Bildschirm angekommen bist und das nächste Bild erreicht hast, triffst du auf Viper, den Anführer der Söldner. Dieser bedient den Metal Gear, der daraufhin seinen Granatwerfer gegen dich einsetzt.

Du musst dich nun so schnell wie möglich zurückziehen und wieder unversehrt nach unten gelangen. Dabei musst du nicht nur den Minen, die alle wieder an Ort und Stelle sind, ausweichen, sondern auch dem Granatwerfer. Am sichersten ist es für dich, wenn du dich möglichst links hältst, denn dort sind nicht so viele Minen platziert. Bahne dir deinen Weg zum unteren Rand des Bildschirms und du hast den Abschnitt 7 überstanden.

Abschnitt 8: Das Kraftwerk – Teil 1

Deine Aufgabe ist es, den Generator des Kraftwerkes zu zerstören. Für die Erledigung dieser Mission benötigst du allerdings eine bessere Ausrüstung und auch die Wachen in diesem Gebiet sind besser bewaffnet. Du brauchst hier drei Treffer, um sie zu erledigen.

Du beginnst in einem Raum, in dem sich unten eine Tür und oben einige Kisten befinden. Leider besitzt du nicht die benötigte Schlüsselkarte, um die Tür zu öffnen, daher musst du dich an den Kisten vorbeiquetschen und durch die Tür dahinter gehen. Du gelangst in einen Aufzugsraum, in dem du mit dem Aufzug in den Keller fahren kannst, wo du zuerst nach oben läufst und dann durch die Tür gehst.

In der folgenden Sequenz siehst du zwei Wachen, die sich über die Flutung der Ebene unterhalten und darüber, dass sich überall Pfützen befinden. Viele dieser Pfützen sind zusätzlich sehr gefährlich, denn sie leiten den Strom weiter. Du musst es also vermeiden, die Wachen auf dich aufmerksam zu machen, und außerdem darauf achten, dass du keinen elektrischen Schlag bekommst. Nachdem du wieder die Kontrolle hast, läufst du nach links und begibst dich auf dem Korridor zwischen den beiden Pfützen nach unten. Die Pfütze auf der linken Seite ist harmlos, doch die auf der rechten Seite kann dir einen enormen elektrischen Schlag versetzen, der zwar nicht unbedingt tödlich ist, dich aber dennoch für einige Sekunden außer Gefecht setzt.

Bewege dich nach unten in das nächste Bild. Hier sind entweder Geschwindigkeit oder blanker Stahl gefragt, das kommt darauf an, wie selbstsicher du dich fühlst. Laufe zur rechten Seite des Bildschirms und gehe durch die Pfütze nach unten, dann wendest du dich nach links und begibst dich nach unten, bis du zu einem veraltet aussehenden Computerterminal kommst. Hier ist eine Wache positioniert, die, wenn du auf Schnelligkeit setzt, in die andere Richtung schaut. Also renne nach unten, bis du zu einer Wand gelangst, auf der du C-4 lesen kannst, außerdem ist es die einzige Wand weit und breit. Auch hier befindet sich eine Wache, die aber ebenfalls in die andere Richtung schaut, wenn du nur schnell genug an ihr vorbeirennst. Dabei solltest du allerdings auf die Fallen am Boden achten, die durch weiße Markierungen gekennzeichnet sind. Solange du über sie hinwegrennst und nicht darauf stehen bleibst, dürften sie keinerlei Gefahr für dich darstellen.

In der oberen rechten Ecke befindet sich ein Lüftungsschacht, in den du dich hineinzwängen und dich bis zur Abzweigung vorarbeiten musst. Wende dich nach links und du erreichst ein Gebiet, das als A-4 gekennzeichnet ist. Hier gehst du nach links und dann nach unten. Eine Wache patrouilliert in diesem Abschnitt, die, sobald du auch nur den geringsten Lärm machst, aufmerksam wird und die Sache untersucht. Mit dem richtigen Timing kannst du diese Wache jedoch umgehen. In der oberen rechten Ecke befinden sich einige Nikita-Raketen, die dir

aber nichts nützen, so lange du den Nikita selbst noch nicht gefunden hast. Anschließend begibst du dich in die untere rechte Ecke und gehst durch die Tür dort. Laufe nun direkt nach rechts und sieh zu, dass du schnell durch die Tür flitzt, dann merkt die Wache in diesem Gebiet gar nicht, dass du hier warst.

Du kommst in einen Raum, in dem sich eine Wache befindet, die gerade ein Nickerchen macht. Der Boden um dich herum besteht aus Metall. Um keine Geräusche zu verursachen, kriechst du nach rechts und holst dir so die L4-Schlüsselkarte. Mit der Karte in deinem Besitz machst du dich auf den Rückweg zum Aufzugsschacht und fährst zur Ebene L2 nach oben.

Der nachfolgende Raum ist ein Labyrinth. Um dich richtig zu bewegen und dort hindurchzukommen, musst du dich ganz eng an den Wänden halten. An bestimmten Streckenabschnitten befinden sich schmale Spalten, an denen du die Richtung ändern kannst. Zuerst drückst du dich an der oberen Wand entlang, bis du zu einem Spalt gelangst. Dort wendest du dich nach unten und erreichst eine große offene Stelle. Bleibe dicht an der rechten Wand, dann bewegst du dich nach unten, bis du zum nächsten Spalt kommst. Halte dich links und an dem folgenden Spalt läufst du nach unten und gehst dort durch die Tür.

In diesem Raum sind zwei Wachen positioniert, eine, die schläft, und eine, die herumgeht. Ein Metallboden befindet sich unmittelbar unter dir, daher ist es für dich am leichtesten, wenn du dich nach unten begibst und dich dann nach rechts drehst. Dadurch kannst du den Raum verlassen, bevor die Wachen misstrauisch werden. Laufe weiter nach rechts. Du kommst an einigen Falltüren vorbei und findest außerdem noch etwas Munition. Wenn du dich dann in der Nähe mehrerer Kisten und einer Wache befindest, gehst du vorsichtig zur oberen rechten Ecke und kriechst dort in den Lüftungsschacht.

Folge dem Lüftungsschacht zu einer Tür, hinter der du eine kugelsichere Weste und etwas C4-Sprengstoff findest. Kehre durch den Lüftungsschacht zurück nach außen, umgehe die Wache und wende dich nach links, diesmal oberhalb der Kisten. Anschließend läufst du nach oben, wo du wieder eng an den Wänden entlanggehen

musst. Zuerst gehst du an der linken Wand entlang und begibst dich nach oben, bis du einen Spalt erreichst, an dem du dich an die obere Wand drückst. Bewege dich nach rechts zum nächsten Spalt, dann bleibst du an der rechten Wand und gehst nach unten zum folgenden Spalt. Drücke dich an die untere Wand und halte dich links, bis du zum nächsten Spalt gelangst. Jetzt bleibst du an der rechten Wand und drehst dich nach oben. An dem Spalt, den du dann erreichst, wendest du dich nach oben und gehst nach rechts zu einer offenen Stelle.

In der oberen rechten Ecke findest du ein paar Splittergranaten. Sammle sie ein und laufe zum linken unteren Abschnitt der freien Stelle. Dort bleibst du so weit wie möglich unten, begibst dich nach links und kommst so zum nächsten Spalt. Drücke dich an die linke Seite und bewege dich nach oben, du musst danach durch die Tür auf der rechten Seite gehen.

Hier wird eine Ansammlung Kisten von einem Soldaten bewacht. In der Ecke oben links findest du die Nikita und in der gegenüberliegenden Ecke die passenden Raketen dafür. Hast du alles eingesteckt, läufst du nach rechts und findest dich vor einem großen Stück Fußboden wieder, das unter Strom steht. Benutze die Nikita, um die Kontrolltafel zu zerstören, und bahne dir deinen Weg hindurch. Nachdem du die Tafeln zerstört hast, kontaktiert Chris dich und die Wachen werden auf dich aufmerksam, machen aber keinerlei Anstalten, sich dir zu nähern.

Warte darauf, dass der Timer die Null erreicht. Es befinden sich nun einige Wachen in diesem Gebiet, die gar nicht daran denken wegzugehen. Begib dich zurück zur linken Seite und betrete den Raum anschließend sofort noch einmal, dann gehst du zurück zum Aufzugsschacht und lässt dich zur Ebene L1 bringen. Hier läufst du nach links und schließlich nach unten, wo du die nächste Kontrolltafel, die du zerstören musst, gleich rechts von dir erblickst. Benutze erneut die Nikita. Es könnte sein, dass du mehrere Anläufe brauchst, um die Kontrolltafel zu zerstören, denn die Kameras sind manchmal in der Lage, die Raketen auszuschalten. Ist der Boden nicht mehr gefährlich

für dich, begibst du dich nach unten, aber denke daran, dass die Wachen auf dich aufmerksam geworden sind.

Im Folgenden wäre eine Splittergranate äußerst hilfreich, denn es gilt, eine normale Kamera sowie eine schießende Kamera auszuschalten. Bewege dich weiter nach unten und dann nach rechts. Gehe auf keinen Fall nach oben, denn dort warten nur schießwütige Kameras auf dich und es gibt nichts Interessantes zu entdecken. Laufe stattdessen nach unten. Hier befinden sich weitere Falltüren und eine aufmerksame Wache, doch du kannst die Granaten gut gebrauchen, die sich in der unteren rechten Ecke befinden. Anschließend begibst du dich in die Ecke unten links und benutzt den Lüftungsschacht.

An der Abzweigung bewegst du dich nach unten und gelangst in ein für dich fremdes Gebiet. Nimm dir alle Nikita-Raketen und zerstöre danach die Tafel im oberen Teil des Raumes, was unbedingt notwendig ist, da du später noch einmal hierher zurückkommst. Kehre zum Lüftungsschacht zurück und begib dich an der Abzweigung diesmal nach oben. An der folgenden Abzweigung biegst du nach links und erreichst ein kleines Labyrinth. Lass die Tür oben außer Acht, da du nicht die notwendige Schlüsselkarte besitzt, und gehe zuerst zur linken oberen Ecke, um ein paar Nikita-Raketen einzusammeln. Danach läufst du zu der Tür unten in der linken Ecke und gehst weiter nach unten.

Du gelangst in ein kleines Gebiet, in dem sich etwas Munition und ein großes Loch auf der linken Seite befinden. Benutze die Nikita, um die Kontrolltafel zu zerstören, die du direkt unter dir erkennen kannst. Aber achte auf die Kameras, die darauf programmiert sind, deine Raketen zu erledigen. Wenn du dicht an der Wand bleibst, hilft dir das, nicht so schnell entdeckt zu werden. Nachdem die Kontrolltafel zerstört ist, wartest du, bis der Timer abgelaufen ist, der die Wachen alarmiert. Allerdings scheinen sie ohnehin nie bis zu diesem Raum vorzudringen. Danach läufst du nach oben durch die Tür auf der rechten Seite.

Benutze lieber eine weitere Splittergranate, damit dir das Leben nicht so schwer gemacht wird und du in aller Ruhe die Munition und den Sprengstoff auf der linken Seite aufheben kannst. Anschließend läufst du nach unten in die rechte Ecke und gehst dort durch die Tür. Nun

GBC**METAL GEAR SOLID**

bewegst du dich nach oben und benutzt eine weitere Splittergranate, um die Kameras auszuschalten. Nachdem du dann oben durch die Tür gelaufen bist und auf dem Weg nach oben die Granaten mitgenommen hast, umgehst du die Wache und läufst erneut durch die Tür an der oberen Seite. Der nächste Boss-Kampf steht dir bevor.

Feuer-Bison – Bison verfügt über einen Flammenwerfer und hat verschiedene Angriffsmuster, die davon abhängig sind, wie groß die Entfernung zwischen ihm und dir ist. Auf kurze Distanz benutzt er einen weit ausholenden Flammenangriff, bei dem er die Flamme in einem 90°-Winkel hin und her schwingt. Bei einer mittleren Entfernung zu dir benutzt er einen Flammenstoß, der gezielt in eine Richtung abgefeuert wird, und bei einer größeren Entfernung bombardiert er das gesamte Gebiet mit Flammenbällen. Die Stellen, an denen die Flammenbälle landen werden, erkennst du an den Schatten, die sie vor dem Aufschlag auf den Boden werfen.

Dir stehen in diesem Kampf auch verschiedene Angriffsarten zur Verfügung. Benutze deine Nikita, aber achte darauf, dass Bison dir zu diesem Zeitpunkt den Rücken kehrt. Andernfalls bemerkt er die Raketen und zerstört sie noch auf dem Weg zu ihm. Weiterhin benutze dein Sturmgewehr oder deine Pistole, dazu musst du dich ihm nicht übermäßig nähern, sondern nur in der richtigen Schusslinie zu ihm stehen. Natürlich kannst du auch deine Granaten benutzen, doch dazu musst du dich ihm nähern. Denke daran, dass die Granaten nicht so zielgenau abgefeuert werden können wie Schüsse aus dem Gewehr oder der Pistole. Hast du ihn erledigt, endet hier der Abschnitt 8 für dich.

Abschnitt 9: Das Kraftwerk – Teil 2

Erledige deine Aufgabe und zerstöre die Turbinen. Zuerst fährst du mit dem Aufzug in den Keller und musst dich dort entscheiden, welchen Weg du beschreiten möchtest. Es gibt einen längeren, aber dafür relativ sicheren Weg und einen kurzen, dafür aber sehr gefährlichen Weg zu deinem Ziel.

Der kurze Weg – Laufe durch die Tür unten am Bildschirm und ziehe deine Gasmaske an. Dann begibst du dich nach links und anschließend nach unten, wo du eine Wache bemerkst, die rechts von dir herumgeht. Bewege dich weiter nach unten, wende dich nach rechts und gehe schließlich wieder nach oben. Auf diese Weise kannst du dich an die Wache heranschleichen und sie ausschalten, bevor du zurück nach links durch die Tür gehst.

Der lange Weg – Begib dich zu der Ecke oben links. Dort kriechst du in den Lüftungsschacht und folgst seinem Verlauf. Nach dem Verlassen des Schachtes stehst du vor einer Tür. Dahinter läufst du nach links und dann nach unten, bevor du dich ein wenig nach rechts drehst und nach unten gehst. Danach bewegst du dich nach oben und nach rechts. Du erblickst die Turbinen. Der Colonel kontaktiert dich und du musst ihm leider mitteilen, dass du nicht in der Lage bist, die Turbinen zu zerstören. Daher bleibt kein anderer Ausweg, als das gesamte Kraftwerk in die Luft zu jagen.

Dazu musst du die vier Hauptsäulen finden und C4-Sprengstoff an den dafür vorgesehenen Ecken befestigen. Du kannst den C4-Sprengstoff nur an diesen speziellen Stellen anbringen, doch dazu benötigst du noch etwas mehr Sprengstoff. Laufe nach oben und sammle den C4-Sprengstoff ein. Genau neben dem Fundort des Sprengstoffes befindet sich die erste Säule mit einer solchen abgeschrägten Stelle, an der du das C4 anbringen musst. Nachdem du den Sprengstoff platziert hast, kehrst du zum Aufzugsschacht zurück und lässt dich eine Ebene nach oben bringen.

Laufe durch die Tür auf rechten Seite und du gelangst zu der Stelle, an der du gegen Bison gekämpft hast. Begib dich durch die Tür unten und bahne dir deinen Weg zur nächsten Tür unten am Bildschirm, aber gehe noch nicht hindurch, denn die zweite Säule befindet sich genau neben der Tür. Platziere wieder etwas C4-Sprengstoff an dem dafür vorgesehenen Platz und gehe anschließend durch die Tür. Laufe nach unten und umgehe die Kameras, dann begibst du dich nach links und kommst ins nächste Bild.

Bahne dir deinen Weg nach oben, weiche dabei den Kameras aus

und gehe durch die Tür oben am Bildschirmrand. Dann wendest du dich wieder nach oben und kriechst durch den Lüftungsschacht. An der Kreuzung begibst du dich nach unten und sobald du den Lüftungsschacht verlassen hast, erblickst du die dritte Säule, an der du auch wieder etwas Sprengstoff anbringst. Anschließend kehrst du in den Lüftungsschacht zurück und biegst an der Kreuzung nach rechts ab.

Nach dem Verlassen des Schachtes gehst du nach rechts und im nächsten Bild läufst du nach oben. Dabei musst du der Wache und den Fallen ausweichen. Du befindest dich nun in dem Gebiet, in dem du vorhin die Kontrolltafeln mit Hilfe deiner Nikita zerstört hast. Benutze eine E/M-Granate und renne an den Kameras vorbei zu dem Aufzug, der dich in den Keller bringt. Du bist nun in dem überschwemmten Gebiet und musst dich nach unten ins nächste Bild bewegen. Dort kletterst du in den Lüftungsschacht in der rechten unteren Ecke, aber denke daran, dass sich hier zwei Wachen und einige Fallen befinden.

Nachdem du aus dem Lüftungsschacht wieder herausgeklettert bist, läufst du nach unten und umgehst so die Wache, die sich immer noch hier befindet. An der Tür bewegst du dich nach oben und kommst zu der letzten Säule, die zerstört werden muss. Nachdem du den Sprengstoff erfolgreich angebracht hast, kontaktiert dich der Colonel erneut, um dir mitzuteilen, dass du dich schnell in Sicherheit bringen sollst. Leider kann man mit der Sprengung nicht warten, bis du außer Gefahr bist, sondern zündet den Sprengstoff, noch während du dich im Gebäude befindest.

Nachdem der Sprengstoff explodiert ist, bemerkst du überall kleine Feuer und herunterfallende Geröllbrocken, die dich verletzen, sobald du ihnen zu nahe kommst. Dein Ziel ist es nun, zu der Stelle zurückzukehren, an der du den Abschnitt 8 begonnen hast, was glücklicherweise nicht allzu weit entfernt von deinem momentanen Standort ist. Laufe zurück zum Aufzug und lasse dich nach oben zur Ebene L1 bringen. Dort rennst du nach links und dann nach unten, um durch die Tür zu gelangen. Dahinter läufst du an einigen Kisten vorbei auf die Tür zu. Der Abschnitt endet, wenn du die Tür fast erreicht hast.

Abschnitt 10: Zerstöre den Metal Gear – Teil 1

Du befindest dich außen vor dem Kraftwerk und machst dich nun auf den Weg zu der Stelle, an der du Viper in Abschnitt 7 getroffen hast. Das Minenfeld ist immer noch aktiv, also bewege dich extrem vorsichtig. Wenn du das Bild erreichst, in dem Viper sich in seinem Gunship aufgehalten hat, findest du einige Vorräte in der Ecke unten links. Anschließend begibst du dich weiter nach links und dann nach oben, während du mehrere Granaten und Vorräte einsammeln kannst. Gehe nach oben ins nächste Bild und du wirst Zeuge, wie eine Person, die Chris ähnelt, ein Gunship betritt. Richtig geraten, der nächste Boss-Kampf steht bevor.

Gunship – Das Gunship fliegt zuerst davon, um dann zurückzukommen und dich anzugreifen. Es verfügt über verschiedene Angriffsmuster. Der am meisten gebrauchte Angriff, der zugleich den größten Schaden anrichtet, wird dann vorbereitet, wenn das Gunship oben auf der rechten oder linken Seite entlangfliegt. Dann kannst du dich auf einen Angriff mit dem Maschinengewehr vorbereiten. Das Schlimme bei diesen Angriffen ist, dass dir die Kugeln aus dem Maschinengewehr folgen und du ihnen nur sehr schwer ausweichen kannst. Bei einem solchen Angriff solltest du in jedem Fall deine Granaten benutzen. Den Raketenangriffen des Gunships kannst du besser ausweichen, aber du kannst in dieser Zeit dem Gegner keinerlei Schaden zufügen. Falls dir die Granaten ausgehen sollten, erscheinen zusätzliche Granaten oben links oder rechts in der Ecke. Nachdem du das Gunship zerstört hast, begibst du dich nach links und der Abschnitt endet dort für dich.

Abschnitt 11: Zerstöre den Metal Gear – Teil 2

Nun kann der Spaß so richtig beginnen. Du startest in einem kleinen Raum, in dem sich oben und links je eine Tür befindet. Zuerst gehst du durch die obere Tür und sammelst links Munition für dein Gewehr ein. In dem Raum oben am Bildschirm findest du mehrere Nikita-Raketen.

Nachdem du dich nun wieder mit Munition eingedeckt hast, läufst du nach links in das nächste Bild. Gehe ein Stückchen weiter nach links, bis du eine Kamera erblickst, die sich auf der rechten Seite von oben nach unten bewegt. Links davon befindet sich ein schmaler Spalt zwischen einer Kiste und der Wand. Zwänge dich durch diesen Spalt und laufe nach links. Hinter dem Spalt gehst du zuerst nach oben und dann nach links.

Bewege dich nun auf die linke Seite der mittleren Kiste, die am meisten hervorsteht, und krieche nach unten zwischen die letzten beiden Kisten. Wenn du den Boden erreichst, kannst du genau hinter einer Wache herauskommen und dann durch den Durchgang laufen, ohne die Wache zu alarmieren. Steige die Treppe nach unten. Dort benötigst du die Nikita, um eine Kontrolltafel zu zerstören, welche die Elektrizität weiterleitet. Kehre anschließend zu deiner Anfangsposition zurück und gehe diesmal durch die Tür auf der linken Seite des Raumes, bevor du nach oben läufst und die Wache dort ausschaltest. Danach begibst du dich weiter nach oben und wendest dich dann nach links. Gehe zwischen der Wand und der ersten Kiste, zu der du kommst, nach unten, um dich dann sofort nach links zu drehen. Bleibe dabei so nahe wie möglich an der unteren Wand. Laufe weiter nach links und steige anschließend die Treppe hinunter.

Der Strom, der hier durch den Boden geflossen ist, wurde deaktiviert, daher rennst du zuerst nach links, dann nach oben und schließlich nach rechts. Gehe durch die Tür und halte dich rechts. Laufe auch durch die folgende Tür und begib dich zu einem Loch im Boden. Dort drehst du dich mit dem Gesicht nach rechts und benutzt die Nikita. Zerstöre eine andere Kontrollplatte weiter oben auf dem Bildschirm. Achte dabei auf die Kameras und bringe die Rakete dazu, diagonal durch das Gebiet zu fliegen, dann zerstört sie die Kontrolltafel ohne größere Schwierigkeiten. Danach kehrst du erneut zu deiner Ausgangsposition zurück und läufst zu der Stelle, an der sich die bewegliche Kamera befindet. Zwänge dich erneut zwischen den Kisten entlang und bewege dich nach oben. Dieses Mal begibst du dich nach rechts, statt nach links.

Drücke dich zwischen weiteren Kisten hindurch und achte auf das richtige Timing, denn sonst entdeckt dich die Kamera und schlägt Alarm. Laufe nach rechts, bis du einige Kisten entdeckst, an denen sich auch eine Wache befindet. Mit dem richtigen Timing läufst du nach unten und nach rechts, dann steigst du die Treppe hinunter, wo du bemerkst, dass auch hier der Boden nicht mehr elektrifiziert ist. Begib dich durch die Tür. Danach läufst du nach links, bevor du zuerst nach oben und dann nach links gehst. Anschließend bewegst du dich nach oben, drehst dich nach links und danach nach unten. Platziere nun etwas C4-Sprengstoff an der Wand und zerstöre diese.

Sammle die Vorräte ein und nimm dir die L5-Schlüsselkarte. Danach zerstörst du die Kontrolltafel mit deiner Nikita und kehrst zu der Stelle zurück, an der du die Nikita das zweite Mal benutzt hast. Wenn du das Loch erreichst, gehst du nach unten und dann nach rechts. Laufe die Treppe nach oben, gehe durch die Tür und benutze den Aufzug, der dich nach unten zur Ebene B50 bringt. Hier bemerkst du eine Wache, die auf einem seltsamen Weg zur Tür an der äußersten linken Seite geht. Falls du nun deinen Minendetektor benutzt, kannst du erkennen, warum die Wache diesen Weg einschlägt. Du kannst jetzt versuchen, der Wache exakt zu folgen. Aber viel leichter ist es, wenn du zur linken Seite kriechst und dabei unten am Bildschirmrand bleibst, weil sich dort nur eine einzige Mine befindet. Hast du den Sprengstoff erreicht, stehst du auf und läufst zu der Tür. Dort begibst du dich nach unten und gehst dann durch die Tür.

Du stehst vor einer Doppeltür, hinter der ein Wächter ein Nickerchen macht. Laufe vorsichtig an ihm vorbei, ohne ihn zu wecken, und begib dich durch die Tür auf der rechten Seite. Du gelangst in einen dieser Räume, die durch Infrarotstrahlen gesichert sind. Falls du den Alarm in diesem Raum auslösen solltest, kommen keine Wachen, sondern die Türen schließen sich und der Raum füllt sich langsam mit Gas. Bewaffne dich mit deinen E/M-Granaten und benutze das Infrarotsichtgerät. Dann bewegst du dich nach links, wo du zusätzlich eine bewegliche Kamera entdeckst. Benutze eine der E/M-Granaten und renne schnell zu der Tür auf der linken Seite des Bildschirms.

Im nächsten Raum befinden sich außer dir noch zwei Wachen, die in äußerster Alarmbereitschaft sind. Du musst es bis zu der Tür in der oberen linken Ecke schaffen. Dazu rennst du ganz nach oben, bis fast zu der Stelle, an der die Wache stehen bleibt. Wähle nun die Schlüsselkarte aus deinem Inventar aus und renne hinter der Wache her, die nach links läuft. Schalte die Wache aus und gehe weiter nach links. Die Tür sollte sich öffnen, bevor die andere Wache misstrauisch wird und nach dem Kollegen schaut. Bewege dich ein wenig nach oben. Dort siehst du eine Kamera, die sich auf und ab bewegt. Benutze die Kiste, um unentdeckt zu bleiben, und merke dir dieses Gebiet, da du nachher noch einmal zurückkommen musst.

Begib dich nach oben, aber vergesse die Kamera nicht, und gehe durch die Tür auf der rechten Seite. Nun benötigst du dein Nachtsichtgerät und etwas C4-Sprengstoff. In diesem Raum befinden sich einige Infrarotstrahlen, die du umgehen musst, bevor du dich nach oben wendest und dort zu einer Stelle kommst, an der die Wand zerstört ist. Laufe hindurch und achte nicht weiter auf deine Ausweichanzeige, denn während du dich in diesem zentralen Raum befindest, werden keine Wachen hereinkommen. Doch merke dir, dass in den anderen Räumen sehr wohl Wachen auf der Lauer liegen und nur darauf warten, dich zu jagen.

Gehe durch die Tür und krieche zuerst unter den Tisch, um dort einige Nikita-Raketen einzusammeln. Achte dabei auf die schießwütige Kamera. Krieche dann wieder heraus und begib dich zu der Sackgasse. Dort platzierst du etwas C4-Sprengstoff. Sobald die Wand zerstört ist, läufst du durch die Tür und begibst dich nach oben, wobei du der Wache ausweichst. Anschließend machst du dich auf den Weg nach rechts und kriechst dort unter den Tisch, um Sprengstoff mitzunehmen. Dann läufst du weiter nach rechts und bewegst dich nach unten durch die Tür. Hier platzierst du etwas Sprengstoff direkt an der Wand rechts von dir und nach der Explosion an der Wand, die du nun erreichen kannst. Danach gehst du durch die Tür.

Begibst du dich nun nach oben und dann nach rechts, gelangst du in einen Raum, in dem du C4-Sprengstoff findest, wo du aber auch zwei

Wachen ausweichen musst. Laufe danach nach unten zu den Spinden und drehe dich nach links. Dort jagst du die Wand auf der linken Seite in die Luft und sammelst einige E/M-Granaten ein. Gehe nach unten zu der Sackgasse, aber verlasse nicht dieses Bild, und jage die Wand in die Luft, bevor du dich weiter nach unten auf den Weg machst und durch die Tür gehst. Laufe nach oben und dann nach rechts, um zu einer Tür zu kommen. Dahinter benutzt du die Nikita, um die Kontrolltafel zu zerstören, und nimmst dir die L6-Schlüsselkarte.

Gehe zurück und bewege dich nach rechts, bevor du nach unten läufst und in den Raum mit dem Nachtsichtgerät gelangst. Kehre nun zurück zu dem Raum, von dem aus du das dunkle Gebiet zuerst betreten hast. Halte dich ganz links und gehe durch die Tür. Benutze den Aufzug, um zur Ebene B98 zu gelangen. Nach dem Verlassen des Aufzuges findest du dich auf einer Art Laufsteg wieder, der sich über dem Metal Gear erstreckt. Begib dich nach unten und betrete den Raum auf der linken Seite. Innen befindet sich zwar eine Wache, aber dafür auch sehr viel Munition, so dass sich das Risiko lohnt. Bewege dich wieder nach oben und benutze erneut den Aufzug, der dich nach unten zur Ebene B99 bringt.

Schalte die Wache aus und gehe in den nächsten Raum, in dem sich eine schlafende Wache und eine Menge Munition befinden. Wieder vor dem Raum begibst du dich ganz nach links, betrittst den Raum und lässt dich von dem Aufzug zur Ebene B100 bringen. Dort drehst du dich nach links und gehst durch die Tür, bevor du nach oben durch die folgende Tür läufst und dort Munition einsammelst. Zurück im Aufzugsraum wendest du dich nach rechts. Sobald du dich in der Nähe der Tür befindest, beginnt der Raum, sich zu bewegen. Wenn du das Gebiet betrittst, in dem sich der Metal Gear befinden sollte, stellst du fest, dass er verschwunden ist. Laufe die Hauptfahrspur nach oben, bis du eine Tür auf der rechten Seite erblickst. Gehe hindurch und dann nach oben durch die folgende Tür. Dabei kannst du dich seelisch und moralisch schon einmal auf deinen nächsten Boss-Kampf vorbereiten.

Viper – Der Raum besteht hauptsächlich aus Vipers Hauptwaffe, einem Lasergitter. Alle kleinen Säulen, die du siehst, strahlen die Laserstrahlen

aus. Viper aktiviert das Lasergitter, das sich nach dem Zufallsprinzip aufbaut. Das bedeutet, dass du manchmal in der Lage bist, über die Hälfte der Strecke zurückzulegen und dann wieder beim nächsten Mal nur ein paar Schritte weit kommst. Zusätzlich aktiviert Viper Flächen auf dem Boden, die bei der kleinsten Berührung explodieren. Du kannst sie erkennen und hast danach einige Sekunden Zeit, dich in Sicherheit zu bringen, bevor sie hochgehen. Du musst versuchen, dich um Viper herumzubewegen, dabei den Laserstrahlen und den explosiven Flächen auszuweichen und zugleich mit deinen Waffen auf ihn zu feuern.

Hinweis: Es heißt, dass man auch unter den Laserstrahlen hindurchkriechen kann, aber das ist noch nicht 100-prozentig erwiesen. Du kannst es ja einfach mal ausprobieren.

Wenn du den Anführer der Söldner erledigt hast, ist dieser Abschnitt beendet und es gilt, nur noch eine Sache zu erledigen, nämlich den Metal Gear endgültig zu zerstören.

Abschnitt 12: Zerstöre den Metal Gear – Teil 3

Zu guter Letzt musst du deine Kräfte mit dem allmächtigen Metal Gear messen. Zuerst sammelst du alle Munition ein, die du in diesem Raum finden kannst. Dann begibst du dich auf der Hauptfahrspur nach oben. Auf deinem Weg stolperst du über einiges an Munition, die du bald gut gebrauchen kannst. Wenn du oben angekommen bist, ziehe deine kugelsichere Weste an und bewaffne dich mit dem C4-Sprengstoff. Dann erst kannst du hineingehen und dich dem letzten Boss stellen.

Metal Gear – Phase 1

Du triffst nun auf die Ursache allen Übels, den General und seinen Metal Gear. Bevor du allerdings dem Körper Schaden zufügen kannst, musst du ihn manövrierunfähig machen und deshalb die Füße ausschalten. Dazu kannst du entweder den Sprengstoff verwenden

oder die Minen, die du vorhin eingesammelt hast. Die Verwendung der Minen ist etwas gefährlicher, da die Gefahr sehr hoch ist, sich selbst zu verletzen. Probiere es lieber mit dem Sprengstoff. Renne den Bildschirm hinab und du kannst einen Schatten erkennen, der stellvertretend für einen der Füße des Metal Gear steht und sich auf dem Bildschirm hin- und herbewegt, bis er in einer Position verharret.

An dieser Stelle solltest du nach Möglichkeit den Sprengstoff platzieren, damit er explodiert, sobald sich der Fuß darauf hinabsenkt. Du benötigst sechs dieser Explosionen, bis der Fuß vollständig zerstört ist. Versuche, nach einem bestimmten Schema vorzugehen, dann gelingt dir dein Vorhaben eher.

Metal Gear – Phase 2

Nun, da du es mit einem leicht verkrüppelten Metal Gear zu tun hast, musst du auch den Rest ausschalten. Vor dem Kampf werden dir drei Punkte am Metal Gear gezeigt, wobei der erste Punkt die Zwillingsgewehre, der zweite die Schussanlagen und der dritte die Raketenwerfer zeigt. Zu Beginn musst du dich nur um die Gewehre sorgen, denn nur sie feuern zur Zeit auf dich. Nach einer Weile erscheinen zwei Dronen, die sich über den gesamten Bildschirm bewegen, doch sie können dir keinen richtigen Schaden zufügen, beachte sie daher so wenig wie möglich.

Der Schlüssel zum Erfolg, d.h. zur Zerstörung des Metal Gear ist die Problembewältigung in einer bestimmten Reihenfolge. Zuerst musst du die Schussanlagen (zweiter Punkt) zerstören, die sich zu beiden Seiten des Metal Gear befinden. Denke daran, dass du sie nur dann zerstören kannst, wenn sie gerade aktiv sind und auf dich zielen. Dazu musst du das Maschinengewehr (erster Punkt) mit einer Granate bewerfen, dann aktiviert sich die Schussanlage und beginnt, auf dich zu schießen. Benutze zur Zerstörung der Schussanlage entweder Nikita-Raketen oder Granaten. Wenn du an beiden Seiten erfolgreich warst, beginnt der Metal Gear, mit Raketen zu feuern. Wann immer du die Maschinengewehre triffst, werden Raketen auf dich abgefeuert.

Du solltest dich in ein möglichst freies Gebiet begeben, wo du den

Raketen besser ausweichen und dich auf das Ausschalten der Maschinengewehre konzentrieren kannst. Der Metal Gear feuert in der Regel sechs bis acht Raketen hintereinander ab, nachdem du das Maschinengewehr getroffen hast. Sobald die Lebensenergie des Metal Gear nur noch 1/4 beträgt, beendet er alle seine anderen Angriffsarten und greift nur noch mit einer Art Flammenwerfer an, der von der Mundgegend ausgeht. Weiche den Flammen aus, die immer in drei Strahlenbündeln erscheinen, und ziele mit Granaten auf seinen Mundbereich. Der Kampf ist recht hart und wenn du siegreich sein solltest, hast du wahrscheinlich fast all deine Nikita-Raketen und Granaten verbraucht.

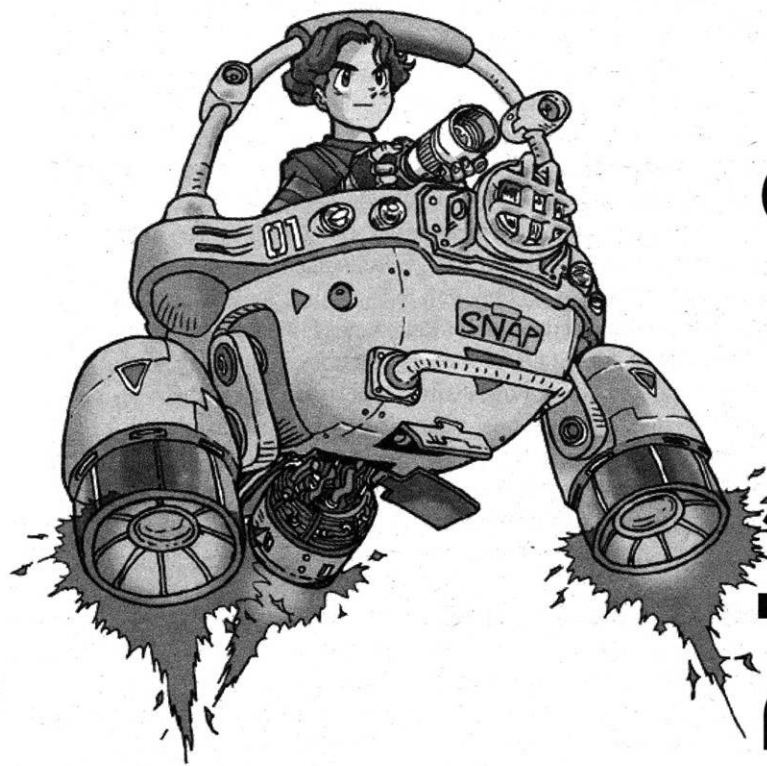
Du hast es geschafft, der Metal Gear stellt keine Bedrohung mehr dar und der Abschnitt 12 ist beendet. Das Spiel allerdings noch nicht ganz...

Abschnitt 13: Viper, der letzte Showdown

Nach der Erklärung des Generals triffst du erneut auf Viper, der leider nicht so tot ist, wie du erwartet hast. Dennoch ist es nicht ganz so schwer wie beim letzten Mal, ihn zu besiegen.

Du hast 90 Sekunden Zeit, um ihm endgültig den Rest zu geben. Das einzige Problem für dich ist, dass Viper jedesmal, wenn du ihn triffst, eine seiner Blendgranaten benutzt und verschwindet. Doch auch dies wird nach einem bestimmten Schema durchgeführt. Solltest du dich links vom Aufzug befinden, wenn du auf ihn zielst, benutzt er seine Blendgranate und taucht rechts vom Aufzug wieder auf (und natürlich umgekehrt). Benutze dein Sturmgewehr und der Kampf ist schnell zu Ende. Gratulation, du hast nicht nur den Endgegner, sondern auch das Spiel geschafft.

Stelle das Spiel noch nicht ab, denn nach dem Nachspann erhältst du als Belohnung einen neuen Spielmodus.



Pokémon Snap

POKÉMON SNAP KOMPLETTLOSUNG

DIE STORY

Professor Eich, ein berühmter Wissenschaftler, der sich auf die Untersuchung von Pokémon spezialisiert hat, befindet sich auf der Pokémon-Insel, auf der es keine Menschen, sondern nur frei lebende, wilde Pokémon gibt. Dies ist der perfekte Ort, um Pokémon in ihrem natürlichen Lebensraum zu beobachten und ihr Verhalten in freier Wildbahn zu studieren. Der Professor hatte dabei in Erwägung gezogen, einige Pokémon-Trainer zur Unterstützung anzufordern, verwarf diese Idee aber gleich wieder, weil er Bedenken hatte, dass diese Trainer eventuell nur daran interessiert wären, die seltenen Pokémon zu fangen.

Also entschied sich der Professor dazu, Todd, einen talentierten jungen Fotografen, auf die Insel einzuladen, der Fotos von Pokémon in ihrer natürlichen Umgebung machen soll. Diese Bilder sollen dazu beitragen, den PKMN-Bericht zu vervollständigen.

Du schlüpfst nun in die Rolle von Todd, der auf der Pokémon-Insel fotografieren soll, um den PKMN-Bericht des Professors fertig zu stellen. Du bist nur mit deiner Kamera und deinem Fahrzeug, auch bekannt als "Zero-One", ausgerüstet. Es befinden sich sechs verschiedene Strecken auf der Insel, auf denen du insgesamt 63 verschiedenen Pokémon begegnen kannst. Jedes Mal, wenn du einen der Rundkurse in Angriff nimmst, hat du Filmmaterial für 60 Bilder zur Verfügung. Viel Spaß beim Knipsen!

DIE STEUERUNG

Bewegungen

In diesem Spiel bewegst du dich immer vorwärts, du kannst nicht anhalten und fotografieren, es sei denn, du stolperst über ein Pokémon (dein Fahrzeug stoppt, damit keines der Pokémon verletzt wird).

Benutze die Richtungstasten, um dich umzusehen und deine Kamera richtig auszurichten. Wenn du dich sehr schnell umschaun möchtest, drückst du die C-Taste kombiniert mit den Richtungstasten Hoch, Links und Rechts. Die Tastenkombinationen C-Links und C-Rechts drehen dich um 90° nach links oder rechts, während dich C-Hoch direkt nach vorne schauen lässt. (Hinweis: In den Wasserabschnitten bewegt sich dein Fahrzeug ein wenig in die Richtung, in die du schaust, und für alle Abschnitte gilt: Wenn du nach hinten blickst, verringerst du deine Geschwindigkeit.)

Fotografieren

Zuerst musst du dir ein geeignetes Motiv suchen, dann drückst du die Z-Taste, um deine Kamera einzustellen. Die A-Taste bildet sozusagen den Auslöser, drücke sie also, wenn du deine Einstellungen beendet hast. Der Professor liebt es, wenn sich das jeweilige Pokémon genau in der Mitte des Bildes befindet, daher leuchtet auch der Pokéball auf und du hörst ein Geräusch, sobald sich dein Motiv in der Bildmitte befindet.

Gegenstände

Zu Beginn verfügst du noch über keinerlei Gegenstände, aber im Laufe des Spieles wird sich das ändern. Die Gegenstände, die du benutzen kannst, sind im Folgenden aufgezählt.

- a) Pokémon-Futter – Drücke die A-Taste, um das Futter zu werfen, auf das die verschiedenen Pokémon unterschiedlich reagieren. Normalerweise laufen sie zum Futter, also kannst du sie damit in deine Nähe locken. Das Pokémon-Futter erhältst du, wenn du einen Punktestand von mindestens 14.000 im PKMN-Bericht erreicht hast.
- b) Pester-Ball – Drücke die Taste B, um diesen Ball zu werfen. Er verströmt eine Art von Gas, welches einige Pokémon wirklich nervt und sogar ohnmächtig werden lässt. Dieser Ball ist gut dafür geeignet, Pokémon aus ihren Verstecken zu holen. Diesen Pester-Ball erhältst du, sobald du eine bestimmte Anzahl von Punkten erreicht hast.

- c) Pokémon-Flöte – Drücke C-Runter, um auf der Flöte zu spielen. Auch diese Flöte hat unterschiedliche Auswirkungen auf die verschiedensten Pokémon. Normalerweise schauen sie dich an und beginnen zu tanzen, außerdem weckt die Flöte Relaxo auf und bringt Pikachu dazu, einen Donnerschock zu machen. Du erhältst diese Flöte, nachdem du ein Bild von einem Pokémon-Zeichen gemacht hast.
- d) Beschleuniger – Drücke die R-Taste, um dein Fahrzeug zu beschleunigen. So kannst du dich einem Pokémon nähern oder schnell durch einige Abschnitte zu einer bestimmten Stelle gelangen. Du erhältst den Beschleuniger, wenn du die sechs Basis-Strecken erfolgreich durchfahren hast.

PUNKTE SAMMELN

Am Ende eines jeden Pfades suchst du dir die Bilder der Pokémon aus (immer nur eines pro Pokémon), die du dem Professor geben willst. Er ist ziemlich streng bei seiner Bewertung. Die fünf verschiedenen Kategorien, nach denen er deine Bilder bewertet, sind folgende:

Speziell – Einige der Bilder sind so einzigartig, dass der Professor ihnen Namen gibt.

Größe – Je größer ein Pokémon auf einem Bild abgelichtet ist, desto mehr Punkte erhältst du. Wenn das Pokémon allerdings zu groß abgelichtet wurde, so dass es nicht mehr vollständig auf das Bild passt, verringert sich deine Punktzahl. Die höchste Punktzahl, die du in der Kategorie Größe erreichen kannst, ist 1000.

Pose – Der Professor mag keine Bilder, auf denen das Pokémon sich nicht bewegt und gar nichts macht. Versuche das Pokémon dazu zu bringen, etwas Besonderes zu machen. Einige der Gegenstände helfen dir dabei, eine höhere Punktzahl für das Posieren zu bekommen. Achte darauf, dass du keine Bilder machst, auf denen das Pokémon nur von hinten zu sehen ist, denn diese Bilder hasst der Professor regelrecht.

Technik – Wenn sich das Pokémon genau in der Mitte des Bildes befindet, verdoppelt sich deine Punktzahl.

Gleiche Pokémon – Schaffst du es, mehrere Pokémon derselben Art auf einem Bild zu verewigen, gibt dir der Professor einen kleinen Punktebonus, dessen Höhe davon abhängt, wie viele der Pokémon auf dem Bild zu sehen und wie groß die jeweiligen Pokémon sind. Meistens fällt dieser Punktebonus nicht sonderlich hoch aus.

DIE RUNDKURSE

Dieser Abschnitt enthält alle wichtigen Informationen über die einzelnen Strecken, nämlich eine generelle Beschreibung, die vorkommenden Pokémon, wie man die Strecke freischaltet und alles über das geheime Zeichen.

Strecke 1: STRAND

Beschreibung: Auf dieser Strecke bewegt sich dein Zero-One auf Schienen an der Küste entlang. In diesem Gebiet findest du die grundlegenden und bekannteren Pokémon, wie Pikachu, Taubsi oder Smettbo.

Pokémon: Smettbo, Taubsi, Pikachu, Mauzi, Dodu, Chaneira, Kangama, Sichlor, Karpador, Lapras, Evoli und Snorlax.

Freischaltung: Diese Strecke ist von Anfang an frei befahrbar.

Pokémon-Zeichen: Nachdem du an dem Pikachu zu Beginn des Abschnittes vorbeigefahren bist, schaust du nach links. Dort befindet sich eine Ansammlung von Steinen, die mit Moos bedeckt sind und ein wenig Ähnlichkeit mit einem Kingler haben. Diese Steine bilden das Zeichen, das du jetzt nur noch im Bild verewigen musst.

Strecke 2: TUNNEL

Beschreibung: Dieser Rundkurs war ursprünglich ein Kraftwerk, das von Menschen geleitet wurde, aber schon seit geraumer Zeit leer steht. Die Pokémon, denen du hier begegnest, sind überwiegend elektrischer Natur, wie Elektek oder Lektrobal.

Pokémon: Kokuna, Pikachu, Zubat, Digda, Digidri, Magnetilo, Magneton, Alpollo, Elektek, Lektrobal, Karpador und Zapdos.

Freischaltung: Um diese Strecke freizuschalten, musst du am Strand Bilder von sechs verschiedenen Pokémon machen.

Pokémon-Zeichen: Wenn du den zweiten Pikachu auf dieser Strecke erreicht hast, lockst du ihn mit einigen Äpfeln neben das Ei. Dann spielst du auf der Pokéflöte, damit Pikachu seinen Donnerschok macht. Das Ei bekommt Risse und ein Zapdos schlüpft aus.

Strecke 3: VULKAN

Beschreibung: Diese Strecke befindet sich innerhalb des Vulkankraters, daher sind auch die meisten Pokémon, auf die du hier stößt, dem Feuer sehr verbunden, wie Glumanda, Vulpix oder Magmar.

Pokémon: Glumanda, Glutexo, Glurak, Vulpix, Fukano, Arkani, Gallopa, Magmar, Karpador und Lavados.

Freischaltung: Am Ende des Tunnels, wo sich die Magnetilos befinden, siehst du auf der rechten Seite einen Elektek. Treffe ihn mit einem Apfel, damit er explodiert und auf diese Weise einen Durchgang öffnet.

Pokémon Zeichen: Zu Beginn dieser Strecke, siehst du auf der linken Seite einen Krater, aus dem rosa Rauch entweicht, ein seltsamer Anblick! Werfe einige Pester-Bälle in diesen Krater, die Rauchwolke,

die daraufhin aus dem Krater kommt erinnert an Smogon und bildet das Zeichen. Halte es schnell auf einem Bild fest.

Strecke 4: FLUSS

Beschreibung: Auf dieser Strecke bewegt sich der Zero-One am Fluss entlang, daher handelt es sich bei den Pokémon hier meistens um wasser- oder pflanzenartige, wie Quapsel, Flegmon oder Muschas.

Pokémon: Bisasam, Safcon, Pikachu, Giflor, Enton, Quapsel, Flegmon, Lahmus, Muschas, Austos und Karpador.

Freischaltung: Du musst auf den vorherigen drei Strecken Bilder von insgesamt 22 verschiedenen Pokémon machen.

Pokémon-Zeichen: Beim ersten Flegmon schaust du nach rechts, dort entdeckst du ein Giflor, aus dem Rauch nach oben steigt. Spiele dort die Pokéflöte, damit der Giflor anfängt zu tanzen und der Rauch versiegt. Nun wird hinter dem Rauch ein großer Felsbrocken sichtbar, der einem Tragosso ähnelt. Das ist dein Motiv.

Strecke 5: HÖHLE

Beschreibung: Auf dieser Strecke benutzt dein Zero-One seine doppelten Jetpacks. Die Pokémon, die du hier siehst, sind größtenteils ziemlich hässlich und unscheinbar, wie Sleima oder Rossana.

Pokémon: Bisasam, Pikachu, Pummeluff, Zubat, Ultrigaria, Sarzenia, Sleima, Sleimok, Smogon, Rossana, Karpador, Ditto und Arktos.

Freischaltung: Beim Ende der Fluss-Strecke entdeckst du einen roten Schalter auf der rechten Seite und einen seltsamen Stein, der sich an der Wand entlangbewegt. Treffe den Stein mit einem Pester-Ball, damit er sich in einen Porygon verwandelt. Danach betätigst du den Schalter.

Pokémon-Zeichen: Wenn du den Ultrigaria erreichst, der um das Wasser läuft, siehst du auf der linken Seite einige komisch glänzende Kristalle. Mache ein Bild davon, es wird aussehen wie ein Mewtu.

Strecke 6: TAL

Beschreibung: Diese Strecke führt an einem Fluss entlang, der durch ein Tal fließt, daher findest du nicht nur wasserartige Pokémon hier, sondern auch einige, die an Land leben.

Pokémon: Shiggy, Sandan, Sandamer, Menki, Kleinstein, Georok, Goldini, Sterndu, Starmie, Karpador, Garados, Dratini und Dragoran.

Freischaltung: Um diese Strecke befahren zu können, musst du Bilder von 40 verschiedenen Pokémon geschossen haben.

Pokémon-Zeichen: Ganz zu Beginn des Abschnittes siehst du vor dir einige Hügel, die starke Ähnlichkeit mit einem Digdri haben, das ist dein Motiv.

Strecke 7: REGENBOGENWOLKE

Beschreibung: Diese geheime Strecke findest du in den Wolken. Beobachte den Himmel und du entdeckst die Form eines anderen Pokémon. Dort gibt es nur ein Pokémon, das seltenste, das existiert, nämlich das Mew.

Pokémon: Mew.

Freischaltung: Zuerst musst du das geheime Labor von Professor Eich finden. Am Ende des Tals siehst du eine Gruppe von Shiggys, zwei laufen davon, während eines zurückbleibt und sich in seinem Häuschen versteckt. Treffe das Häuschen mit einem Pester-Ball, damit es den Menki oben auf dem Hügel trifft, der sich auf der anderen Seite des

Hügels neben einem roten Schalter befindet. Treffe ihn erneut mit einem Pester-Ball, damit er auf den Schalter fällt. Das Tor öffnet sich und das geheime Labor wird sichtbar. Er möchte, dass du Bilder von den sechs versteckten Zeichen machst, um die letzte Strecke freizuschalten.

DIE POKÉMON

Vor der Aufzählung der verschiedenen Pokémon, ihrer Aufenthaltsorte und ihrer Eigenschaften solltest du dir einige Ausdrücke genau merken.

Snap	Ein Bild von einem Pokémon machen oder den Auslöser drücken.
Schnappschuss	Ein Bild eines Pokémon.
Rahmen	Die Größe eines Bildes, der Bildschirm.
Nahaufnahme	Ein Pokémon nimmt den größten Teil des Bildes ein (Nahaufnahme).
Gegenstand	Entweder ein Apfel oder ein Pester-Ball.

1. Bisasam

Aufenthaltsort: Fluss, Höhle

Beschreibung: Eine Mischung aus Reptil und Dinosaurier, mit einer Knolle auf dem Rücken.

Beste Aufnahme: In der Nähe des Flussanfangs findest du einen Baumstumpf und einen hohlen Holzklotz. Über dem Baumstumpf kannst du etwas Grünes entdecken und wirfst einen Pester-Ball dorthin. Dadurch fällt der Bisasam nach rechts unten. Werfe anschließend einige Äpfel in das Gebiet bei dem Eingang zu dem Holzklotz. Ein weiterer Bisasam erscheint und macht sich über die Äpfel her. Mache eine Nahaufnahme von diesem Pokémon und versuche, den anderen Bisasam im Hintergrund auch auf das Bild zu bringen, um einige Bonuspunkte zu erhalten. Achte darauf, dass du nur fotografierst, wenn der Bisasam die Äpfel verspeist, denn der Professor liebt diese Bilder, auf denen die Pokémon glücklich aussehen.

2. Glumanda

Aufenthaltort: Vulkan

Beschreibung: Ein orangefarbener Dinosaurier mit einer Flamme an der Spitze seines Schwanzes.

Beste Aufnahme: Wenn du zu dem großen Lavados-Ei auf dem Vulkanpfad gelangst, werfe keinen Gegenstand auf das Ei, sondern lasse dein Fahrzeug stoppen. Schaue anschließend nach links, dort erblickst du einige Glumandas. Versuche sie mit einigen Äpfeln anzulocken und werfe auch ein paar Äpfel in die Nähe der Hügel, damit weitere Glumandas erscheinen. Es kann passieren, dass sich bis zu sechs Glumandas direkt vor dir befinden. Sind sie alle versammelt und passen auch in den Bildschirm, spiele die Pokémon-Flöte, um sie zum Tanzen zu bringen. Dieses Motiv ist einfach klasse.

3. Glutexo

Aufenthaltort: Vulkan

Beschreibung: Die weiter entwickelte Form von Glumanda verfügt über eine dunkelrote Farbe, außerdem sind seine Augen größer und sein Gesamtbild wirkt aggressiver als beim Glumanda.

Beste Aufnahme: Am Ende des Abschnittes siehst du einen Glutexo, der um eine Lavafläche herumgeht. Hier gibt es leider keine Tricks, die du anwenden könntest. Warte einfach, bis er nahe genug ist, und mache das Beste daraus. Achte darauf, dass er vollständig auf dem Bild zu sehen ist. Wenn du einen Apfel in seine Richtung wirfst, könnte er vielleicht anhalten und in die Luft heulen, ein solches Bild würde dir 1200 Punkte in der Kategorie Pose bescheren.

4. Glurak

Aufenthaltort: Vulkan

Beschreibung: Hierbei handelt es sich um die weiter entwickelte Form des Glutexo. Er hat wieder eine leuchtend orange Farbe und zusätzlich ein paar Flügel bekommen, was ihn viel größer werden lässt.

Beste Aufnahme: Am Ende des Abschnittes beim Vulkan entdeckst du einen Glumanda, der um eine Lavafläche herumläuft. Treffe ihn mit

einem Gegenstand, so dass er in den Lavasee fällt. Anschließend erscheint ein riesiger Glurak, der sich anscheinend durch die Berührung mit der Lavamasse verwandelt hat. Werfe nun einen weiteren Gegenstand in seine Richtung. Wird er getroffen, dreht er sich zu dir um und speit Feuer. Ein wirklich gelungenes Bild, falls du es schaffst, ihn in seiner vollen Größe auf das Bild zu bannen.

5. Shiggy

Aufenthaltort: Tal

Beschreibung: Eine kleine blaue Schildkröte, die sich gerne in ihrem Häuschen versteckt und es liebt, mit anderen Shiggys zusammen zu sein.

Beste Aufnahme: Am Ende des Tals befinden sich zwar einige Shiggys, die aber viel zu weit entfernt sind, als dass du ein annehmbares Bild zu Stande bekommen könntest. Daher solltest du dir einen anderen Ort suchen, an dem sich diese Pokémon befinden. Gleich am Anfang des Tals kannst du einige Shiggys sehen, die sich vor dir in ihren Häusern treiben lassen. Treffe den linken mit einem Pester-Ball, so gelangt er auf festen Boden und kommt aus seinem Haus. Benutze nun einige Äpfel, um ihn in deine Richtung zu locken und ein schönes Bild zu machen. Mit etwas Übung und wenn du mehrere Shiggys mit einem Pester-Ball triffst, so dass sie an Land gehen, kann dir sogar ein schönes Gruppenbild gelingen.

6. Safcon

Aufenthaltort: Fluss

Beschreibung: Eine weiter entwickelte Form der Raupy, der in einem hässlichen grünen Kokon in den Bäumen hängt und darauf wartet, sich in Smettbo zu verwandeln.

Beste Aufnahme: Nachdem du die beiden Flegmons passiert hast, gelangst du zu einem Platz unter einem großen Baum, an dem einige Safcons hängen. Treffe den letzten Safcon mit einem Pester-Ball, so dass er herunterfällt und so dein Fahrzeug zum Anhalten bringt, dann wirfst du mit Pester-Bällen auf die restlichen Safcons, so dass sie alle

herunterfallen. Mache ein Bild von dem Safcon rechts von dir (diesmal macht es dem Professor nicht allzu viel aus, wenn das Safcon nicht ganz auf dem Bild ist) und versuche, die anderen Safcons im Hintergrund mit auf das Bild zu bekommen.

7. Smettbo

Aufenthaltort: Strand

Beschreibung: Ein Schmetterling, der über einen lilafarbenen Körper und große Flügel verfügt. Du findest ihn meistens in größeren Gruppen umherfliegend vor.

Beste Aufnahme: Am Strand wimmelt es nur so vor Smettbos, die über deinem Kopf ihre Kreise ziehen. An der Brücke kannst du die besten Bilder machen. Nimm einen Smettbo ins Visier und versuche, in dem Moment auf den Auslöser zu drücken, in dem er vollständig im Bild ist und dazu seine Flügel weit ausgebreitet hat. Versuche, ruhig noch andere Smettbos mit auf das Bild zu bekommen, aber denke daran, dass das Hauptmotiv vollständig im Bild sein muss.

8. Kokuna

Aufenthaltort: Tunnel

Beschreibung: Ein gelber Kokon mit grimmigem Blick, der in Gruppen von der Decke hängt und darauf wartet, sich in Bibor zu verwandeln.

Beste Aufnahme: Hinten im ersten Raum des Tunnels findest du einige Kokunas, die an der Decke hängen. Leider kannst du keine sehr guten Bilder von ihnen in dieser Position machen. Doch sobald ein Lektrobal explodiert, fallen sie von der Decke, und du kannst einige sehr gute Nahaufnahmen machen. Wenn du einen Apfel zu dem Lektrobal in der Nähe der Kokunas wirfst, fallen sie alle hinunter, und du hast eine Nahaufnahme zusammen mit einem Gruppenbild im Kasten.

9. Taubsi

Aufenthaltort: Strand

Beschreibung: Ein kleiner dicklicher Vogel.

Beste Aufnahme: Fast am Ende des Abschnittes siehst du auf der rechten Seite zwei Taubsis, die gerade ein Mauzi angreifen. Es ist zwar nicht möglich, eine richtige Nahaufnahme zu machen, aber versuche einfach, sie so nahe heranzuholen wie möglich, dann erhältst du einen Punktebonus von 500 in der Kategorie Speziell, nämlich für das Kampfverhalten. Ein anderes super Bild kannst du machen, wenn du dich kurz vor dieser Stelle umdrehst, denn ein riesiger Taubsi fliegt direkt auf dich zu und ermöglicht dir so eine tolle Aufnahme.

10. Pikachu

Aufenthaltort: Strand, Tunnel, Fluss, Höhle

Beschreibung: Keiner der anderen Pokémon steht so stellvertretend für alle Pokémon, die existieren. Er hat das Bild der Pokémon geprägt, diese kleine, gelbe Maus, die einen Schwanz in Form eines Blitzes ihr Eigen nennt.

Beste Aufnahme: Es gibt einige wirklich gute Stellen, um einen oder mehrere Pikachus abzulichten, aber die beste Stelle befindet sich am Strand. Nachdem du den Mauzi auf dem kleinen Hügel passiert hast, siehst du auf der linken Seite einige Büsche, die von Gras und Blättern umgeben sind. Werfe einige deiner Pester-Bälle in diese Büsche, bis ein Sichlor herauskommt. Am anderen Ende der Büsche erscheinen zwei Pikachus, die sich auf die beiden Baumstümpfe stellen. An sich ist das allein schon ein super Motiv, aber du kannst es noch verbessern, indem du auf der Pokémon-Flöte spielst, damit sie ihren Donnerschock ausführen.

11. Sandan

Aufenthaltort: Tal

Beschreibung: Wirkt wie eine Art gelber Maulwurf, der sich unter der Erde wohl fühlt. Aber alles in allem sieht ein Sandan nicht unbedingt außergewöhnlich aus.

Beste Aufnahme: Gleich zu Beginn des Tales, nach der ersten Biegung des Flusses, befindet sich auf der rechten Seite ein Berg, an dem einige Kleinst eins hängen. Treffe einen Kleinst ein mit einem Pester-Ball, damit

er herunterfällt. Dadurch wird der Boden kräftig durchgeschüttelt und ein Sandan kommt zum Vorschein. Locke ihn so nah wie möglich zu dir, indem du einige Äpfel benutzt. Versuche ihn zu fotografieren, während er sich über die Äpfel hermacht.

12. Sandamer

Aufenthaltort: Tal

Beschreibung: Die Folgeform des Sandan verfügt über glattere Haut und braune Stacheln auf dem Rücken. Weiterhin besitzt Sandamer lange Klauen, die er zum Graben einsetzen kann.

Beste Aufnahme: Wenn du die Stelle erreicht hast, an der die Kleinsteins sich rechts von dir befinden, erblickst du einen Sandamer vor dir, der sich allerdings in seinen Bau zurückzieht, sobald du dich ihm näherst. An der Wand über diesem Gebiet hängen zwei weitere Kleinsteins, auf die du mit Pester-Bällen zielst. Als Folge davon fällt ein Georok von oben hinab, und durch den Aufprall erschreckt, kommt der Sandamer erneut aus seinem Bau. Doch es ist dann immer noch recht schwierig, in seine Nähe zu gelangen, denn du wirst dich zu diesem Zeitpunkt wahrscheinlich schon von dieser Stelle wegbewegen. Du musst die beiden Kleinsteins also so schnell wie möglich treffen, damit du noch eine Nahaufnahme bekommen kannst. Versuche, den Sandamer obendrein mit einem Apfel zu locken, dadurch springt er hoch und runter.

13. Vulpix

Aufenthaltort: Vulkan

Beschreibung: Ein knuddeliger roter Fuchs mit einem buschigen Schwanz, einfach ein Hingucker.

Beste Aufnahme: Nachdem du auf dem Kurs um den Vulkan an den Gallopas vorbeigekommen bist, gelangst du zu einigen hübschen Vulpix. Leider sind diese kleinen Kerle nicht so ohne weiteres zu fotografieren, denn meistens drehen sie dir den Rücken zu, und allein der Schwanz ist kein Bild wert. Benutze Äpfel, damit die beiden näher aneinander rücken, danach kannst du nur noch warten und hoffen,

dass sie sich in deine Richtung drehen, damit du ein tolles Bild machen kannst.

14. Pummeluff

Aufenthaltort: Höhle

Beschreibung: Ein rosa Ball mit Ohren und riesigen blauen Augen, der weder Weibchen noch Männchen ist.

Beste Aufnahme: Nachdem du an der Stelle mit den drei Bisasams und Dittos, die sich auf einem Vorsprung befinden, vorbeigefahren bist, entdeckst du einen Pummeluff, der gerade vor einem Smogon flieht. Treffe den Smogon mit einem Pester-Ball, damit er verschwindet. Dann schaut du nach rechts zu dem Licht und siehst einen weiteren Pummeluff, der von einem Smogon verfolgt wird. Treff auch diesen Smogon mit einem Pester-Ball und benutze anschließend den Beschleuniger, um schneller zu der Wasserfläche zu gelangen. Links von dir befindet sich noch ein Pummeluff auf der Flucht vor einem Smogon, den du mit einem Pester-Ball schnell los wirst. Als Belohnung siehst du gegen Ende der Strecke alle drei geretteten Pummeluffs, die zusammen singen (falls du nur zwei gerettet hast, sind es logischerweise nur zwei) und dir ein tolles Foto ermöglichen. Dein Bonus für das Pummeluff-Trio beträgt 1200.

15. Zubat

Aufenthaltort: Tunnel, Höhle

Beschreibung: Zubat ist eine Fledermaus, die du gewöhnlich in Höhlen und dunklen Plätzen antriffst. Ein Zubat bewegt sich sehr schnell, daher ist es extrem schwierig, ein gutes Bild von diesem Pokémon zu machen.

Beste Aufnahme: Die besten Möglichkeiten für einige gute Bilder bieten sich dir im Tunnel. Dort befinden sich einige große Stahltüren, die sich automatisch öffnen, sobald du dich ihnen näherst. Sobald sich diese Türen geöffnet haben, fliegen die Zubats wie wild vor dir herum. Es ist zwar etwas schwierig, auf diese Weise ein gutes Bild von einem Zubat zu bekommen, da sie sich so schnell und hektisch hin und her

bewegen, aber wenn du mehrere Bilder verknipst, wird schon eines dabei sein, das brauchbar ist.

16. Giflor

Aufenthaltort: Fluss

Beschreibung: Ein großer Pilz mit Armen und Beinen, der einen dunklen lila Körper und einen roten "Hut" besitzt. Rauch steigt aus seinem Kopf empor.

Beste Aufnahme: An der Stelle der Strecke, an der du den ersten Flegmon auf der linken Seite siehst, schaust du nach rechts und bemerkst ein seltsames rotes Ding, aus dem Rauch emporsteigt. Das ist ein Giflor. Spiele auf deiner Pokéflöte, damit er aufsteht und anfängt zu tanzen. Jedes Lied auf der Flöte bringt ihn dazu einen anderen Tanz aufzuführen. Du kannst dich ihm leider nicht zu sehr nähern, mache einfach das Beste daraus, die Bilder werden besser als du denkst. (Nebenbei bemerkt, an dieser Stelle kannst du auch das Pokémon-Zeichen fotografieren.)

17. Digda

Aufenthaltort: Tunnel

Beschreibung: Ein Digda ist ein kleines braunes Etwas, das unter der Erde lebt und gut mit Pikachu befreundet zu sein scheint.

Beste Aufnahme: Nach dem Raum, in dem sich das große Ei befindet, siehst du einen Pikachu auf der linken Seite. Daneben erscheint ab und zu ein Digda. Hier gibt es keine Tricks, nähere dich nur so weit wie möglich und mache ein schönes Bild von dem Digda. Das Bild wirkt am besten, wenn du in der Sekunde, in der er erscheint, den Auslöser drückst.

18. Digdri

Aufenthaltort: Tunnel

Beschreibung: Ein Digdri ist die Folgeform des Digda und sieht aus wie drei Digdas zusammen, nur der Gesichtsausdruck erscheint nicht ganz so niedlich.

Beste Aufnahme: Nach dem Raum mit dem großen Ei im Tunnel siehst du links einen Pikachu, neben dem ab und an ein Digda heräuskommt. Wenn du ein Bild von dem Digda machst, entfernen sich sowohl der Pikachu als auch der Digda von dir. Mache noch ein Bild von dem Digda, damit sie sich noch weiter entfernen. Wiederhole diesen Vorgang, und der Digda verwandelt sich schließlich in einen Digidri. Zuerst siehst du nur einen Digidri, dann folgen noch zwei und ermöglichen dir so ein wirklich Gewinn bringenden Bild. Am Besten fängst du sofort, wenn sich die Stahltür geöffnet hat, damit an, Bilder von dem Digda zu machen. Auf diese Weise hast du genügend Zeit zur Verfügung, bis alle drei Digidris beisammen sind.

19. Mauzi

Aufenthaltort: Strand

Beschreibung: Mauzi ist eine kleine gelbe Katze, die sich auf nur zwei Beinen fortbewegt. Sie hat schwarze Ohren, große Augen und liebt es, alle Taubsis zu ärgern.

Beste Aufnahme: Es gibt mehrere gute Bilder, die du am Strand von einem Mauzi machen kannst, darunter befindet sich auch das Bild, das dir die meisten Punkte einbringt. Nachdem du an dem Relaxo vorbeigefahren bist, entdeckst du einen Mauzi auf einem Vorsprung direkt vor dir. Treffe ihn mit einem Pester-Ball, damit er herabfällt. Du siehst ihn nun auf der anderen Seite des Vorsprungs. Spiele anschließend auf der Pokéflöte, um ihn zum Tanzen zu bringen, nachdem er sich aufgerappelt hat. Ein Bild eines tanzenden Mauzis bringt dir 1200 Punkte ein, obwohl es schwierig sein wird, eine Nahaufnahme zu bekommen. Schieße einfach mehrere Bilder und wähle danach das Beste aus, um es dem Professor zu geben.

20. Enton

Aufenthaltort: Fluss

Beschreibung: Enton ist das, was schon sein Name verspricht, eine kleine, fette Ente.

Beste Aufnahme: Es gibt einige Wege ein gutes Bild von einem Enton

zu bekommen. Zum einen benutzt du dazu den Beschleuniger, wenn du an der Stelle bist, an der sich die Flegmons befinden. Ein Enton wird auf dich zukommen, bevor du die Stelle mit den Safcons erreichst. Eine bessere Nahaufnahme kann es fast nicht geben. Zum anderen triffst du den letzten Safcon und benutzt ihn dazu, dein Fahrzeug zu stoppen. Links siehst du einen weiteren Enton, dem du einen Apfel zuwerfen kannst, der ihn zuerst untergehen lässt. Nach kurzer Zeit springt er aus dem Wasser, eine Aufnahme von dem Enton in der Luft bringt dir einige Punkte extra ein.

21. Menki

Aufenthaltort: Tal

Beschreibung: Ein Menki ist eine Kreuzung zwischen einem Schwein und einem Affen, der immer missmutig dreinschaut und ständig auf und ab springt.

Beste Aufnahme: Zum Ende der Strecke hin siehst du drei Shiggys, von denen zwei das Weite suchen und eines zurückbleibt und sich in seinem Häuschen versteckt. Wenn du den richtigen Wurfwinkel erreicht hast, werfe mit einem Pester-Ball auf den armen Kerl in seinem Häuschen, so dass er den Berg hinaufgleitet und dort den Menki trifft. Auf der anderen Seite des Berges siehst du den Menki wieder, diesmal befindet er sich neben dem roten Schalter und bietet dir so eine schöne Nahaufnahme. Wenn du den Menki noch einmal mit einem Pester-Ball triffst, betätigt er den Schalter und du bekommst Zugang zum geheimen Labor des Professors.

22. Fukano

Aufenthaltort: Vulkan

Beschreibung: Das Pokémon, das am meisten Ähnlichkeit mit einem Hund hat. Es ist klein, orange und hat schwarze Streifen.

Beste Aufnahme: Am Ende der Strecke (in der Nähe des Glutexo) siehst du auf der rechten Seite drei Krater, die mit Lava gefüllt sind. Werfe einen Pester-Ball in einen der Krater und ein Fukano kommt aus dem Krater heraus. Es kann aber auch passieren, dass anstatt eines

Fukano ein Arkani erscheint, der Zufall entscheidet. Locke den Fukano mit Äpfeln in deine Nähe und versuche so, eine gute Nahaufnahme zu bekommen.

23. Arkani

Aufenthaltort: Vulkan

Beschreibung: Ein Arkani stellt die weiter entwickelte Form eines Fukano dar. Er ist um einiges größer und hat wunderschönes Haar.

Beste Aufnahme: Am Ende der Strecke siehst du auf der rechten Seite (in der Nähe des Glutexo) drei Krater, die mit Lava gefüllt sind. Wirst du einen Pester-Ball in einen der Krater, erscheint ein Arkani und entsteigt der Lava, manchmal ist es auch ein Fukano, aber das wird nach dem Zufallsprinzip gesteuert. Das schönste Bild von einem Arkani entsteht zu dem Zeitpunkt, an dem er gerade dabei ist, sich die Lava aus seinem Fell zu schütteln.

24. Quapsel

Aufenthaltort: Fluss

Beschreibung: Eine kleine blaue Kaulquappe mit einem großen, flachen Schwanz, die ein komisches Zeichen auf der Brust hat.

Beste Aufnahme: Zu Beginn der Fluss-Strecke siehst du auf der rechten Seite einen Quapsel, der sich hinter einigen Sträuchern versteckt. Treffe ihn mit einem Pester-Ball, dadurch bewegt er sich nach unten an den Hügel und trifft dort auf einen weiteren Quapsel. Wenn du nun beide mit einem Pester-Ball triffst, machen sie sich auf den Weg und gesellen sich zu noch einem anderen Quapsel oben auf dem Hügel. Schaffst du es nun, alle drei Quapsels mit Pester-Bällen zu treffen, rennen sie nach unten und springen ins Wasser. Während die drei Quapsels den Hügel hinabrennen musst du dich beeilen, um vor sie zu gelangen und so eine gelungene Nahaufnahme zu machen.

25. Ultrigaria

Aufenthaltort: Höhle

Beschreibung: Eine große gelbe Pflanze, die aussieht wie eine Tasche,

die verkehrt herum aufgestellt wurde und der noch ein paar Augen verpasst wurden.

Beste Aufnahme: Nachdem du an der Stelle vorbeigefahren bist, an der die Smogon die Pummeluffs jagen, gelangst du zu einer großen Ultrigaria, dir sich an einer Wasserfläche befindet. Warte darauf, dass sie dir ihr Gesicht zuwendet, und mache dein Bild. Es sollte dir leicht fallen, dieses Bild zu schießen, da dein Fahrzeug an dieser Stelle ein wenig langsamer wird.

26. Sarzenia

Aufenthaltort: Höhle

Beschreibung: Die weiter entwickelte Form der Ultrigaria, die fast genauso aussieht, nur etwas größer ist und nicht mehr auf dem Kopf steht.

Beste Aufnahme: Hinter der Stelle, an der die Smogons einige Pummeluffs jagen, siehst du eine Ultrigaria, die sich an einer Wasserfläche befindet. Sobald sich die Ultrigaria zwischen dir und dem Wasser befindet, zielst du mit einem Pester-Ball auf sie, damit sie in das Wasser fällt. Im Wasser entwickelt sie sich zu einer Sarzenia und du kannst deine Bilder machen. Es wird allerdings durch die Tentakel recht schwierig sein, sie ganz auf das Bild zu bekommen. Mache wieder mehrere Bilder und wähle dann aus, auf welchen sie am besten getroffen ist.

27. Kleinstein

Aufenthaltort: Tal

Beschreibung: Ein Kleinstein besitzt einen braunen Steinkopf, aus dem zwei dicke Arme herausragen. Normalerweise findet man Kleinsteins an Wänden oder Bergen.

Beste Aufnahme: Hinter der Stelle, an welcher der Karpador auf und ab springt, kannst du einige Kleinsteins an der Wand auf der rechten Seite entdecken. Ziele mit Pester-Bällen nach ihnen, damit sie hinunterfallen und du ein gutes Foto bekommst. Es könnte allerdings sein, dass einige Sandans deine Sicht blockieren, doch direkt vor dir

siehst du zwei weitere Kleinstens, von denen du fast noch bessere Nahaufnahmen machen kannst.

28. Georok

Aufenthaltort: Tal

Beschreibung: Die Folgeform des Kleinstens ist viel größer und hat eine kräftigere braune Farbe. Auch er liebt es, an den Felswänden zu hängen.

Beste Aufnahme: Auf der gegenüberliegenden Seite des Wasserfalls kannst du drei Georoks erkennen, die an der Wand hängen. Spiele auf deiner Pokéflöte, damit sie sich von der Wand lösen und ein Gruppentänzchen wagen. Je nachdem, welches Lied du spielst, tanzen sie in einem anderen Stil. Versuche, ein Bild aus der Nähe zu bekommen, in dem auch die beiden Georoks im Hintergrund zu sehen sind.

29. Gallopa

Aufenthaltort: Vulkan

Beschreibung: Ein schönes weißes Pferd, das über flammende Mähne und Schweif verfügt.

Beste Aufnahme: Zu Beginn der Vulkan-Strecke siehst du eine Gruppe von wunderschönen Gallopas auf dich zukommen. Versuche, gleich den ersten mit einem Apfel zu treffen, denn das gibt ein tolles Bild, besonders wenn du es schaffst, die beiden anderen Gallopas im Hintergrund festzuhalten. Achte aber darauf, dass deine Motive ganz auf dem Bild zu erkennen sind.

30. Flegmon

Aufenthaltort: Fluss

Beschreibung: Dieses Pokémon ähnelt einem Nilpferd. Es bewegt sich extrem langsam und hat einen langen Schwanz, der zum Fischen benötigt wird.

Beste Aufnahme: Nachdem du an den Quapsels vorbei bist, siehst du einige Flegmons auf der linken Seite. Locke sie so nah wie möglich zu dir und mache einige schöne Aufnahmen.

31. Lahmus

Aufenthaltort: Fluss

Beschreibung: Die weiter entwickelte Form des Flegmons steht auf zwei Beinen und besitzt eine große Muschel, die an seinem Schwanz befestigt ist.

Beste Aufnahme: Nachdem du an den Quapsels vorbeigefahren bist, siehst du einige Flegmons auf der linken Seite des Flusses. Sobald du den ersten davon entdeckt hast, werfe mit ein paar Äpfeln zu dem Stück Land rechts von ihm. Werfe solange mit Äpfeln, bis er sich zu dem kleinen Schmutzhaufen begeben hat. Hier heißt es Geduld haben, denn da er ein wirklich langsames Pokémon ist, dauert es eine Weile, bis er diese Stelle erreicht hat. Ist er endlich an seinem Zielort angekommen, dreht er sich langsam herum und steckt seinen Schwanz in das Wasser. Ein Austos setzt sich an seinem Schwanz fest, das Flegmon wird von einem hellen Licht umgeben und verwandelt sich in einen Lahmus. Benutze nun die Pokéflöte, damit er in deine Richtung schaut, und schieße dein Foto. Denke daran, dass du recht schnell sein musst, damit du dich am richtigen Platz befindest, wenn sich der Flegmon verwandelt.

32. Magnetilo

Aufenthaltort: Tunnel

Beschreibung: Das Magnetilo ist ein kleiner Metallball mit einem großen Auge, außerdem stehen zu beiden Seiten Magnete von seinem Körper ab.

Beste Aufnahme: Zum Ende der Tunnel-Strecke, kurz nachdem du den Tunnel verlassen hast, siehst du drei Magnetilos. Doch wenn du versuchen solltest, ein Bild von einem der drei zu machen, zerstört das deine Kamera oder zumindest den Film, was an den Magneten liegen muss. Werfe einen Apfel zu einem der drei Magnetilos, damit es abgelenkt wird, dann kannst du dein Foto machen. Achte allerdings darauf, dass die drei Magnetilos nicht zu dicht beieinander stehen, denn sonst verwandeln sie sich in ein Magneton.

33. Magneton

Aufenthaltsort: Tunnel

Beschreibung: Ein Magneton setzt sich aus drei aneinander hängenden Magnetilos zusammen.

Beste Aufnahme: Am Ende der Tunnel-Strecke, gerade wenn du den Tunnel verlassen hast, entdeckst du drei Magnetilos. Werfe einige Äpfel in die Mitte der drei Magnetilos, damit sie sich noch näher kommen. Ist eine gewisse Distanz zwischen den Magnetilos unterschritten, verbinden sie sich miteinander und formen ein Magneton. Leider ist es etwas schwierig, das Magneton dazu zu bewegen, in die Kamera zu schauen, aber mit einigen Äpfeln dürfte selbst das gelingen.

34. Dodu

Aufenthaltsort: Strand

Beschreibung: Ein Dodu ist ein großes, braunes Strauß-Pokémon mit zwei Köpfen, die auch über zwei separate Gehirne verfügen. Ein Dodu bewegt sich ständig, als wäre er volltrunken.

Beste Aufnahme: Zu Beginn der Strecke taucht ein Dodu auf der linken Seite auf und rennt quer durch das Bild. Er ist nur sehr kurz zu sehen, deshalb musst du dich darauf vorbereiten und deine Kamera für ein Foto bereit machen, damit du den Dodu auch auf das Bild bekommst. Mache das Foto so schnell wie möglich, nachdem er aufgetaucht ist. Wenn du ihn obendrein zu diesem Zeitpunkt mit einem Pester-Ball triffst, wird das Bild noch schöner. Dazu gehört das richtige Timing. Werfe den Ball noch bevor der Dodu überhaupt erschienen ist, damit er ihn auch trifft. Der Dodu spielt daraufhin toter Mann und du kannst ein Bild von ihm in dieser Stellung machen, das noch mehr wert ist, als das Bild eines rennenden Dodus.

35. Sleima

Aufenthaltsort: Höhle

Beschreibung: Ein rosa Klecks, der den lieben langen Tag seine Arme nach oben in die Luft streckt.

Beste Aufnahme: Zu Beginn der Strecke in der Höhle befinden sich zwei

Sleimas auf dem Vorsprung zu deiner Linken. Obwohl sie eigentlich zu weit entfernt sind, um gute Motive abzugeben, solltest du von beiden Bilder machen. Im nächsten Raum findest du einen Sleima auf dem Vorsprung, der sich neben dem Absatz befindet, auf dem die Bisasams und Dittos sitzen. Diesmal bekommst du eine richtige Nahaufnahme, nur kann es dir passieren, dass der Sleima kein einziges Mal in deine Richtung schaut.

36. Sleimok

Aufenthaltort: Höhle

Beschreibung: Bei einem Sleimok handelt es sich um die weiter entwickelte Form eines Sleimas, die fast genauso aussieht, nur größer und etwas dunkler in der Farbe ist.

Beste Aufnahme: Zu Beginn der Strecke durch die Höhle siehst du zwei Sleimas auf den Vorsprüngen links. Mache von beiden Bilder und bewege dich dann weiter in den nächsten Raum. Dort befindet sich ein weiterer Sleima auf dem Vorsprung links, neben den Bisasams und Dittos. Ziele mit einigen Pester-Bällen auf den Sleima, bis er sich in einen Sleimok verwandelt, und mache anschließend dein Foto.

37. Muschas

Aufenthaltort: Fluss

Beschreibung: Eine rosa Muschel mit zwei Augen, deren Zunge permanent heraushängt. Ein Muschas springt immer wieder aus dem Wasser und schwebt dann in der Luft.

Beste Aufnahme: Um ein wirklich gutes Bild von einem Muschas zu bekommen, musst du den Beschleuniger benutzen, und zwar die gesamte Strecke lang ohne Unterbrechung. Zu Beginn der Strecke blickst du nach links, damit sich dein Fahrzeug der linken Seite etwas nähert. Versuche, durchgehend auf der linken Seite des Flusses zu bleiben. Sobald du das Muschas-Zeichen erreicht hast (gleich nach den Flegmons), erscheinen einige Muschas. Diese fliegen ein bisschen herum, bevor sie wieder landen. Halte deine Kamera gerade nach vorne gerichtet (nicht nach oben oder unten) und mache ein Bild von einem Muschas, während es gerade landet.

38. Austos

Aufenthaltsort: Fluss

Beschreibung: Die Folgeform eines Muschas, das bössartiger wirkt, da es über einen stacheligen Körper verfügt. Auch ein Austos kann in der Luft schweben.

Beste Aufnahme: An vielen Stellen am Fluss erscheinen Gruppen von Muschas, die aus dem Wasser springen und sich dann in der Luft vergnügen. Mache einige Bilder von ihnen, dann erscheint auch ein Austos und beginnt in der Luft zu schweben. Versuche, mit dem Bild zu warten, bis es sich dir richtig genähert hat und dich anblickt, dann sind dir einige Punkte sicher.

39. Alpollo

Aufenthaltsort: Tunnel

Beschreibung: Ein Alpollo sieht aus wie ein rosa Lichtball, doch seine eigentliche Form wird nur auf einem Bild sichtbar.

Beste Aufnahme: An einigen Stellen im Tunnel wirst du ein helles rosa Licht sehen, das sich kreisförmig durch die Luft bewegt. Es gibt nur eine Sache, die dort zu tun ist, nämlich dieses Licht in einem Bild festzuhalten. Nähere dich diesem Licht so weit wie möglich und mache ein paar Bilder mehr davon, denn du weißt nicht, in welche Richtung der Alpollo schaut, du siehst ja nur das Licht. Auf dem entwickelten Foto kannst du dann den Alpollo genau erkennen und dich für das beste und gelungene Bild entscheiden.

40. Elektek

Aufenthaltsort: Tunnel

Beschreibung: Ein Elektek sieht aus wie ein Pokéball mit Augen und einem Mund. Er kann sich selbst zerstören, wenn ihn etwas zu sehr aufregt.

Beste Aufnahme: Zu Beginn der Strecke kannst du eigentlich überall einige Elekteks entdecken, daher ist es auch nicht sonderlich schwer, einige gute Nahaufnahmen von einem dieser Pokémon zu machen. Doch der Hammer ist ein Bild eines explodierenden Elekteks, was dir

wirklich eine Menge an Punkten einbringt. Ziele mit einem Apfel auf einen Elektrok, der sich gerade nicht bewegt, damit er sich aufbläst und explodiert. Die allerbeste Aufnahme ist die, wenn der Elektrok komplett weiß ist und im Begriff steht, jede Sekunde zu explodieren. Doch achte dabei darauf, dass alles im Bild ist.

41. Smogon

Aufenthaltort: Höhle

Beschreibung: Ein rosa Ball mit einem giftigen Seufzer, aus dessen Körper giftige Stoffe entweichen. Er liebt es aus irgendeinem Grund, Pummeluffs zu jagen.

Beste Aufnahme: Nachdem du durch den Raum gefahren bist, in dem die drei Bisasams und Dittos auf dem Vorsprung sitzen, siehst du einen Smogon, der gerade seiner Lieblingsbeschäftigung nachgeht, nämlich Pummeluffs jagen. Er verschwindet kurz nachdem du ihn mit einem Pester-Ball getroffen hast. Die schönste Aufnahme erhältst du, wenn er ein wenig raucht, gleich nachdem du ihn getroffen hast. Es ist durchaus möglich, eine sehr gute Nahaufnahme von diesem Smogon zu machen, aber du musst darauf achten, dass er ganz auf das Bild passt.

42. Chaneira

Aufenthaltort: Strand

Beschreibung: Ein fatter rosa Ball mit Armen und Beinen, der ein Ei in einem Beutel mit sich herum trägt.

Beste Aufnahme: Ungefähr auf halber Strecke siehst du einen Evoli, der einem rosa Ball nachjagt. Dieser Ball ist ein Chaneira. Ziele mit einem Apfel auf den Ball, damit er sich in seine normale Form zurück verwandelt. Weitere Äpfel kannst du benutzen, um ihn dazu zu bringen, in deine Richtung zu schauen. Spiele anschließend auf der Pokéflöte, damit er anfängt zu tanzen und du ein wirklich schönes Bild machen kannst.

43. Kangama

Aufenthaltort: Strand

Beschreibung: Ein gefährlich aussehendes Pokémon, das richtig böse

wird, wenn es von einem Gegenstand getroffen wird. Es trägt immer ein Baby-Kangama in seinem Beutel.

Beste Aufnahme: Erst gegen Ende der Strecke erblickst du ein Kangama, der sich auf einem Hügel auf der rechten Seite befindet und auf das Meer hinausschaut. Ziele mit einem Gegenstand auf ihn, damit er sich umdreht, auf dich zuläuft und dabei brüllt. Diese Aufnahme alleine kann dir bis zu 4000 Punkte bringen, aber wenn du auf deiner Pokéflöte spielst und ihn dazu bewegst zu tanzen, nachdem er gebrüllt hat, bekommst du noch zusätzliche Punkte.

44. Goldini

Aufenthaltort: Tal

Beschreibung: Ein weiß und orange gefärbter Fisch, der sich nur sehr selten blicken lässt.

Beste Aufnahme: Zu Beginn oder ganz am Ende des Tales wirfst du einige Äpfel oder Pester-Bälle in das Wasser. Manchmal erscheint ein Karpador, manchmal ein Dratini und mit viel Glück ab und an ein Goldini. Du musst hier schnell reagieren können, denn es springt blitzschnell aus dem Wasser, daher ist es auch fast unmöglich, eine wirklich gelungene Nahaufnahme von ihm zu bekommen, aber Übung macht ja bekanntlich den Meister.

45. Sterndu

Aufenthaltort: Tal

Beschreibung: Ein Sterndu ist ein großer orangefarbener Seestern, der einen roten Edelstein an seiner Vorderseite hat. Er wird meistens in der Luft schwebend entdeckt.

Beste Aufnahme: Nachdem du an dem Wasserfall vorbeigekommen bist, erscheint ein Sterndu und schwebt einige Zeit in der Luft. Mache ein Bild von ihm, so dass er sich genau in der Mitte des Bildes befindet, dann nähert er sich dir und du kannst ein weiteres Bild machen. Weiter hinten im Tal siehst du einige andere Sterndus, die du auf die gleiche Art dazu bringen kannst, sich dir zu nähern. Wenn sich alle drei um dich drehen, musst du nur noch den geeigneten Zeitpunkt auswählen und

ein Bild von allen drei Strendus zusammen machen. Achte darauf, dass sie dich anschauen.

46. Starmie

Aufenthaltort: Tal

Beschreibung: Ein Starmie ist die weiter entwickelte Form eines Sterndu. Es ist lila und verfügt über einige zusätzliche Arme, außerdem ist es größer als seine Urform.

Beste Aufnahme: Nach der Hälfte der Strecke durch das Tal erscheinen einige Sterndus und schweben in der Luft. Fotografiere sie und sie werden beginnen, sich schnell um dich zu drehen und bei dir zu bleiben. Gegen Ende der Strecke begeben sich die Sterndus in einen Whirlpool und verwandeln sich in Starmies, die sich noch schneller bewegen und dich normalerweise nicht ansehen. Du musst eventuell den Beschleuniger benutzen, um eine Aufnahme von ihrem Gesicht machen zu können. Auch hier ist es angebracht, mehrere Bilder zu machen, um nachher das Beste auszuwählen.

47. Sichlor

Aufenthaltort: Strand

Beschreibung: Ein Sichlor sieht aus wie ein großes grünes Insekt, das über lange Klauen und Flügel verfügt. Du findest es normalerweise an grasbewachsenen Stellen versteckt.

Beste Aufnahme: Nachdem du an dem Mauzi auf dem kleinen Hügel vorbeigekommen bist, gelangst du zu einigen Büschen, an denen sich Gras und Blätter befinden. Werfe einige Pester-Bälle in diese Büsche, bis ein Sichlor daraus hervorkommt. Manchmal benötigt man eine ganze Reihe von Pester-Bällen, ehe sich ein Sichlor zeigt. Mache dein Bild, wenn der Sichlor dabei ist, seine Krallen zu zeigen, denn das ist seine Kampfpose, für die du immerhin 1300 Punkte bekommst.

48. Rossana

Aufenthaltort: Höhle

Beschreibung: Ein hässliches Pokémon, das wie eine Opernsängerin

aussieht, mit einem roten Kleid und orangefarbenem Haar.

Beste Aufnahme: Gegen Ende der Strecke durch die Höhle siehst du zwei Rossanas, die um ein Kristallei herumstehen. Spiele auf deiner Pokéflöte, um sie beide zum Singen zu bringen, denn dadurch zerbricht obendrein auch noch das Kristallei. Es ist ziemlich schwer, eine gute Aufnahme von ihrem Gesicht zu bekommen, daher solltest du dich umdrehen, sobald du am ersten vorbeigefahren bist, um es dabei zu fotografieren, wie es singt und tanzt. Professor Eich liebt es besonders, wenn sie auf dem Bild zu dem dritten Flötenlied singen und tanzen.

49. Lektrobal

Aufenthaltort: Tunnel

Beschreibung: Lektrobal ist ein gelbes Pokémon, das aufrecht auf zwei Beinen läuft. Außerdem hat es schwarze Streifen am Körper und streckt seine Arme ständig nach oben in die Luft.

Beste Aufnahme: Halte vom Anfang der Strecke an die Beschleuniger-Taste R gedrückt, auf diese Weise stößt du fast mit einem Elektek in der Nähe des Höhleneinganges zusammen und dein Fahrzeug stoppt für einen kurzen Moment. Ein Lektrobal sollte nun genau auf dich zulaufen und du kannst ein paar schöne Aufnahmen machen. Achte allerdings darauf, dass er richtig ins Bild passt und du nichts abschneidest.

50. Magmar

Aufenthaltort: Vulkan

Beschreibung: Ähnlichkeiten bestehen zu einer Ente, außerdem hat er Flammen auf dem Kopf und am Schwanz und obendrein noch Stacheln auf dem Rücken. Dieses Pokémon liebt es, mit seinen Artgenossen kleine Kämpfchen zu veranstalten.

Beste Aufnahme: Nachdem du an dem Lavados-Ei vorbeigefahren bist, erblickst du zwei Magmars auf der Plattform rechts von dir. Werfe einen Apfel zwischen die beiden, dann beginnen sie, sich gegenseitig zu attackieren. Du hast nun die Möglichkeit, eine Aufnahme von beiden im Kampf zu machen oder aber eine Nahaufnahme von nur einem der

beiden Kampfhähne, der dann das gesamte Bild ausfüllt. Für eine solche Nahaufnahme eines kämpfenden Magmars erhältst du die unglaubliche Anzahl von 6000 Punkten.

51. Karpador

Aufenthaltort: Strand, Tunnel, Fluss, Höhle, Tal

Beschreibung: Ein orangefarbener Fisch, den du in jedem Abschnitt finden kannst, wenn du einen Gegenstand in das Wasser wirfst.

Beste Aufnahme: Du findest dieses Pokémon in jedem der Abschnitte, du musst nur einen Gegenstand in das Wasser werfen und dann schnell genug reagieren, wenn es auftaucht. Es gibt allerdings noch einen Weg, ein schönes Bild von einem Karpador zu bekommen. Zu Beginn der Tal-Strecke siehst du in einiger Entfernung einen Karpador, der auf und ab springt. Ziele mit einem Pester-Ball auf ihn, damit er sich zu dem Menki gesellt, der ihn über den Berg schlägt. Später im Abschnitt triffst du erneut auf den Karpador auf der gegenüberliegenden Seite des Wasserfalls. Jetzt hast du dich ihm so weit wie in diesem Spiel möglich genähert und kannst ein schönes Bild von ihm machen.

52. Garados

Aufenthaltort: Tal

Beschreibung: Ein wunderschöner bläulicher Drachen mit geöffnetem Maul. Wer hätte gedacht, dass ein Karpador sich in etwas so Schönes verwandeln kann?

Beste Aufnahme: Zu Beginn des Tals siehst du einen Karpador, der in einiger Entfernung auf und ab springt. Treffe ihn mit einem Pester-Ball, so gelangt er zu dem Menki dahinter, der ihn noch weiter wegwirft. Später in dem Abschnitt siehst du den Karpador wieder an der Stelle, an der sich die drei Georoks befinden, gegenüber dem Wasserfall. Treffe ihn erneut mit einem Pester-Ball, damit er zum Wasserfall gelangt und sich in einen Garados verwandelt. Mache mehrere Aufnahmen und suche dir später das Bild heraus, auf dem er am besten zu erkennen ist.

53. Lapras

Aufenthaltort: Strand

Beschreibung: Ein friedfertig aussehender blauer Drachen, der im Wasser lebt und einen Sattel zu tragen scheint.

Beste Aufnahme: In dem Meer auf der rechten Seite findest du viele Lapras, die aber zu weit entfernt sind, um gute Bilder machen zu können. Nachdem du am ersten Pikachu in der Nähe des Surfbretts vorbeigefahren bist, siehst du auf der rechten Seite einen Lapras, der sich nähert. Mache ein Bild von ihm. Wenn du an den Relaxos vorbei bist, kannst du weitere Aufnahmen von den beiden Lapras auf der rechten Seite machen.

54. Ditto

Aufenthaltort: Höhle

Beschreibung: Ein sanfter rosa Klecks mit Augen und Mund, der die Fähigkeit hat, wie jedes andere Pokémon auszusehen.

Beste Aufnahme: Zu Beginn der Höhle siehst du einige Bisasams auf dem Vorsprung zu deiner Linken. Ihre Augen sind viel kleiner, als die der Bisasams, die du in den anderen Abschnitten gesehen hast, weil es in Wirklichkeit gar keine Bisasams sind, sondern Dittos. Ziele mit einem Pester-Ball auf sie, damit sie sich in Dittos zurückverwandeln, dann benutzt du Äpfel, um sie in deine Nähe zu locken und eine schöne Nahaufnahme zu machen. Versuche wenn möglich, alle drei in Dittos zurückzuverwandeln, um dann ein Gruppenbild schießen zu können. Das ist nicht gerade einfach, da sie sich sehr schnell bewegen.

55. Evoli

Aufenthaltort: Höhle

Beschreibung: Ein Evoli sieht aus wie ein brauner Fuchs mit einem Bart und buschigem Schwanz, der immer lustig umherspringt.

Beste Aufnahme: Ungefähr in der Mitte der Strand-Strecke siehst du ein Evoli, das mit einem rosa Ball spielt. Treffe den Ball mit einem Apfel und er verwandelt sich in ein Chanera. Dann wartest du darauf, dass sich das Evoli in einer guten Position befindet, und machst dein Foto.

Der Professor würde es vorziehen, wenn das Evoli auf dem Bild herumspringt.

56. Porygon

Aufenthaltort: Fluss

Beschreibung: Ein sperriges Pokémon, dessen richtige Farben Rosa und Hellblau sind. Aber es hat die Fähigkeit, sich seiner Umgebung anzupassen.

Beste Aufnahme: Nachdem du am Fluss an dem Enton vorbeigefahren bist, siehst du auf der rechten Seite einen seltsamen Stein, der sich an der Wand auf und ab bewegt. Treffe diesen Stein mit einem Pester-Ball, dadurch kommt ein Porygon zum Vorschein, von dem du eine schöne Nahaufnahme machen kannst. Im Übrigen kannst du auch versuchen, zwei dieser seltsamen Steine zu treffen, um dann nachher ein Gruppenbild von beiden Porygons zu machen.

57. Relaxo

Aufenthaltort: Strand

Beschreibung: Eine wirklich unheimlich fette grüne Katze, die gewöhnlich vor sich hinschläft.

Beste Aufnahme: Du erblickst eine fette grüne Katze, die am Strand gerade ihr Schläfchen hält. Sie ist so fett, dass sie nicht zu übersehen ist. Es gibt nun zwei Möglichkeiten, diese Katze aufzuwecken. Zum einen triffst du sie mit einem Pester-Ball, dadurch wacht sie wütend auf, winkt dir kurz zu und legt sich dann wieder hin, um weiterzuschlafen. Zum anderen spielst du auf der Pokéflöte, die sie für kurze Zeit zum Tanzen bringt. Beide Arten, Relaxo aufzuwecken und dann Bilder zu machen, bringen dir gute Punktzahlen.

58. Arktos

Aufenthaltort: Höhle

Beschreibung: Arktos ist das erste der drei sagenhaften Vogel-Pokémon. Seine Farbe ist blau, seine Flügel erinnern an einen Adler und er hat einen langen majestätischen Schwanz.

Beste Aufnahme: Gegen Ende der Höhlen-Strecke siehst du ein Kristall-Ei, um das zwei Rossanas herumstehen. Spiele auf deiner Pokéflöte, um die Rossanas zum Singen zu bringen. Dadurch zerbricht das Kristall-Ei und ein Arktos fliegt heraus. Warte, bis er sich dir genähert hat, und drücke dann den Auslöser. Achte dabei darauf, dass er ganz in das Bild passt. Wenn du mehrere Fotos schießt, kannst du dir im Nachhinein das beste aussuchen und es dem Professor geben. Du erhältst 1350 Punkte, wenn du es schaffst, ihn in der Luft zu fotografieren, während das Ei noch in der Luft und von dem blauen Licht umgeben ist.

59. Zapdos

Aufenthaltort: Tunnel

Beschreibung: Zapdos ist das zweite der sagenhaften Vogel-Pokémon. Seine Farbe ist gelb und seine Flügel und sein Schwanz sind wie elektrische Funken geformt.

Beste Aufnahme: Im Tunnel gelangst du in einen Raum, in dem sich ein großes Ei befindet. Ein Pikachu steht daneben, den du mit Hilfe von Äpfeln zum Ei locken sollst. Spiele nun auf der Pokéflöte, um ihn dazu zu bringen, seinen Donnerschock durchzuführen, der das Ei trifft. Dadurch öffnet sich das Ei und ein Zapdos schlüpft. Mache schnell einige Bilder und hoffe, dass eines der Bilder gelungen ist, denn die ganzen Funken um Zapdos, wenn er aus dem Ei schlüpft, bilden den schönsten Hintergrund.

60. Lavados

Aufenthaltort: Vulkan

Beschreibung: Lavados ist das dritte der drei sagenhaften Vogel-Pokémon. Seine Farbe ist orange und seine Flügel und sein Schwanz sind aus Flammen geformt.

Beste Aufnahme: Du gelangst zu einem großen Ei in der Mitte der Straße, das du mit einem Apfel oder einem Pester-Ball treffen kannst. Wenn es in die Lava fällt, zerbricht es und ein Lavados schlüpft aus dem Ei. Nach einem kurzen Moment fliegt er direkt über deinem

Kopf vorbei und du bist in der Lage, eine schöne Nahaufnahme zu machen.

61. Dratini

Aufenthaltort: Tal

Beschreibung: Ein knuddeliges drachenähnliches Pokémon, das im Wasser lebt und aussieht wie eine Schlange mit einer Nase. Er springt mit beachtlicher Geschwindigkeit in das Wasser hinein und wieder heraus.

Beste Aufnahme: Werfe einfach einige Äpfel oder Pester-Bälle im Tal in das Wasser. Wenn du Glück hast, taucht auch ein Dratini auf. Allerdings erscheint er nur für ein paar Sekunden, bevor er wieder abtaucht. Außerdem ist es sehr schwer, den gesamten Körper auf ein Bild zu bringen, da er so lang und dünn ist.

62. Dragoran

Aufenthaltort: Tal

Beschreibung: Die weiter entwickelte Form des Dratini ist ein dümmlich wirkender orangefarbener Drache mit grünen Flügeln, der fliegt.

Beste Aufnahme: Gegen Ende der Strecke durch das Tal siehst du einen Strudel im Wasser. Nachdem du einige Pester-Bälle hineingeworfen hast, erscheint ein Dragoran und fliegt hinaus. Er führt genau vor dir einen eigentümlichen Tanz auf und du bist in der Lage, mehrere gute Bilder von ihm zu machen, besonders wenn er sein Maul geöffnet hat und auf dich zeigt.

63. Mew

Aufenthaltort: Regenbogenwolke

Beschreibung: Ein Mew ist das seltenste Pokémon der Welt. Es sieht aus wie eine weiße Maus und kann graziös umherfliegen.

Beste Aufnahme: Mew ist das einzige Pokémon, das du in der Regenbogenwolke findest, daher kannst du es eigentlich nicht verfehlen. Zuerst erscheint es in einer blauen Blase und bewegt sich vor

dir von rechts nach links und zurück. Treffe es mit Pester-Bällen, und nach drei Treffern verwandelt sich die blaue Blase in eine gelbe. Triffst du es nun weitere drei Male mit einem Pester-Ball, kommt es aus der Blase heraus. Versuche, dir Zeit zu lassen, und drücke im richtigen Moment den Auslöser. Das allerbeste Bild kannst du machen, wenn du es auf dem Weg zu seiner Blase mit einem weiteren Pester-Ball triffst. Dann bleibt es nämlich stehen, dreht sich um und schaut dich direkt an. Mache gleich mehrere Bilder, denn für ein Bild auf dem ein Mew vollständig zu sehen ist, kann es bis zu 10.000 Punkte geben.



Wario Land 3 ^{CBC}

TEIL 1

WARIO LAND 3

TEIL 1

Im ersten Teil unseres Lösungsweges lotsen wir dich durch drei Himmelsrichtungen. Im Osten und bei den Endgegnern helfen wir dir im nächsten Monat!

Der Tempel

Wario startet hier und trifft auf die "Hidden Figure". Du kannst immer wieder hierher zurückkehren, wenn du nicht mehr weiterweißt. Die "Hidden Figure" sagt dir, wo du als Nächstes weitermachen solltest. Dies ist aber nur der direkte Weg, du kannst immer noch anders gehen.

Norden

N1 - Out Of The Woods

Grauer Schatz: Axe

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Start an rechts halten und Blöcke für Münzen zerstören bis ins nächste Bild. Weiter rechts halten, bis du die Spinnen passiert hast und grüne Plattformen siehst. Springe darauf und du siehst den Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus rechts halten und ins nächste Bild gehen. Weiter rechts halten, den Baum und die Flammen passieren und durch die Tür gehen. Im nächsten Raum an den Raupen vorbei und die Leiter hoch. Rechts ist die Kiste.

Nächstes Ziel: The Peaceful Village (grau)

Roter Schatz: Cookie Jar

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Nach rechts gehen bis ins nächste Bild. Dort auf die Plattform der roten Frösche springen, bis man den Boden erreicht und man durch die rechte Tür gehen kann. Weiter rechts halten, bis man an Plattformen und eine Leiter gelangt. Auf die Plattformen springen und die Leiter hinaufklettern. Die Blöcke auf der rechten Seite zerstören, die Leiter hoch und man erhält den Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüsselfundort aus die Leiter nach unten steigen, links halten und die nächste Leiter wieder raufklettern. Nach links gehen, Blöcke zerstören und die Raupen meiden. Durch die Tür mit dem Zeichen darüber gehen. Spiele das Golf-Minispiel. Bist du erfolgreich, erscheint die Kiste. Verlasse den Raum, gehe nach links, bis du eine Leiter erreichst. Über sie gelangst du zur Kiste.

Nächstes Ziel: N3 The Vast Plain (rot)

Grüner Schatz: Webbed Feet

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Start aus nach rechts bis zum nächsten Bild, von dort aus wieder weiter nach rechts zum nächsten Bild. Dort wiederum nach rechts, die Flammen passieren und über den blauen Gegner auf die dünne Plattform über dir springen. Rechts ist der Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus wieder zurück nach links in den Raum mit den

Spinnen, hier durch die Tür gehen. Über die fallenden Blätter hüpfen, bis man die Kiste erreicht.

Nächstes Ziel: S4 The Steep Canyon (grün)

Blauer Schatz: Gold Music Box

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Begib dich in den Raum mit der Flamme und gehe in die Öffnung des Baumes. Im Innern rechts halten und springen, um den Vogel anzulocken. Auf ihn springen und dann auf die Plattform über ihm, dann auf die mit der Raupe und dann auf die dünne Plattform. Springe nach rechts und auf die nächste dünne Plattform. Springe nach links Richtung Raupe, halte dich links und begib dich auf die nächste dünne Plattform. Dreh dich um und springe nach rechts. Die Richtung beibehalten, auf die nächste dünne Plattform und von dort aus auf die Raupe springen. Den Vogel anlocken, über ihn nach links springen und die nächste dünne Plattform auf der rechten Seite ansteuern. Von ihr aus geht es nach links und dann die Leiter hoch. Im nächsten Bild über die dünnen Plattformen nach oben springen bis zur Raupe. Auf der rechten Seite herunterspringen und dann nach links. Links halten und durch die Öffnung im Baum auf den Schlüssel fallen.

Kiste:

Du fällst weiter, bis du das Bild mit dem Feuer erreichst. Von dort geht es in die Baumöffnung zurück. Dieselben Schritte wie beim Schlüssel wiederholen. Nur am Ende nicht in die Öffnung fallen, sondern auf die dünne Plattform rechts oberhalb springen und den Baum weiter hoch, bis du eine Röhre erreichst. Durch die Röhre gelangst du zum ersten Endgegner: "Tree Spider". Nachdem du sie besiegt hast, kommen Netzplattformen herunter. Springe über sie und die dünnen Plattformen, um die Kiste zu erhalten.

Nächstes Ziel: The Temple (Finale)

N2 - The Peaceful Village

Grauer Schatz: Blue Stone Tablet

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe nach rechts, klettere die Leiter hinauf und halte dich dann links. Steige die nächste Leiter wieder hinauf, an deren Ende du dann nach rechts gehst.

Tag: Esse einen Donut, werde zu Fat Wario, gehe die Treppen hinauf und zerstöre die lila Blöcke durch gezielte Sprünge. Bekämpfe den Flammenwerfer. Nach der Landung gelangt man über die grauen Plattformen zum Schlüssel.

Nacht: Werde zu Zombie Wario und begib dich auf die Treppe. Springe, wenn du oberhalb der dünnen Plattformen bist. Du fällst durch sie hindurch zum Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüsselplatz aus links halten und durch die erste Tür gehen. Im nächsten Raum den Flammenwerfer meiden und die Leiter hinaufklettern. Auf der linken Seite wartet die Kiste.

Nächstes Ziel: N3 The Vast Plain (grau)

Roter Schatz: Blue Book

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Start aus geht es nach rechts, die Leiter hoch und dann nach links und eine weitere Leiter hoch. Springe über die grauen Blöcke nach oben links. Dort befindet sich eine grüne Schlange in einer Vase. Wenn ihr Kopf rot ist, spuckt sie Feuer und verwandelt dich, wenn du nicht vorsichtig bist, in Hot Wario. Springe über ihren Kopf auf die braunen Plattformen über ihr. Halte dich rechts und springe über die

Plattformen. Meide den Flame-Bot und begib dich die Röhre hinab. Iss einen Donut und brich durch die Blöcke auf der linken Seite. Zerstöre auf jeden Fall die lila Blöcke am Boden. Halte dich dann rechts und schnapp dir den Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es nach rechts, die Leiter hoch. Springe durch die dünne, graue Plattform und gehe durch die Tür zur Linken. Gehe dorthin zurück, wo die Schlange war, springe über die braunen Plattformen zurück, halte dich rechts und lasse die Röhre aus. Springe den ganzen Weg nach rechts bis zum äußeren Rand. Dann wende dich nach links und begib dich nach unten. Gehe durch die Tür zu deiner Rechten. Im nächsten Raum iss sofort einen Donut. Springe die roten Plattformen nach oben und zerstöre die Donut-Blöcke. Steige die Leiter hinab und schnapp dir die Kiste.

Nächstes Ziel: N2 The Peaceful Village (grün)

Grüner Schatz: Chalice

Zeit: Nur bei Nacht

Schlüssel:

Vom Start aus nach rechts, die Leiter hoch, dann nach links und die nächste Leiter hoch. Gehe zur Schlange, über die braunen Plattformen springst du nach oben, bis du ganz rechts angekommen bist. Am äußersten Rand begibst du dich nach links und lässt dich fallen. Gehe durch die Tür, die nur nachts offen ist. Im nächsten Raum nach rechts, die Leiter hoch, dann über die Plattformen nach rechts und auch diese Leiter hoch. Springe nach links und gehe durch die Tür. Spring über den Fisch und greif dir den Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüsselfundort aus geht es wieder nach links durch die Tür zurück. Gehe dorthin, wo du diesen Raum vorher betreten hast, halte

dich rechts und nimm den Trank des Wissenschaftlers zu dir. Du wirst zu Invisible Wario. Nun gehe nach links, springe auf die roten Plattformen und gehe nach rechts. Klettere die Leiter hoch und gehe weiter nach rechts. Pass dabei auf die Funken auf. Ganz rechts kletterst du die Leiter hoch und begibst dich nach links durch das Augentor. Durch die Rohre geht es nach unten. In diesem Raum musst du dich etwa in der Mitte durch die Blöcke am Boden stampfen. Am Grund angelangt gehst du nach rechts zur Kiste.

Nächstes Ziel: W2 The Volcano's Base (grün)

Blauer Schatz: Day/Night Tile

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Start aus geht es nach rechts. Die Leiter nach oben, dann nach links und die nächste Leiter wieder hoch. Dann geht es durch die Tür zur Rechten. Im nächsten Raum durch die linken Blöcke brechen und die Leiter nach unten klettern. Dort angekommen nach rechts gehen und so lange auf den Boden springen, bis der rote Frosch auf der Plattform ist und du durch das Loch am Boden kommst. Dort zerstörst du die lila Blöcke und gehst in die zweite Röhre von links. Dort triffst du auf den Mole-Bot. Begib dich schnell in die Röhren auf der rechten Seite. Schnapp dir dabei den Schlüssel und öffne die Kiste ganz rechts.

Kiste:

Siehe Schlüssel.

Nächstes Ziel: N6 Sea Turtle Rocks (rot)

N3 The Vast Plain

Grauer Schatz: Green Stone Tablet

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe nach rechts über die Plattformen, bis du an ein Augentor gelangst. Mit Hilfe des Unsichtbarkeitstranks kannst du durch das Tor gehen. Halte dich rechts und springe über die Plattformen, bis du eine Leiter erreichst. Klettere hinauf und schnapp dir den Schlüssel hinterm nächsten Augentor.

Kiste:

Auf deinem Weg zum Schlüssel hast du sie schon passiert. Du musst nur noch einmal sichtbar zu ihr gelangen, um sie öffnen zu können.

Nächstes Ziel: W1 Desert Ruins (grau)

Roter Schatz: Crayon 1

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe nach links und springe auf die "Rote-Frosch"-Plattform, bis du den Boden erreichst, dort begib dich in die Röhre. Zerstöre alle Blöcke, begib dich nach rechts und beseitige die fliegende Qualle. Wenn du ganz rechts bist, verwandle dich in Puffy Wario und fliege durch die rechte, dünne Plattform. Renne durch die Blöcke und hol dir den Schlüssel.

Kiste:

Von dort aus gehst du nach links, zerstörst die Blöcke und springst in die Röhre. Halte dich links, klettere die Leiter hoch, gehe weiter nach links und springe auf die Frosch-Plattform und wieder in die Röhre. Im nächsten Bild bekämpfe die fliegende Qualle und betrete den Mini-

Game-Raum. Gewinne das Mini-Game, gehe nach rechts und lass dich dabei von der fliegenden Qualle attackieren. Fliege durch die schwebenden Hindernisse. Laufe über das Loch und schnapp dir die Kiste.

Nächstes Ziel: W3 The Pool Of Rain (grau)

Grüner Schatz: Red Skull Ring

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe wieder nach rechts zum Augentor. Passiere es unsichtbar und klettere auf der anderen Seite die Ranke hoch, halte dich links und springe in die Röhre. Du siehst nun ein paar Plattformen. Springe über sie, bis sich der Weg gabelt. Gehe dort nach unten. Wiederhole dies, bis du am Schlüssel ankommst.

Kiste:

Gehe wieder zurück und folge den Plattformen bis ganz nach oben. Dort hältst du dich links und betrittst den Mini-Game-Raum. Spiele das Spiel, gehe nach rechts bis zu einer Tür und gehe hinein. Im nächsten Raum begibst du dich auf die Plattformen, besiegst die Raupe, läufst nach links, steigst die Leiter rauf und holst dir rechts die Kiste.

Nächstes Ziel: S1 The Grasslands (rot)

Blauer Schatz: Red Relic

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe wie beim Gray-Schlüssel bis zur äußeren rechten Leiter und lasse dich in das letzte Loch davor fallen. Gehe nach rechts, passiere das Augentor und klettere die Leiter nach unten. Sie ist unter der Musikmünze. Rechts ist der nächste Raum. Dort gehst du nach rechts

und kletterst die Leiter, immer noch unsichtbar, nach oben. Es geht weiter nach rechts über die Plattformen bis zur nächsten Leiter. Von ihr aus nach links und du erreichst den Schlüssel.

Kiste:

Begib dich nach rechts bis zur Plattform über der Tür. Lass dich von einem Zombie zu Zombie Wario machen und lass dich durch die dünne Plattform nach unten fallen. Lande aber im Licht, um wieder normal zu werden. Gehe zur Tür auf der linken Seite. Im Raum dahinter springst du auf den unsichtbaren Plattformen auf der rechten Seite nach oben. Oben angekommen springst du nach links und läufst so lange weiter, bis du auf eine unsichtbare Plattform unter dir fällst. Nun mache einen Laufsprung auf die rechte Seite zur Kiste.

Nächstes Ziel: W5 Beneath the Waves**N4: Bank of the Wild River**

Grauer Schatz: Trident

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Laufe die ganze Zeit nach rechts, bis du ein Loch in den Plattformen findest, das ins Wasser führt. Springe darüber und folge den braunen Plattformen bis zum Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüsselfundort aus springst du ins Wasser. Lasse dich von der Strömung mitnehmen. Ist sie vorbei, springst du aus dem Wasser und bist bei der Kiste.

Nächstes Ziel: N5 The Tidal Coast (grau)

Roter Schatz: Magnifying Glass

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Laufe nach rechts bis zum Loch, das in das Wasser führt. Schlage dich durch die Wand zu deiner Linken, bis du eine Tür erreichst. Gehe hinein, halte dich rechts und schnapp dir den Schlüssel.

Kiste:

Verlasse den Raum wieder, spring ins Wasser und begib dich auf die dünne Plattform über dem dritten Gegner. Schlage dich durch die Wand auf der linken Seite und gehe durch die Tür, die du erreichst. Im Raum dahinter findest du die Kiste auf der rechten Seite.

Nächstes Ziel: N6 Sea Turtle Rocks (grau)

Grüner Schatz: Wizard

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Springe links ins Wasser und schwimme gegen die Strömung nach rechts. Im nächsten Bild schwimme weiter gegen die Strömung. Spring auf das Pflaster auf der linken Seite. Klettere an den Ranken bis ganz nach oben, wo du den Schlüssel finden solltest.

Kiste:

Springe an die Ranken zur Rechten, springe noch ´mal nach rechts und gehe durch die Tür auf der rechten Seite. Dort gehst du zur nächsten Tür, die auch wieder rechts zu finden ist. Hinter ihr gehst du nach links und die Leiter nach unten. Dort musst du den zweiten Endgegner, den Mouse Fish, besiegen. Wenn du ihn besiegst, sinkt er nach unten und blockiert die ganz schnelle Strömung. Springe auf die linke Plattform

und dann auf die pink-orangefarbene Fliege. Sie bringt dich auf die Leiter, von der du kommst. Klettere hinauf und gehe durch die Tür. Im Raum dahinter geht es links die Leiter runter. Schwimme nach rechts und springe aus dem Wasser zur Kiste.

Nächstes Ziel: N4 Bank of the Wild River (blau)

Blauer Schatz: Rocket

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Springe auf die höhere Ebene zur Linken. Von dort aus mache einen Laufsprung in Richtung schwebender Plattform. Von ihr aus springst du wieder nach links und gehst durch die Tür. Dahinter geht es nach rechts, wo du dich von den Fledermäusen in Vampire Wario verwandeln lässt. Verwandle dich in Bat Wario und fliege ohne Wasser zu berühren nach oben links. Über dem zweiten grauen Frosch triffst du auf den Schlüssel.

Kiste:

Fliege nach unten links und werde wieder zu Wario. Klettere die Leiter nach oben, halte dich rechts, die nächste Leiter wieder nach oben und halte dich dann links. Im nächsten Raum zerstörst du die großen lila Blöcke und lässt dich fallen. Links sind dann wieder Blöcke zu zerstören, dann geht es wieder abwärts. Dann nach rechts und noch mal dasselbe Spielchen. Gehe nach links und nimm dir den kleinen Felsen. Springe über die dünnen Plattformen bis zu den Wurfblöcken. Wirf den Felsen durch alle Wurfblöcke. Halte dich links und springe in die Flammen, laufe nach rechts, springe über das Loch und ab ins nächste Bild. Dort auf der rechten Seite fallen lassen. Zurücklaufen, zu Flame Wario werden und links durch alle Flammenblöcke bis hin zur Kiste schlagen.

Nächstes Ziel: W5 Beneath the Waves (rot)

N5 The Tidal Coast

Grauer Schatz: Yellow Book

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Springe nach rechts auf die Plattform. Bekämpfe den Hammer-Robot. Springe auf die rechte Plattform und von dort auf die mit der Flamme. Nun machst du einen Laufsprung nach rechts, springst über die Röhre auf die nächste Plattform, von dort geht es auf die nächste und dann auf die Plattform darunter. Danach springst du nach rechts auf den grünen Untergrund. Gehe nach rechts zum Hammer-Robot und lass dich in Bouncy Wario verwandeln. Springe über die Plattformen nach rechts oben, bis du über eine große grüne Wand kommst, dahinter wartet der Schlüssel auf dich.

Kiste:

Verlasse die Ecke und gehe zur Flamme zurück. Verletze dich etwas an ihr und springe nach rechts. Von dort schnell auf die Wurfblöcke. Danach schnell auf die Plattform zu deiner Rechten und wieder auf den grünen Untergrund. Von dort weiter nach rechts. Werde zu Flame Wario und laufe durch die Flammenblöcke zur Kiste.

Nächstes Ziel: S4 The Steep Canyon (grau)

Roter Schatz: Stone Foot

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Springe nach rechts bis zur Plattform mit der Flamme. Bekämpfe den Speer-Robot, nimm ihn mit auf die rechte Plattform und wirf ihn gegen die Wurfblöcke, dann geht es in die Röhre. Im nächsten Raum geht es ins Wasser auf der linken Seite. Schwimme nach unten durch die lila Plattformen und weiche den Blasen aus. Suche den Durchgang in der

großen lila Wand und schwimme hindurch. Zerstöre dort alle Blöcke. Danach geht es nach unten und du lässt dich in Bubble Wario verwandeln. Schwimm mit ihm dahin, wo die Blöcke waren, und hol dir den Schlüssel.

Kiste:

Von dort geht es über die lila Plattformen zurück nach links ins Wasser. Schwimme wieder nach unten bis zu einer Tür. Hinter dieser schwimmst du nach links und gehst aus dem Wasser. Werf einen besiegten Gegner in die Wurfblöcke. Auf der nächsten Etage dasselbe Spiel und auf der übernächsten auch. Springe in die Passage und halte dich links, bis du zur Kiste gelangst.

Nächstes Ziel: W2 The Volcano's Base (blau)

Grüner Schatz: Fan Blades

Zeit: Nur bei Nacht

Schlüssel:

Bis es nicht mehr geht nach rechts laufen, dort in Bouncy Wario verwandeln und nach rechts oben zum grauen Schlüssel. Von dort die dünnen grünen Plattformen nach oben springen und nach links über die grüne Wand. Über zwei dünne Plattformen geht es nach links zu einer Tür. Im nächsten Raum schlage dich durch die Blöcke und klettere die Leiter hoch. Links wartet der Schlüssel auf dich.

Kiste:

Verlasse den Raum, wie du ihn betreten hast, und gehe zurück zum Hauptbild. Falle nach links und gehe durch die Tür auf der grünen Plattform. Dahinter musst du die Ranken nach oben klettern. Oben angekommen, nach links auf die Plattform springen. Schnapp dir die Ranke zur Rechten und klettere nach rechts, nach unten, dann nach links bis zu einer Tür. Hinter dieser kletterst du die Ranken nach oben, dann nach links. Wenn es nicht mehr geht, etwas nach unten und dann

weiter nach links. Danach etwas nach oben und nach rechts bis zu einer Tür. Dahinter geht es an den Ranken etwas nach unten, nach rechts und wieder nach oben. Danach nach rechts, nach unten und wieder nach rechts. Wenn es nicht mehr weitergeht, klettere wieder nach oben, nach links bis zur Tür. Hinter der Tür springst du links an die Ranken und kletterst nach links, nach unten, nach rechts, dann nach oben und wieder nach rechts, bis du die Kiste erreichst.

Nächstes Ziel: E6 The East Crater (grau)

Blauer Schatz: Green Relic

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Springe über die Plattformen nach rechts, bis du eine mit einer Flamme erreichst. Gehe dort durch die Tür. Schlage dich durch die linken Blöcke und springe ins Wasser. Schwimm nach rechts, nach unten, nach links, dann wieder nach unten. Danach nach unten und nach links. Du musst immer den ersten Weg in die angegebene Richtung einschlagen. Am Ende wartet der Schlüssel auf dich.

Kiste:

Von dort geht es schwimmend weiter nach rechts, nach oben, nach rechts, nach oben, nach rechts, nach unten, nach links, nach unten, nach links, nach unten, nach rechts, nach unten und nach links bis zu einer Tür. Im nächsten Raum schwimmst du bis ganz nach oben, steigst rechts aus und steigst die Leiter nach unten zur Kiste.

Nächstes Ziel: W5 Beneath the Waves (grün)

N6: Sea Turtle Rocks

Grauer Schatz: Green Music Box

Zeit: Tag oder Nacht.

Schlüssel:

Nach links laufen und fallen lassen. Nach rechts durch die Wand schlagen, Wenn es nicht mehr geht, auf den Boden stampfen. Wenn das nicht mehr geht, wieder nach rechts durch die Wand. Und wieder stampfen, wenn es nicht mehr geht. Nun mache einen Laufsprung in die rechte Wand. Weiter durch die Wand arbeiten und noch 'mal stampfen, wenn es nicht weitergeht. Dann wieder durch die Wand, jetzt die linke. Dann wieder stampfen. Du kommst in blaues Wasser. Gehe nach links, springe auf die zweite dünne Plattform und schlage dich durch die Wand auf der linken Seite. Danach stampfe dich durch den Boden und schlage dich nach rechts durch die Wand. Danach noch einmal durch den Boden stampfen und du landest in schwarzem Wasser, in dem sich rechts der Schlüssel befindet.

Kiste:

Von hier aus schwimmst du nach rechts, nach oben und dann springst du auf die Plattform. Schlage dich durch die linke Wand und gehe zum blauen Wasser zurück. Gehe dort durch die Tür. Hinter dieser springst du aus dem Wasser und lässt dich nach rechts fallen. Dort wartet ein weiterer Endgegner auf dich. Wenn du ihn besiegt hast, begib dich auf das Floß, das nach oben treibt. Von dort geht es nach rechts auf die Leiter und auf dieser nach oben zur Kiste.

Nächstes Ziel: S5 Cave of Flames (grau)

Roter Schatz: Golden Eye, Right

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Nach links gehen und durch die Öffnung nach unten springen. Rechts halten und durch die Wand schlagen. Bei der Öffnung angekommen stampfst du dich durch den Boden. Danach durch die linke Wand. Geht es nicht weiter, wieder durch den Boden stampfen und dann wieder durch die Wand an der linken Seite, aber nur zweimal. Dann wieder durch den Boden stampfen und dann wieder durch die Wand zur Rechten. Wenn du damit fertig bist, geht es wieder durch den Boden nach unten und durch die linke Wand. Noch einmal durch den Boden stampfen und durch die Tür. Dahinter springst du aus dem Wasser, kletterst die linke Leiter hoch und isst einen Apfel, um Fat Wario zu werden. Danach geht es ab nach rechts, um die Donut-Blöcke zu zerstören. Lass dich durch das Loch fallen und gewinne das Minispiel. Verlasse den Raum, halte dich links und schlage dich durch die Blöcke. Gehe wieder nach links, steige die Leiter nach oben und laufe ganz nach rechts zum Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es nach links. Lass dich durch das Loch fallen, halte dich rechts und du kommst zur Kiste.

Nächstes Ziel: N6 Sea Turtle Rocks (grün)

Grüner Schatz: Sun Fragment, Top

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Halte dich rechts und stampe dich durch die lila Blöcke. Gehe durch die Tür. Steige die linke Leiter hinab und begib dich auf die abschüssige Ebene. Rolle herunter, springe über die Plattformen und krieche durch die Röhren nach oben, bis du durch Blöcke brichst, hinter denen der Schlüssel wartet.

Kiste:

Gehe zurück zur abschüssigen Ebene. Dort zur rechten Seite und von dort über Röhren und Plattformen zur Kiste.

Nächstes Ziel: W1 Desert Ruins (grün)

Blauer Schatz: Gong

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Renne nach rechts, stampfe dich durch die lila Blöcke und gehe durch die Tür. Springe und krieche durch die enge Passage direkt zu deiner Linken. Halte dich weiter links und begib dich in die Röhre. Im nächsten Raum die mittlere Tür wählen. Dahinter springst du leicht auf die Plattformen zu deiner Rechten bis zu einer Leiter. Klettere sie hinauf, halte dich links und hüpfte auf die bewegliche Plattform. Du gelangst zu einer Leiter, die du nach oben kletterst. Rechts ist dann der Schlüssel.

Kiste:

Springe auf die bewegliche Plattform zur Rechten. Springe über das Laserfeld und lass dich von ihr bis ganz nach rechts tragen. Wenn sie stoppt, springe nach rechts und lass dich ins Loch fallen. Dort findest du die Kiste.

Nächstes Ziel: S6 Above the Clouds (blau)**Westen****W1: Desert Ruins**

Grauer Schatz: _ Scroll

Tag: Nur am Tag

Schlüssel:

Gehe nach rechts und springe über die drei Plattformen. Halte dich weiter rechts und gehe durch die erste Tür. Dahinter bekämpfst du die Gegner und kletterst auf die Plattformen bis nach oben. Mache einen geduckten Sprung in die Öffnung mit dem Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus nach unten springen und ab durch die Tür. Dahinter rechts halten und wieder durch die nächste Tür. Hinter dieser kletterst du die Leitern ganz nach unten bis zur nächsten Tür. Hinter dieser wartet die Kiste auf dich.

Nächstes Ziel: W1 Desert Ruins (rot)

Roter Schatz: _ Scroll

Zeit: Nur bei Nacht

Schlüssel:

Gehe nach links über die drei Plattformen durch die erste Tür. Dahinter zerstörst du die Blöcke und kletterst die Leiter hoch. Links findest du dann den Schlüssel.

Kiste:

Halte dich rechts, gehe die Leiter runter, halte dich links und gehe durch die Tür. Laufe nach links durch die nächste Tür. Dort geht es nach rechts und dann die Leiter hoch. An deren Ende wendest du dich nach links und gehst die nächste Leiter hoch. Halte dich dann rechts und klettere noch eine Leiter hoch. An deren Ende links halten und durch die Tür gehen. Dann nur noch nach links zur Kiste.

Nächstes Ziel: W2 The Volcano's Base (grau)

Grüner Schatz: Crayon 4

Zeit Tag oder Nacht

Schlüssel:

Begeb dich nach links über die drei Plattformen und gehe durch die Tür ganz links. Im nächsten Raum geht es nach rechts, die Leiter hoch und dann nach links. Die nächste Leiter wieder hoch und danach geht es von ihr aus nach rechts zur nächsten Leiter. Zerstöre die lila Blöcke mit deinem Kopf. Springe auf die Plattform und dann wieder nach links. Laufe weiter bis in den Minispiel-Raum. Spiele das Minispiel, gehe weiter nach links und zerstöre die lila Blöcke. Stampfe dich durch den blauen Boden unter ihnen und du gelangst zum Schlüssel.

Kiste:

Von da aus geht es weiter durch die Wand zu deiner Rechten. Laufe nach rechts weiter, klettere die Leiter hinunter und halte dich dann links. Steige die Leiter hinab und lass dich in Yarn Wario verwandeln. Rolle bis zur Etage davor und durch die linke Wand. Mache einen geduckten Sprung durch die kleine Öffnung und klettere links die Leiter hoch. Dort findest du die Kiste.

Nächstes Ziel: W1 Desert Ruins (blau)

Blauer Schatz: Sun Fragment, Bottom

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Start aus links, über die drei Plattformen, wieder nach links und ab durch die Mondmauer. Gehe durch die Tür ganz links. Dahinter stampfst du dich durch die lila Blöcke und gehst durch die rechte Tür. Dahinter gehst du nach rechts und lässt dich ganz nach unten fallen. Lass dich in Vampire Wario verwandeln, fliege dann als Bat Wario nach oben durch die Lichtstrahlen und hol dir den Schlüssel.

Kiste:

Beim Schlüssel einfach fallen lassen. Wenn du wieder normal wirst, zum Stampfen bereitmachen und die blauen Blöcke anvisieren. Danach

durch die linke Wand schlagen und durch die Tür gehen. Im nächsten Raum nach links gehen, das Fass nehmen, wieder nach rechts gehen und mit dem Fass in den Hammer-Robot springen, so dass dieser danach auf deiner Ebene steht. Er verwandelt dich nun in Bouncy Wario, so dass du in die linke obere Ecke des Raumes kommst. Auf der obersten Plattform landen und durch die linken Blöcke schlagen. Drücke den Schalter und verlasse den Raum durch die Eingangstür. Im nächsten Raum durch die übrigen Blöcke zur Linken schlagen und die Leiter hinauf. Danach nach rechts, in Vampire Wario und dann in Bat Wario verwandeln, wieder hochfliegen bis zu einer Tür. Wieder normal werden und durch die Tür gehen. Dahinter wartet der nächste Endgegner, der Ballon-Boss, auf dich. Wenn du ihn besiegt hast, lass dich nur noch in das Loch fallen und du bist bei der Kiste.

Nächstes Ziel: E4 The Colossal Hole (grün)

W2: The Volcano's Base

Grauer Schatz: Overalls

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe nach rechts in Richtung des abschüssigen Geländes und daran vorbei, bis du ein wirklich großes abschüssiges Gelände siehst. Fange an zu rollen, hüpfе über die Röhre, rolle weiter und hol dir den Schlüssel.

Kiste:

Von dort geht es zurück zum großen abschüssigen Gelände. Wieder rollen lassen und dann kurz vor der Röhre springen. Springe über die dünnen Plattformen, rolle für eine Sekunde weiter und springe dann wieder über die Wand. Roll weiter, bis du durch ein paar lila Blöcke durchschlägst. Spring durch die Röhre und du bist beim nächsten

Endgegner. Wenn du ihn besiegt hast, erscheint ein Hammer und dieser befördert dich zu einer Tür. Hinter ihr befindet sich links die Kiste.

Nächstes Ziel: N1 Out of the Woods (rot)

Roter Schatz: Blue Relic

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Rechts zum abschüssigen Gelände und anfangen zu rollen. Roll durch die gesprungenen Blöcke und springe, um auch die restlichen zu zerstören. Gehe durch die Tür, bei der du stoppst. Hinter ihr klettere die Leiter hoch und spring in die Röhre. Nun geht es nach rechts auf die Plattform. Diese fängt an, sich nach rechts zu bewegen. Besiege die Gegner unter dir und ducke dich durch die niedrigen Passagen. Am Ende abspringen, die Leiter runterklettern und auf die nächste bewegliche Plattform gehen. Auch hier wieder dasselbe Spiel. Am Ende gelangst du zum Schlüssel.

Kiste:

Die Plattform schwebt weiter nach links. Stelle dich darauf, weiche den Stacheln aus und steige ab, wenn sie stoppt. Gehe die Leiter hoch und wiederhole das Spielchen mit der Plattform ein weiteres Mal, bis du zur Kiste gelangst

Nächstes Ziel: W3 The Pool of Rain (rot)

Grüner Schatz: Crown

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Wie beim Schlüssel zuvor vorgehen, nur beim Abspringen von der ersten Plattform kommst du an eine Tür, durch die du gehen musst. Dahinter ins Wasser springen und nach unten rechts schwimmen. Dort

wartet schon der Schlüssel auf dich.

Kiste:

Verlasse den Raum so, wie du ihn betreten hast. Springe auf den Schlangenkopf und nach oben durch die dünne lila Plattform. Springe weiter nach links, bis du zum Minispiel-Raum gelangst. Spiele das Minispiel und mach dich dann nach rechts auf den Weg zu einer Tür. Hinter ihr kletterst du eine Leiter hinab. Rechts findest du dann die Kiste.

Nächstes Ziel: S1 The Grasslands (grün)

Blauer Schatz: Tusk 1

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Ab nach links zum abschüssigen Gelände. Von dort geht es rollenderweise weiter durch die lila Blöcke. Schwimm nach unten zu den nächsten lila Blöcken, zertrümmere sie und werde zu Bubble Wario, um durch die Strömung zu kommen. Dahinter ist der Schlüssel.

Kiste:

Schwimme weiter nach unten und gehe durch die Tür. Dahinter schwimme nach rechts und springe aus dem Wasser. Zerstöre die Blöcke auf der linken Seite, springe auf die lila Plattform und dann nach rechts. Dort musst du die Blöcke zerstören. Wieder zurück nach unten und in Vampire Wario verwandeln. Fliege nach oben, verwandele dich zurück und gehe in die Röhre. Nun geht es den ganzen Weg wieder nach links zurück bis zum abschüssigen Gelände. Dort geht es auf die lila Plattform und zur Tür. Hinter dieser findest du rechts die Kiste.

Nächstes Ziel: S4 The Steep Canyon (rot)

W3: The Pool of Rain

Grauer Schatz: Gear 1

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Start aus rechts halten und auf die erste Plattform stampfen. Bei der dritten Plattform zweimal stampfen und dann zur vierten springen. Auch hier zweimal stampfen und dann zur fünften hüpfen und danach zum Gegner. Weiter nach rechts zu den nächsten stampfbaren Plattformen. Die erste einmal stampfen, die zweite und dritte zweimal und die vierte wieder einmal. Mache einen Laufsprung nach rechts auf die hellbraune dünne Plattform. Wende dich nach links und springe über die zwei letzten stampfbaren Plattformen auf die braune Plattform oben links. Dort ist der Schlüssel.

Kiste:

Von dort geht es nach rechts auf festen Untergrund. Gehe weiter nach rechts bis zu weiteren stampfbaren Plattformen. Auf der ersten stampfst du einmal und auf der zweiten zweimal. Nun erreichst du die fünfte Plattform, von der aus du nach rechts springst. Steige die Leiter hinab und geh durch die Tür. Dahinter rechts halten und du bist bei der Kiste.

Nächstes Ziel: W4 Town in Chaos (grau)

Roter Schatz: Blue Skull Ring

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Ab nach links und die Ranken hoch. Im nächsten Bild springst du von den Ranken nach rechts. Halte dich weiter rechts und springe auf die braune dünne Plattform. Weiter nach rechts und über die Plattformen nach oben. Ganz rechts wartet der Schlüssel auf dich.

Kiste:

Gehe nach links bis zur Ranke zurück und klettere an dieser hinunter. Dort gehst du durch die Tür. Dahinter findest du die Kiste.

Nächstes Ziel: S3 Tower of Revival (grau)

Grüner Schatz: Fan

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Am Anfang geht es nach rechts ins Wasser. Schwimme nach rechts und gehe durch die erste Tür. Lasse dich durch die Wasservorhänge bis nach unten rechts zu einer grünen Wand transportieren. Dort schwimmst du nach rechts, lässt dich nach unten transportieren und du bist beim Schlüssel.

Kiste:

Schwimm nach links in den Wasservorhang, der dich nach links befördert und danach in den nach oben. Wiederhole den Weg zum Schlüssel bis zu der Stelle, an der du stoppst. Von dort ab ins bewegungslose Wasser. Gehe durch die Tür, die du dort siehst. Springe über die grünen Plattformen zum nächsten Endgegner. Hast du ihn besiegt, lass dich unter der rechten Wolfsstatue ins Loch fallen. Unten findest du dann links die Kiste.

Nächstes Ziel: E1 The Stagnant Swamp (grau)

Blauer Schatz: Crayon 3

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Laufe nach rechts, gehe ins Wasser und schwimme nach rechts bis zu einer Tür. Hinter ihr springst du aus dem Wasser und nach rechts. An der äußeren rechten Seite des Raumes befindet sich der Schlüssel.

Kiste:

Zurück bis ans äußere linke Ende des Raumes. Dort zu Puffy Wario werden und nach oben links schweben. Wenn du die Decke berührst, lass dich nach rechts fallen und du bist bei der Kiste.

Nächstes Ziel: N2 The Peaceful Village (blau)**W4: A Town in Chaos**

Grauer Schatz: Gear 2

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe ganz nach rechts und klettere die zweite Leiter, die du siehst, nach oben. Weiter nach links und die nächste Leiter wieder hoch. Und noch einmal nach links und die Leiter hoch. Oben angekommen halte dich rechts und gehe durch die erste Tür. Hinter ihr geht es rechts zum Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüsselfundort aus geht es durch die Tür. Dahinter befindet sich ein Schalter. Springe von oben auf ihn. Danach zurück nach links und ab durch die Tür. Halte dich rechts und klettere über die Leiter ganz nach oben. Schiebe den Ofen unter das Fenster, durch das du zum Schlüssel gelangt bist. Gehe durch die Tür. Dahinter geht es nach rechts und die Leiter nach oben. Dann links halten und auf den blinkenden Flaschenzug springen. Er bringt dich nach unten und du kannst durch die Blöcke rollen. Dann kommst dann bei der Kiste aus.

Nächstes Ziel: S1 The Grasslands (grau)

Roter Schatz: Blue Music Box

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Bis ganz nach rechts gehen und dann die Leiter rauf. Gehe nach links und gehe diese Leiter auch nach oben. Wieder nach links und die nächste Leiter rauf. Jetzt rechts halten und ab durch die nächste Tür. Dahinter geht es nach rechts, nach unten, nach rechts, nach unten und nach rechts bis zu einer Tür, hinter der sich ein Schalter befindet. Diesen musst du aktivieren und dann zu Zombie Wario werden. Lass dich durch die dünne lila Plattform fallen. Springe auf die linke Seite des Ofens und schiebe ihn nach rechts. Stoppe mit ihm direkt unter der Tür. Nun gehe durch die Tür. Gehe nach links und lass dich fallen, danach dann rechts und die erste Leiter nach oben. Gehe nach rechts durch die Tür. Dahinter geht es nach links und nach unten auf eine dünne Plattform. Lass dich rechts fallen, gehe weiter und klettere die nächste Leiter ganz nach unten. Am Ende nach links zum Schlüssel.

Kiste:

Von dort wieder zurück nach rechts und die Leiter hoch. Dann links halten, auf die dünne lila Plattform springen und von dort weiter nach rechts durch die Tür, durch die du gekommen bist. Dann heißt es wieder nach links, die Leiter runter, dem Weg ganz nach rechts folgen und wieder auf die Leiter. Und wieder geht es nach links und die Leiter runter und das dann direkt noch einmal. Danach nach rechts und durch die erste Tür. Dahinter wieder durch die nächste Tür. An den Zombies vorbei geht es nach rechts. Dort zerstörst du den großen lila Block und begibst dich ganz nach rechts. Dort lass dich in Zombie Wario verwandeln und falle durch die dünne lila Plattform. Verwandle dich zurück und gehe durch die Tür. Dort wartet der nächste Endgegner auf dich, der Ball-Hase. Besiege ihn, begib dich auf die lila Plattform oben links und gehe zur Kiste.

Nächstes Ziel: N4 Bank of the Wild River

Grüner Schatz: Golden Eye, Left

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Den ganzen Weg nach rechts laufen und die Leiter hochklettern. Oben weiter nach links und wieder eine Leiter hoch. Weiter nach links und einen Eisbären mitnehmen. Über die Plattform zur Linken geht es weiter nach oben über die drei dünnen Plattformen. Auf der dritten wirfst du den Eisbär nach links auf die Ebene und springst hinterher. Lass ihn dort liegen, klettere die Leiter hoch, gehe etwas nach links und klettere die nächste Leiter wieder runter. Der Eisbär muss dabei immer im Bild bleiben. Er muss dich nun einfrieren und du kannst nach links rutschen und dort den grauen Frosch besiegen. Steige die Leiter hinunter und gehe durch die Tür. Dahinter geht es weiter durch die erste Tür auf der linken Seite. Schnapp dir einen Gegner und wirf ihn durch die Wurfblöcke. Springe geduckt mit dem Gegner nach rechts und wirf ihn auf die dünne Plattform über dir. Steige die Leiter hoch und wirf ihn durch die nächsten Blöcke. Springe wieder geduckt in die Passage und aktiviere den Schalter. Zertrümmere den linken Block und steige die Leiter hinab. Gehe durch die Tür, durch die du auch gekommen bist. Wieder im "Hauptraum" angekommen halte dich links und gehe die Leiter hoch. Dann nach rechts über die dünnen Plattformen und die Leiter hoch. Durch die nächste Tür, auf den Boden stampfen und über die nun hoch kommenden Teile auf die rechte Plattform hüpfen. Von dort auf die linke Plattform und wieder den Boden stampfen. Den Schalter aktivieren und raus aus dem Raum. Im "Hauptraum" links fallen lassen und über die dünnen Plattformen nach links zur Tür hüpfen. Dahinter links halten und über die Plattformen zu den Blöcken springen, die dann zerstört werden müssen. Und wieder ab nach unten. Werde zu Hot Wario und springe über die dünnen Plattformen zurück. Laufe herum, bis du Flame Wario bist. Laufe so durch die Feuerblöcke und aktiviere den Schalter. Danach geht es wieder nach links, die Leiter runter und so raus, wie du auch reingekommen bist. Im "Hauptraum" springst du über die Plattformen nach rechts. Dort isst du einen Apfel, wirst zu Fat Wario und lässt dich links fallen. Breche durch die ersten Donut-Blöcke und falle weiter durch, um auch die letzten zu zerstören. Gehe zurück über die rechten Plattformen. Steige die Leiter hoch und gehe durch die Tür. In

diesem Raum musst du dasselbe tun, um an den Schalter zu kommen, wie zuvor auch. Im Hauptraum musst du dich nun links fallen lassen und über die dünnen Plattformen hochspringen. Von dort geht es auf die Blöcke, dazwischen fallen lassen und links ist dann der Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus zurück nach rechts, fallen lassen, wieder links und ab durch die Tür. Wieder zu den Fledermäusen im "Hauptraum" gehen. Lass dich in Vampire Wario verwandeln und werde dann zu Bat Wario. Fliege nach links bis zur Leiter. Werde wieder normal und klettere die Leiter runter zur Kiste.

Nächstes Ziel: W4 A Town in Chaos (blau)

Blauer Schatz: Octopus Food Bag

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Halte dich rechts und steige die erste Leiter nach oben, dann wieder rechts und durch die erste Tür. Dahinter links halten und auf die dünne Plattform fallen. Nun nach rechts runter und weiter rechts bis zur Leiter. Diese runterklettern, links halten, wieder eine Leiter runter und wieder nach links. Nun fallen lassen, rechts halten und durch die erste Tür. Dahinter rechts und wieder durch eine Tür. Hinter dieser wieder rechts, die Blöcke zerstören, den Schalter aktivieren und dann zurück, wie du gekommen bist. Springe in den nun aktivierten Luftsog, der dich nach oben trägt. Falle auf die rechte Plattform und nimm dir einen Gegner. Werf diesen auf die Plattform rechts über dir und folge ihm durch den Luftsog. Nun wirfst du ihn auf die Plattform links über dir und folgst ihm auch dorthin. Springe hoch und wirf ihn nach links auf die Plattform. Springe durch den Luftsog hinterher. Nimm den Gegner auf und falle mit ihm zusammen links herunter. Beim Landen den Gegner in die Wurfblöcke zu deiner Rechten werfen. Springe herunter und nimm dir den Schlüssel.

Kiste:

Laufe nach links und lass dich fallen. Halte dich rechts und gehe durch die Tür hinter dem Luftso. Im Raum dahinter einfach nach rechts gehen und schon bist du bei der Kiste.

Nächstes Ziel: E3 Castle of Illusions (rot)

W5: Beneath the Waves

Grauer Schatz: Detonator

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Springe ins Wasser, schwimme nach rechts und begib dich zur Tür. Gehe hindurch und schnappe dir den Gegner auf der Plattform über dir. Springe mit ihm nach rechts und setze ihn dort ab. Wenn er unterhalb der sechsten Plattform ist, springe auf ihn und dann auf die Plattform darüber. Springe noch einmal, um an den Schlüssel zu kommen.

Kiste:

Von dort aus geht es mit einem Sprung weiter nach oben, dann nach links und ab nach unten. Gehe durch die Tür, aus der du gekommen bist, halte dich links und springe ins Wasser. Schwimme weiter nach links bis zu einer Strömung, die dich mitnimmt. Gelange in das stille Wasser und gehe durch die Tür. Dahinter springst du nach rechts aus dem Wasser und lässt dich vom Flaschenzug nach oben und nach rechts transportieren. Springe von hier auf den horizontal beweglichen Flaschenzug und danach auf den sich diagonal bewegenden. Von dort geht es weiter nach rechts auf einen weiteren horizontal beweglichen Flaschenzug. Lass dich ganz nach rechts bringen und springe von dort auf den nächsten Flaschenzug, der wiederum diagonal fährt. Springe sofort weiter nach rechts auf den nächsten diagonalen Flaschenzug. Lass dich nach unten transportieren und rolle durch die Blöcke zu

deiner Rechten. Steige die Leiter hinab und halte dich links. Dort wartet die Kiste.

Nächstes Ziel: S5 Cave of Flames (rot)

Roter Schatz: Crayon 5

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Springe ins Wasser und schwimme nach unten, bis du den Boden erreichst. Dort begibst du dich ganz nach links bis zu einer Strömung, die nach oben geht. Schwimme nach unten gegen sie an bis ins nächste Bild. Dort schwimmst du nach rechts gegen die Strömung. Wenn du an ein Loch mit einer Strömung nach unten gelangst, folge ihr und schwimme sofort wieder links an der Wand entlang. Auf der linken Seite kommt eine Öffnung, dort schwimmst du nach oben, dann links, dann nach unten in die Öffnung mit der Tür. Hinter der Tür schwimmst du nach rechts, springst auf die Plattform und holst dir den Schlüssel.

Kiste:

Verlasse den Schlüsselraum so, wie du ihn betreten hast, und gehe zurück zum ersten Bild, von wo aus du gestartet bist. Gehe zur Tür, hinter der der graue Schlüssel war, und trete ein. Dort springst du aus dem Wasser nach rechts. Spring auf den ersten Flaschenzug, den du siehst, und lass dich von ihm zu einem horizontal beweglichen Flaschenzug bringen. Spring auf ihn und von ihm auf den nächsten horizontalen Flaschenzug. Danach geht es nach rechts zu einem diagonal beweglichen und von diesem aus zu einem Flaschenzug, der dich nach oben und links bringt. Springe zum horizontalen nach links und dann zum horizontalen nach rechts. Lasse dich nach rechts bringen und springe dann auf die Plattform. Gehe nach rechts durch die Tür. Dahinter springst du nach links und steigst die Leiter nach oben. Schlage dich durch die Blöcke zu deiner Rechten und springe nach rechts zur Kiste.

Nächstes Ziel: S3 Tower of Revival (grün)

Grüner Schatz: Red Chemical

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Ab nach links ins Wasser. Schwimme nach unten, dann wieder nach links. Schwimme links am Oktopus vorbei. Schwimme weiter nach links und du kommst zum Schlüssel.

Kiste:

Von dort aus schwimmst du hoch und lässt dich von der Strömung ganz nach rechts tragen. Zurück im "Hauptbild" schwimmst du zu der Tür, hinter der die ganzen Flaschenzüge sind, und gehst hinein. Springe aus dem Wasser auf den ersten Flaschenzug. Lass dich nach oben rechts tragen und springe auf den horizontalen Flaschenzug zu deiner Rechten und weiter zum nächsten horizontalen Flaschenzug. Danach geht es weiter mit einem Flaschenzug, der dich nach unten rechts bringt, und von dort weiter zu einem, der dich nach oben links bringt. Der nächste bewegt sich wieder horizontal und der folgende auch. Von diesem springst du weiter auf einen links von dir. Dieser bringt dich nach links. Springe über die Dornen und falle in ein Loch mit einer Tür. Hinter ihr nimmst du dir die Raupe, bringst sie nach oben auf die Plattform und lässt dich in Yarn Wario verwandeln. Rolle durch die Wand auf der rechten Seite. Wenn du stoppst, gehe zur Leiter und steige hinab. Gehe weiter runter bis du die Kiste erreichst.

Nächstes Ziel: S6 Above the Clouds (grau)

Blauer Schatz: Club Shield

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Halte dich rechts und springe ins Wasser. Schwimme nach rechts unten

und weiter in den nächsten Raum. Dort schwimmst du nach rechts und springst aus dem Wasser. Halte dich weiter rechts und schlage dich durch die Blöcke, bis du eine Leiter erreichst. Steige hinauf und gehe dann nach links. Schlage dich wieder durch Blöcke und halte dich weiter links, bis du den Schlüssel erreichst.

Kiste:

Verlasse den Raum wieder und begib dich zum Raum mit der grauen Kiste. Folge dem Weg wie zum grünen Schlüssel, nur lass dich nach den Dornen nicht fallen, sondern von dem Flaschenzug bis ganz nach links tragen. Gehe durch die Tür ganz links. Klettere die Leiter hoch, nimm den Donut-Werfer und wirf ihn in die Wurfblöcke. Folge dem Donut-Werfer in das Loch. Iss einen Donut und zerstöre die Donut-Blöcke. Halte dich rechts und du kommst zur Kiste.

Nächstes Ziel: S6 Above the Clouds (grün)

The West Crater

Grauer Schatz: Glass Eye, Right
Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Start aus springst du nach links und lässt dich hinunterfallen. Gehe die Plattformen hinunter, bis du am Boden mit dem Feuerloch angekommen bist. Springe in die Flammen und wieder heraus. Gehe die Plattformen weiter nach unten, bevor du zu Flame Wario wirst. Versuche, nicht zu weit abzukommen, ansonsten wirst du die Flammen zu spät erreichen. Springe durch die Flammen und schnappe dir den Schlüssel.

Kiste:

Von der Stelle, an der du den Schlüssel gefunden hast, gehe nach rechts und über die neun Plattformen. An der neunten angekommen,

springst du nach rechts und öffnest die Wand. Gehe direkt durch die Wand bis zur Öffnung in der Decke. Gehe jetzt nach links und öffne die Tür. Gehe hindurch.

Im nächsten Raum kletterst du die Leiter hinauf. Lasse dich nach links auf die Plattform fallen. Erlaube der Raupe, dich in Yarn Wario zu verwandeln. Lehne dich zurück und sieh zu wie Wario seinen Weg "rollt". Wenn der Kleine aufgehört hat zu rollen, kletterst du die Leiter nach oben und öffnest die Kiste.

Nächstes Ziel: E4 The colossal Hole (grau)

Roter Schatz: Sword

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe zurück in den Raum mit der Raupe. Klettere die Leiter hinauf und lasse dich nach rechts fallen. Schnappe dir die Raupe und werfe sie die Blöcke hinauf. Lasse dich nach links hinunterfallen und klettere die Leiter erneut hinauf. Schnappe dir die Raupe erneut und springe auf die linke Plattform. Werfe die Raupe nach rechts. Bewältige nach diesem Prinzip den Weg nach oben, bis du zum Schlüssel gelangst.

Kiste:

Von der Stelle mit dem Schlüssel springst du nach rechts. Gehe nun nach links und lasse dich in das Loch fallen. Gehe weiter nach unten und verlasse des Raum. Betrete den Raum wieder und klettere die Leiter nach oben, wo du dich nach links fallen lässt. Lasse dich von der Raupe in Yarn Wario verwandeln. Wenn du nicht mehr rollst, verschaffst du dir durch den lila Block Einlass. Gehe in das Rohr. Im nächsten Raum gehst du nach links und springst auf die sich bewegende Plattform. Versuche, das richtige Timing zu erwischen und bis zur Leiter zu kommen. Falle nicht hinunter! Klettere die Leiter hinab, um die Kiste zu erreichen.

Nächste Aufgabe: W6 The West Crater

Grüner Schatz: Brick

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Am Anfang springst du nach links. Wenn du landest, schnappst du dir den Feind und bringst ihn nach links. Mach ihn platt und springe auf ihn, um die höhere Plattform zu erreichen. Gehe nach links, klettere die Leiter nach oben und gehe durch die Tür. Im nächsten Raum gehst du nach links und kletterst die Leiter hinab. Gehe nach rechts und springe auf die Plattform. Springe nun die Plattformen nach rechts ab. Springe auf die Plattform über dir und drehe dich herum. Jetzt springst auf die Plattform links über dir. Springe nun nach links weiter. Wenn du jetzt die Wand erreichst, springst du auf die Plattform nach rechts. Arbeite dich nun Plattform für Plattform nach oben. Erspringe immer die nächsthöhere Plattform. Oben angekommen ergatterst du den Schlüssel.

Kiste:

Von der Stelle mit dem Schlüssel lässt du dich langsam wieder bis nach unten fallen. Springe dann auf die einzelne Plattform über dir. Jetzt wird es frustrierend. Springe auf die rechte Plattform. Springe auf die nächste Plattform rechts. Immer weiter nach rechts. Nutze deine Spezialsprünge für diese Aufgaben und springe immer auf den letzten Drücker! Springe also nach rechts, bis es nicht mehr geht. Setze deinen Weg nun nach links fort, bis es auch hier nicht mehr weitergeht. Mache nun einen weiten Sprung nach rechts. Springe nach links weiter, bis du zu einer Plattform nach links gelangst. Hier befinden sich ein Feind und einige Blöcke. Springe auf die Blöcke und dann nach rechts, um an die Kiste zu gelangen.

Nächste Aufgabe: E6 The East Crater

Blauer Schatz: Spade Shield

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe nach links und lasse dich hinunterfallen. Unten angekommen gehst du nach rechts und brichst durch die Wand. Gehe durch die Tür. Aufgepasst, jetzt wird es verwirrend. Gehe nach rechts und lasse dich zu Flying Wario machen. Lasse dich von der Strömung nach oben bringen und gehe sicher, dass du keinen der Äpfel isst. Wenn dein Flug vorüber ist, lässt du dich nach rechts fallen und springst auf die Blöcke. Setze deinen Weg nach rechts fort und springe in den Luftzug. Lasse dich nach oben befördern. Rechts geht es weiter, bis du in eine Lücke hineinfällst. Unten angekommen geht es weiter auf der Plattform, bis du zu einem weiteren Luftstrom kommst. Lasse dich nicht zu hoch blasen, denn du musst gleich wieder nach links ausscheren. Nach den Blöcken müsstest du eine Mini-Game-Tür sehen. Mache dort alles klar und verlasse den Raum wieder. Springe nun in den rechten Luftzug und lasse dich nach oben befördern. Über den nächsten Luftzug geht es weiter nach links. Schiebe die Kiste beiseite und steige in das Loch vor dir. Halte dich gleich rechts, um an die Öffnung zu kommen. Zertrümmere alle Kisten auf der rechten Seite und begib dich wieder in den Luftzug. Lasse dich nach oben befördern. Gehe nun nach links und nehme die Kiste. Springe nun wieder nach links und halte dich rechts. Wenn du gelandet bist, gehe nach rechts und wirf die Kiste auf die Wurfblöcke auf der rechten Seite. Versichere dich, dass du dabei links stehst und den B-Button hältst, um Power aufzubauen. Um den Schlüssel zu bekommen, gehst du nach links und lässt dich hinabfallen. Zertrümmere die Kisten rechts und begib dich in den Luftzug. Schere aus, wo der Schlüssel ist.

Kiste:

Vom Schlüssel aus gehst du nach rechts und springst in den Luftzug. Halte dich rechts und lasse dich fallen. Bist du gelandet, springe in den Luftzug und lasse dich auf die linke Plattform fallen. Räume dir den Weg durch die Kisten frei und gehe nach links, um erneut in einen Luftzug zu gelangen. Halte an der Plattform darunter und iss einen Apfel. Springe nach rechts und lande auf der Plattform über den Äpfeln.

Halte dich scharf rechts und falle hinunter, bis du Fat Wario bist. Gehe nun nach links und öffne die Kiste.

Nächste Aufgabe: S4 The Steep Canyon

S1: The Grassland

Grauer Schatz: Yellow Music Box

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe geradeaus und springe über die verborgenen Löcher. Nimm die Tür hinten rechts. Überspringe alle Türen, die du siehst. Springe von der Plattform. Dann springe entlang der Gyrocopter. Du erhältst nun Flat Wario. Gehe weiter links und lasse dich nicht von den blauen Gyrocoptern erwischen. Gehe zu der grünen dünnen Plattform. Springe nach oben, von wo du gekommen bist. Oben springe weiter nach links, dort gleitest du in eine schmale Öffnung. Weiter links erhältst du den Schlüssel. Gehe weiter rechts und lass dich von den Gyrocoptern aufnehmen.

Kiste:

Gehe durch die Tür, durch die schon einmal gekommen bist. Weiter links halten bis zur nächsten Tür. Spring auf die Plattform darüber und dann auf die zweite nach rechts. Und noch auf eine weitere nach rechts, bevor du auf die Plattform nach links mit der Tür springst. Öffne die Tür und springe nach rechts. Dort erwartet dich Worm. Schau im Boss-Kapitel nach einer geeigneten Kampfstrategie. Nachdem du ihn geschlagen hast, erscheinen neue Plattformen. Halte dich rechts und springe über sie bis zum Ende. Dort halte dich erneut rechts und öffne die Kiste

Nächstes Ziel: S2 The Big Bridge (grau)

Roter Schatz: Wheels

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Halte dich rechts, bis du einen Vogel siehst. Springe auf die Plattform über ihm. Springe weiter auf die Plattformen nach rechts und dann nach links auf die mit dem Schlüssel.

Kiste:

Von der Stelle mit dem Schlüssel aus springst du weiter nach rechts hinunter in das letzte Loch (rechts neben die Tür mit dem grauen Schlüssel). Weiter nach rechts, die Ranken hinauf. Beachte die Feinde in der Mauer. Wenn du eine Tür rechts siehst, gehe hindurch. Im nächsten Raum benutze die Leiter, halte dich links und benutze noch die nächste Leiter. Gehe durch die zerbrechliche Mauer weiter nach rechts. Steige auf die Blöcke und gehe in den Mini-Game-Raum. Verlasse den Raum wieder, halte dich links und springe auf die Plattform. Halte dich nun immer weiter rechts, bis du eine Leiter siehst. Klettere sie hinunter, genau wie die nächste. Dann weiter nach rechts bis zur Kiste.

Nächstes Ziel: W2 The Volkanos's Base (rot)

Grüner Schatz: Wand

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Start aus gehst du bis hinter das zweite verborgene Loch und springst auf die dünne braune Plattform darüber. Springe auf die zweite Plattform und dann auf die linke, wo die Schlange ist. Springe auf ihren Kopf und danach links in das Loch und gehe durch die Tür links. Springe auf die rote dünne Plattform. Wenn sie fällt, springe auf die nächste nach links. Wenn diese auch fällt, springe auf die letzte nach

links. Springe von dieser schnell nach links, um den Schlüssel zu erreichen.

Kiste:

Dort wo der Schlüssel ist, springst du nach rechts unten. Lande im Wasser und schwimme bis zur Tür. Passe auf die Blasen auf, sonst bist du erledigt. Gehe durch die Tür und springe aus dem Wasser. Rechts ist die Kiste.

Nächstes Ziel: E2 The Frigid Sea (grau)

Blauer Schatz: Masked Suit

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Am Anfang gehe nach rechts und lass dich in das letzte Loch fallen. Dort weiter nach rechts und durch die Blöcke. Springe zur Oberfläche rechts und öffne die Tür. Im nächsten Raum weiter rechts und die Leiter rauf. Weiche den Raupen aus. Oben an der Leiter gehst du nach links und nimmst das Fass mit. Springe auf die dünne Plattform und werfe es auf den Apfel-Werfer. Gehe zurück zu dem Fass, das wieder erschienen ist, und wirf es erneut in den Apfel-Werfer. Lass dich nun fallen und klettere die rechte Leiter hoch. Weiche dem Apfel-Werfer unterwegs aus. Bleibe links und öffne die Tür. Im nächsten Raum bleibe rechts und gehe durch die Blöcke. Schlage den Ofen von der einen Seite nach links. Weiter links schlage den Hammer-Roboter von der Plattform. Lass dich von ihm in Bouncy Wario verwandeln, dann springe auf den Ofen und erreiche so die höhere Plattform. Rechts ist der Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus springst du über die Mauer nach links und erreichst die Tür, von der du gekommen bist. Im nächsten Raum hältst du dich rechts und kletterst die Leiter hinunter. Esse einen Apfel, werde Fat Wario und falle dann nach unten. Klettere nun die Leiter nach links und

lass dich von einer Raupe in Yarn Wario verwandeln. Du rollst nun hinunter und durchbrichst den Block. Wenn du aufhörst zu rollen, zerstöre alle Blöcke. Dann gehe zurück zu der Raupe und verwandle dich zurück in Yarn Wario. Du rollst nun in die Blöcke des nächsten Raums. Du stoppst automatisch an der Kiste, deshalb halte dich links. Öffne sie.

Nächstes Ziel; E1 The Stagnant Swamp (grün)

S2 The Big Bridge

Grauer Schatz: Seeds

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Links vom Startpunkt aus springst du auf die Plattform. Der Schlüssel ist leicht zu finden.

Kiste:

Vom Anfang rechts über die Brücke und auf den Fisch aufpassen. Nach der Brücke fallen lassen und die Kiste öffnen.

Nächstes Ziel: N3 The Vast Plain (grün)

Roter Schatz: Crayon 2

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Rechts über die Brücke und über den Fisch springen. Am Ende der Brücke auf den roten Block springen und ins Loch. Schwimme nach links um die Plattform herum und gehe zur Tür. Im nächsten Raum schwimme nach rechts und springe auf die grüne Plattform. Springe hoch und springe dann oben in die Öffnung. Gehe durch die Mauer. Sei

dir sicher, dass du vorher den Eisbär erledigt hast. Halte dich weiter links. Du musst den Bären erledigen, bevor er dich einfriert. Gehe dann an ihm vorbei und springe in den kleinen Spalt, um den Schlüssel zu erreichen.

Kiste:

Gehe vom Schlüssel aus nach links und durch die Mauer. Springe nach rechts und halte dich auch weiter rechts, zurück dahin, wo der Schlüssel war. Springe in den Spalt, um die Kiste zu bekommen.

Nächstes Ziel: S2 The Big Bridge (grün)

Grüner Schatz: Pocket Pikachu

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Rechts über die Brücke. Springe dabei über den Fisch. Am Ende springst du auf den roten Block. Schwimme nach unten und nach rechts. Gehe raus aus dem Wasser und öffne die Tür. Im nächsten Raum nimmst du den blauen Feind und wirfst ihn in die rechte Mauer. Siehst du die beiden Blöcke auf der anderen Seite? Es sind Hinweise darauf, was du zu tun hast. Nimm den grünen Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüsselort gehst du zurück zum Levelanfang. Von dort aus gehst du nach links und nimmst das Fass. Gehe über die Brücke und lege am anderen Ende das Fass auf den Block. Öffne die Tür. Im nächsten Raum kletterst du die rechte Leiter hoch und dann die nächste. Gehe nach rechts und erledige den Bären. Springe nach rechts unten, dann weiter nach links durch die Blöcke. Nun spiele das Mini-Game. Das Spiel kostet hier 30 Coins. Verlasse den Raum, gehe nach links und springe auf die dünne grüne Plattform. Bleibe links und klettere die Leitern hinauf. Rechts befindet sich die Kiste.

Nächstes Ziel: E2 The Frigid Sea (rot)

Blauer Schatz: Lantern

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Springe links ins Wasser und halte dich weiter links. Dann springe aus dem Wasser und gehe nach rechts. Gehe durch die Tür. Im Raum gehe nach links und durch die Blöcke. Klettere die Leiter hoch, dann springe auf die rechte Plattform. Klettere die Leiter hinunter und hole dir den Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus gehst du durch die Blöcke, lässt dich fallen und gehst durch die Tür, durch die du kamst. Draußen lässt du dich ins Wasser fallen und gehst durch die Tür. Im nächsten Raum schwimmst du an den Plattformen und den Blasen vorbei. Wenn du dich rechts hältst, schwimmst du hoch und zerschlägst die Blöcke mit deinem Kopf. Schwimme unten weiter nach rechts. Lass dich von einer Blase erwischen, so kannst du dich von der Strömung treiben lassen. Wenn die Blase zerplatzt, zerstöre die Blöcke mit deinem Kopf. Dann schwimme zurück nach links. Immer weiter nach links und dann nach rechts. Pass aber auf den Fisch auf und erledige ihn. Schwimme hoch und breche mit deinem Kopf durch die Blöcke. Springe nach rechts und klettere die Leiter hinauf. Oben auf der Leiter nach links. Klettere die linke Leiter hinauf, dann nach rechts und öffne die Kiste.

Nächstes Ziel: E2 The Frigid Sea (grün)

S3 Tower of Revival

Grauer Schatz: Flipper

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Dieser Level fängt schwierig an. Gehe nach rechts übers Wasser bis zur Flamme. Springe hinein, so dass du in Flammen stehst. Deine Aufgabe ist es, alles anzuzünden, was nicht bereits in Flammen steht, so dass sich die Flamme oben bewegt. All das beruht auf Timing. Gehe unter die Flamme und springe hinein. Springe auf die erste graue Plattform, dann auf die zweite. Springe wieder auf die erste zurück. Währenddessen hat sich die zweite entzündet. Wenn du dann nach rechts gehst, renne (nicht springen!) zur grauen Plattform, von da zur höheren rechten und dann auf die Ebene mit der Flamme. Warte an der Mauer und drehe dich um, bevor du sie entflammst. Sie muss sich entzünden, während du auf die obere linke Plattform springst. Von dieser Plattform springe zu der nächsten grauen und versuche auch hier, sie zu entflammen. Das richtige Timing musst du schon selber finden. Springe nun auf die rechte Leiter und klettere nach oben. Dort schiebst du den Ofen ganz nach links. Klettere dann die kleine Leiter hinunter. Hier gehe nun ein ganzes Stück nach links und klettere die linke Leiter nach oben. Weiter nach rechts und lande auf dem Ofen. Springe mit einem geduckten Sprung nach rechts. Dann weiter nach rechts und die Leiter hinauf. Du gelangst zum nächsten Bild, während du ganz nach oben kletterst. Wenn du oben bist, gehe nach links (nicht in die Röhre springen). Springe hinunter. Pass aber auf den fliegenden Oktopus auf und erledige ihn. Gehe nach rechts durch die Blöcke und finde den Zugang zum Startpunkt. Gehe nun ganz nach links und verwandle dich in Puffy Wario. Weiche den Funken aus. Treibe nach oben rechts, um den Schlüssel zu bekommen.

Kiste:

Nachdem du den Schlüssel hast, lässt du dich fallen. Du musst nun zurück zum Anfang, wo die Kiste auf dich wartet.

Nächstes Ziel: W3 The Pool of Rain (grün)

Roter Schatz: Elbow Pad

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Von der Flamme aus gehst du nach rechts und kletterst die Leiter hoch. Oben schiebst du den Ofen nach links, so dass du die Fronttür erreichen kannst. Öffne die Tür. Im nächsten Raum gehst du die Plattformen hoch, bis du eine Röhre erreichst. Springe hinein. Im nächsten Raum mit den Zombies kletterst du die Leiter hoch, bis du erneut eine Röhre erreichst. Springe auch in sie hinein. Meide unterwegs die Zombies. Im nächsten Raum befindet sich der Donut-Werfer, klettere dort die Leiter hoch und weiche ihm aus. Oben angekommen iss einen Donut, um zu Fat Wario zu werden. Gehe dann nach links und lasse dich fallen. Du kommst in dem Raum mit den Zombies an. Springe und zerstöre die Donut-Blöcke. Du gelangst so in den Raum mit der Flamme. Zerstöre noch einmal die Blöcke und werde anschließend wieder normal. Nun springe rechts auf die Plattform. Gehe nach rechts, bis du die Flamme erreichst, und lasse dich fallen. Springe hinein. Dann, als Hot Wario, springe die Plattformen hoch bis zum Ende. Du bist nun Flame Wario und musst nach links und durch die Flammenblöcke gehen. Um die Plattformen zu bewältigen, braucht man viel Übung. Nachdem du die Blöcke zerstört hast, gehst du rechts zur Röhre zurück. Im nächsten Raum gehst du über die Plattformen nach oben. Verwandle dich in Zombie Wario und gehe nach links in das Loch. Du kommst in dem Bild mit der Flamme heraus, wenn du durch die Plattform fällst. Gehe nach rechts und berühre den Schalter. Dann gehe nach links und die Leiter hinauf. Springe auf die dünne Plattform, dann nach rechts und in die Röhre. Im Raum mit den Zombies gehst du weiter in die Röhre. Im Raum mit dem Donut-Werfer nimmst du die Leiter und bekommst den Schlüssel rechts im Raum.

Kiste:

Vom Schlüssel aus gehst du links und lässt dich fallen. Passe auf, dass du noch in die gleiche Richtung gehst, nämlich nach rechts. Verwandle dich in Zombie Wario, gehe nach links und lass dich noch einmal fallen. Am Boden wist du wieder normal und öffnest die Kiste.

Nächstes Ziel: N4 Bank of the Wild River

Grüner Schatz: Treasure Map

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Befolge die Schritte 1-4 von dem grauen Schlüssel. Springe am Ende der Leiter in die Röhre. Im nächsten Raum springst du hoch und kletterst am Zaun hinauf. Folge dem Zaun, dann weiter links und sofort runter. Iss einen Apfel und werde zu Fat-Wario. Wenn du den Apfel nicht bekommen hast, geht es auch so. Springe auf den Boden und gehe weiter links. Dann springe noch mal nach unten. Du könntest mit ein paar Donut-Blöcken zusammenprallen. Der grüne Schlüssel ist unten.

Kiste:

Vom Schlüssel aus springst du hoch und kletterst am rechten Zaun hinauf. Klettere weiter hoch, dann nach rechts und immer weiter nach oben. Wenn stachelige Objekte dir den Weg verstellen, klettere nach links und weiter nach oben, wenn der Weg frei ist. Wenn sie dir noch einmal den Weg versperren, klettere nach rechts. Wenn du die Decke erreichst, bleibe links und du siehst endlich den Schatz.

Nächstes Ziel: N5 The Tidal Coast (grün)

Blauer Schatz: Key

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Folge Schritt 1 des grünen Schlüssels. Im nächsten Raum springst du hoch und kletterst am Zaun entlang. Klettere so hoch, bis ein stacheliges Objekt über dir ist. Dann gehst du nach links. Wenn du immer weiter nach links gehst, erreichst du die Tür mit der goldenen Schlange. Öffne sie. Im nächsten Raum begegnest du grünen

GBC**N
A
R
I
O
L
A
N
D
3**

Gyrocoptern, die etwas durch den Raum werfen. Warte, bis sie geworfen haben, und benutze dann die linke Leiter. Oben an der Leiter springst du nach rechts und fällst in die Grube. Du kommst zu einer Öffnung mit dem Schlüssel.

Kiste:

Gehe vom Schlüssel aus nach rechts, dann links und klettere dann die Leiter hoch. Oben nach rechts und die nächste Leiter hinauf. Nach der Leiter nach links und die Leiter nach unten klettern. Dann nach rechts und du wirst Flat Wario. Gehe weiter nach rechts und lasse dich von dem blauen Gyrocopter normal machen. Springe dann auf die Plattformen zu der Tür. In dem Raum springst du auf die Plattform und durchbrichst die Blöcke. Gehe zurück, nimm den Eisbär und bringe ihn zu den Blöcken. Bringe die Raupe auf den Boden des Raums und lass dich von ihr in Yarn Wario verwandeln. Rolle nun durch den Block in Richtung Kiste.

Nächstes Ziel: S6 Above the Clouds (grau)

S4: The Steep Canyon

Grauer Schatz: Throwing Glove

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Springe auf die braune Plattform, bevor du das Ende erreichst. Auf der roten Plattform gehst du durch die Blöcke und am Ende auch links durch die Wand. Nachdem du durch die Wand gegangen bist, springe auf die unterste rechte braune Plattform. Springe von da auf die kleine braune nach rechts und lass dich nicht erwischen. Springe schnell auf die linke braune Platte. Gehe zum braunen Block. Von da springst du auf die braune Plattform, dann noch einmal auf die rechte. Springe dann über alle und erreiche den Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus springst du auf die braunen Platten. Von da weiter nach links (die rote Oberfläche). Nun auf die schräge Oberfläche und anfangen zu rollen. Springe nach rechts und du endest auf der dünnen braunen Plattform. Rolle weiter und springe über die zwei Löcher. Wenn du über das zweite springst, rolle so, dass du mit den Blöcken zusammenstößt. Springe dann zur roten Platte und von da nach rechts.

Nächstes Ziel: N5 The Tidal Coast (rot)

Roter Schatz: Tusk 2

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Über die braune Plattform gelangst du nach oben. Schlage dort gegen die rechte Wand. Gehe weiter nach rechts und schlage am Ende in die linke Wand. Danach springst du auf die niedrige braune Platte und von dort nach rechts auf die rote kleine Platte. Gehe zu dem roten Block und springe auf den nächsten. Springe nun auf die Plattform mit dem Flammenwerfer. Von da nach links springen und die Tür öffnen. In diesem Raum lässt du dich fallen und springst über die dünnen Plattformen, bis du keinen Platz mehr zum Springen hast. Lass dich vom Oktopus treffen und du wirst den Schlüssel unter dem Rohr rechts neben dir entdecken.

Kiste:

Gehe vom Schlüssel aus weiter nach links und berühre die Decke. Gehe zurück nach links und lasse dich zurückfallen. Dann auf die Plattformen, wo Wario zu Puffy Wario wird und weiter nach rechts. Mache dort ein Loch in die Mauer. Gehe hindurch nach rechts und lasse dich von einem fliegenden Oktopus berühren. Weiter nach rechts und dein Kopf trifft die Decke. Halte dich also rechts und durchquere die Passage. Gehe nun wieder nach rechts und lass dich von dem fliegenden Oktopus treffen. Manövriere dich durch die stacheligen Objekte und

stoße mit dem Kopf gegen die Decke. Halte dich weiter rechts und du gelangst zum Schlüssel.

Nächstes Ziel: E1 The Stagnant Swamp (rot)

Grüner Schatz: Telephone

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Start aus gehst du in den Raum mit der roten Kiste (vergl. roter Schatz). Springe ins Wasser und schwimme gegen die Strömung nach rechts. Am Ende springst du aus dem Wasser und in das Rohr. Im nächsten Raum erklimmst du die Leiter und springst im nächsten Raum nach unten, um den Feind auszuschalten. Springe nun in das frei gewordene Loch. Klettere die Leiter erneut hoch und gehe wieder runter, um den Gegner auszuschalten. Springe nun nach links, um wieder herauszukommen. Klettere die Leiter erneut hoch und gehe wieder runter. Wenn der Feind dir ans Leder will, springst du über das Loch und nach rechts auf die dünne Plattform. Mache das Ganze noch einmal. Klettere die Leiter hoch, springe auf den Feind. Springe nach links und klettere die Leiter hinauf. Jetzt siehst du die grüne Kiste. Ignoriere sie zunächst und gehe nach links in das Rohr. Im nächsten Raum schnappst du dir die Eule und gehst nach links zu der dritten Öffnung im Boden. Fliege nach links. Wenn du zwei Objekte siehst, die von den anderen getrennt sind, setzt du deinen Weg weiter nach links fort. Wenig später müsstest du den Schlüssel sehen.

Kiste:

Von da wo der Schlüssel ist, setzt du deinen Weg weiter nach links fort und gehst hinunter. Befasse dich mit der Eule und setze deinen Weg durch das Rohr fort. Jetzt kommst du in einen Raum mit einem fliegenden Tintenfisch. Du folgst einfach dem Teil "Grüner Schlüssel" in der Komplettlösung, um die Kiste zu finden.

Nächste Aufgabe: N4 Bank of the Wild River (grün)

Blue Treasure – Blue Chemical

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Start aus gehst du nach rechts und springst in das Wasser. Schwimme ganz nach rechts und springe dort hinaus, wo der grüne Schlüssel ist. Verschaffe dir durch die rechte Wand Einlass und setze deinen Weg fort. Im nächsten Bildschirm gehst du nach rechts an die schräge Oberfläche und weiter nach rechts. Im nächsten Bild geht es immer weiter nach rechts, zerstöre alle Blöcke und mache allen Gegnern den Garaus. Gehe nach oben, wo die Flamme ist, und verwandele dich in Hot Wario. Springe nun zu dem nicht brennenden Halter und entzünde ihn. Drehe dich um, springe links in die Wand und drehe dich wieder herum. Hüpf die Plattformen hinab. Entzünde alles, bis die Megaflamme weg ist. Springe nun nach rechts und gehe in den nächsten Raum. Im nächsten Raum gehst du schnell durch die fünf Zwischenräume und auf die rechten Plattformen und lässt dich auf den Boden bringen. Gehe weiter nach rechts und durch die Mini-Game-Tür. Meistere das Mini-Game und verlasse den Raum wieder. Springe nun über die linken Plattformen nach oben. Gehe nach rechts, springe über die Lücke und laufe zu der schiefen Fläche. Beginne zu rollen und springe über die Lücke in den nächsten Raum. Dort rollst du auf die untere Plattform und springst auf die höhere Plattform. Im nächsten Bild springst du auf die linke Plattform und zertrümmerst die Blöcke. Nach der Arbeit nimmst du dir den Schlüssel.

Kiste:

Die Kiste befindet sich links unter dir.

Nächste Aufgabe: S5 Cave of Flames (blau)

S5 Cave of Flames

Grauer Schatz: Scepter

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Anfang aus gehst du nach links und besteigst die Leiter. Klettere hinab und gehe nach rechts, um auf die dünne Plattform zu springen. Springe über die Plattformen nach rechts entlang und passe auf die Vögel auf! Suche hier nach der Kiste. Gehe nun nach links und lasse dich hinabfallen. Du gelangst in ein Flammenloch. Als Hot Wario springst du nach links und lässt dich hinunterfallen. Laufe zwischen die Flammenblöcke oder finde einen anderen Weg, um relativ nahe bei den Flammen zu bleiben. Bist du wieder Flame Wario, krachst du durch die Flammenblöcke. Danach gehst du nach links weiter und springst auf die linke Plattform. Durchbreche nun die lila Wand mit deinem Kopf. Schnappe dir den Feind, der hinunterfällt, und falle danach selbst dort hinunter, wo die lila Blöcke sind. Lege deinen Feind einen Moment ab und zertrümmere die Blöcke. Nimm nun wieder den Feind und wirf ihn (B drücken!) durch das Teleporterding und in die Wurfblöcke auf der anderen Seite. Gehe nun selbst in den Teleporter, um auf der anderen Seite wieder herauszukommen. Gehe dann nach rechts und rolle über die schiefe Oberfläche. Hier musst du zuerst springen und dann die Wand malträtiert. Rolle dann einfach deines Weges, bis du stoppst. Du solltest rechts neben dem Schlüssel herauskommen. Halte also die Augen offen.

Kiste:

Vom Schlüssel aus gehst du nach links und erklimmst die Leiter. Dann gehst du weiter nach links und springst auf die erste dünne Plattform, die du siehst. Springe dahin, wo die Leiter ist. Jetzt springst du über die Plattform nach rechts, um die Kiste zu bekommen.

Nächste Aufgabe: S2 The Big Bridge (blau)

Roter Schatz: Car

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Zu Beginn springst du hoch und nach links. Lass den Vogel dir folgen. Benutze ihn, um auf die höhere Plattform zu gelangen (grins). Gehe nach links und durch die Tür. Im nächsten Raum gehst du nach rechts (versuche, die Gegner zu meiden) und fällst in das siebte Loch, um an den Schlüssel zu kommen.

Kiste:

Vom Schlüssel aus springst du in das Wasser und schwimmst nach links. Gehe aus dem Wasser raus und erklimme die Leiter. Gehe nun nach rechts und erlaube deinen Feinden, dich in Flat Wario zu verwandeln. Setze deinen Weg nach rechts fort. Springe über das Loch und zwänge dich in die schmale Passage. Gehe nach rechts weiter und falle in das Wasser, um dich in den normalen Wario zurückzuverwandeln. Schwimme zurück, springe aus dem Wasser heraus und gehe in den Raum zu deiner Rechten. Im nächsten Raum schnappst du dir den gelben Feind, dann springst du auf die Plattform über dir. Kümmere dich um den blauen Feind auf der Plattform neben dir. Benutze ihn, um wieder eine Plattform höher zu kommen. Von dieser Plattform springst du auf die nächste Plattform. Erledige den Feind am Boden in gewohnter Manier. Benutze ihn, um wieder eine Stufe höher zu kommen. Arbeite dich bis nach ganz oben, um die Donuts zu bekommen. Iss einen Donut und lasse dich nach links fallen, um in den Raum zu gelangen, in dem du schon warst. Im nächsten Raum krachst du durch die Donut-Blöcke und fällst nach unten, um die Kiste rechts zu öffnen.

Nächste Aufgabe: S5 Cave of flames (grün)

Grüner Schatz: Sack

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Nach links und die Leiter runter. Unten springst du nach rechts auf die dünne Plattform und immer weiter über die Plattformen. Am Ende springst du nach links auf die dünne Plattform. Danach auf die rechts über dir. Nun springe nach rechts und gehe weiter bis zu einer Röhre und dann hinein. Mache dich unsichtbar, halte dich dann links und springe zwischen die zwei Flammen. Springe vorsichtig über die Plattformen, bis du ein Augentor erreichst. Hinter ihm findest du den Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es nach links in die Feuergrube. Als Hot Wario gehst du nach links, springst auf die vierte Plattform und von dort nach oben auf eine weitere dünne Plattform. Springe in die Wand und von dort auf die Plattformen zu deiner Rechten. Von dort aus geht es wieder in die Wand und dann nach rechts. Arbeite dich hoch, werde zu Flame Wario und brich durch die Flammenblöcke. Werde unsichtbar, klettere die Leiter runter und gehe zum rechten Raum. Dort gehst du in Richtung Augentor. Gehe die Leiter nach unten und dann nach links. Werde zu Frozen Wario. Gehe zum abschüssigen Gelände und lass dich rollen. Springe dorthin, wo der Eisbär war, und passiere die Flammengrube. Du rollst durch ein paar Blöcke und schon bist du bei der Kiste.

Nächstes Ziel: E1 The Stagnant Swamp (blau)

Blauer Schatz: Scissors

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Wie beim grünen Schlüssel bis zur Röhre gehen. Dort auf die linke dünne Plattform springen, von dort zum blauen Gegner und dann nach links. Stampfe durch den Boden und gehe durch die Tür. Dort gehst du nach rechts, nimmst einen Gegner und wirfst ihn auf die leere Plattform über dir. Springe mit Hilfe der Gegner bis nach oben und schnapp dir den Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus nach rechts gehen und einen Gegner nehmen. Wirf ihn über die Lücke. Spring über das Loch und über den Gegner auf die Plattform über ihm. Rechts geht es weiter. Dort weiter nach rechts und dann runterfallen. Durch die Blöcke brechen und dann weiter nach rechts. Springe nach oben links auf die Plattform, dann auf die dünne Plattform und dann wieder nach rechts. Durch die enge Passage geht es weiter und dann auf die Statue. Von dort springst du nach links, auf die dünne Plattform und dann wieder nach rechts. Wieder eine enge Passage durchqueren und wieder auf eine Statue springen. Hüpfte auf die dünne Plattform zur Rechten und dann nach links. Werde zu Flat Wario, gehe nach links und falle in das Loch. Halte nach links. Im nächsten Raum springst du auf die dünnen Plattformen, dann nach links und durch die enge Passage. Werde wieder normal und gehe nach links zur Kiste.

Nächstes Ziel: N3 The Vast Plain (blau)**S6: Above the Clouds**

Grauer Schatz: Crayon 6

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Halte dich rechts und springe über die Plattformen nach rechts oben. Stoppe bei der großen Wolke, wende dich nach links und springe über

die Plattformen weiter. Stoppe wieder bei der großen Wolke und wende dich nach rechts. Springe über die oberen Plattformen nach rechts. Stoppe bei der großen Wolke und springe dann über die unteren Plattformen weiter nach rechts. Du kommst an eine Tür, gehe hinein und du bist beim Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus weiter nach unten fallen. Unten angekommen nach rechts gehen und über die Wolken springen. Mache dich auf den Weg nach oben. Dort halte dich links und gehe durch die Tür zurück, durch die du gekommen bist. Lass dich dahinter fallen und öffne die Kiste.

Nächstes Ziel: E7 Forest of Fear (grau)

Roter Schatz: Fire Extinguisher

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe nach rechts und springe über die Plattformen nach rechts oben. Stoppe bei der großen Wolke und springe nach links weiter. Bei der nächsten großen Wolke nach oben rechts wenden und dorthin springen. Bei der nächsten großen Wolke wieder nach links. Nach drei Plattformen wenden und über die oberen Plattformen nach rechts springen. Am äußeren Ende kommt eine weitere große Wolke. Springe auf die dünne Plattform darüber und von dort ins nächste Bild. Dort geht es über die Plattformen nach links bis zur nächsten großen Wolke. Wenden und auf die obere Plattform nach rechts. Von dort auf eine weitere Plattform über dir. Weiter nach rechts bis hin zu drei dünnen Plattformen. Wenden und nach links bis zu einer Tür. Dahinter musst du nach oben springen, einen Gegner nehmen und ihn auf die Wurfblöcke über dem roten Schlüssel werfen. Springe auf den Gegner und gegen den Block, der den engen Durchgang versperrt. Verlasse den Raum, wie du ihn betreten hast. Zurück im "Hauptbild" die Wolke unter dir verschwinden lassen und auf die große Wolke fallen lassen. Halte dich

links und springe über die Plattformen. Gehe durch die Tür. Stampfe auf den Boden, bis der Beam-Thrower herunterfällt, und besiege ihn. Nun nach links und über die Plattformen nach oben. Dann nach rechts, durch die enge Passage und die Leiter hoch. Rechts zum Schlüssel runterfallen.

Kiste:

Verlasse den Raum durch die rechte Tür. Gehe bis dorthin, wo du zum Schlüssel gefallen bist. Nur lasse dich diesmal links runterfallen. Dort wartet die Kiste.

Nächstes Ziel: W6 The West Crater (rot)

Grüner Schatz: Jackhammer

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe durch die Mini-Game-Tür und spiele das Golf-Mini-Game. Zurück im Bild befolgst du die Anweisungen für den roten Schlüssel. Im nächsten Bild springst du hoch an den Platten vorbei, bis du eine große Wolke erreichst. Springe auf die rechte Platte. Von der großen Wolke auf die dünne Plattform dann auf die linke. Springe weiter nach links und du erreichst einen roten Ballon. Öffne die Tür. Lasse dich vom Zombie verwandeln, halte dich rechts und falle auf die Plattform. Erledige den Frosch und den Vogel, dann falle auf die Platte. Gehe links zum Licht. Dann rechts, kämpfe gegen den Vogel und weiter nach rechts bis zum Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus zur Plattform nach links. Bis zur Leiter weiter und die Kiste öffnen.

Nächstes Ziel: E6 The East Crater (grün)

Blauer Schatz: Pick Axe

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Befolge nach dem roten Ballon den Weg zum grünen Schatz. Nach der Tür springst du auf die Plattform. Dann auf die rechte und weiter, bis du zur Mond-Tür kommst. Rechts ist der Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus runterspringen. Gehe nach rechts und stampfe auf die Erde, so dass sich die Tropfen bewegen. Springe zur ersten Plattform und lass den Tropfen fliegen. Falle nach rechts und öffne die Tür. In dem Raum folgst du den Platten und hältst dich links. Dort erscheint eine enge Stelle, wo du hinspringen musst. Springe, wenn der Vogel unter dir ist, und drücke dann nach links, um in die enge Stelle zu gelangen. Springe über die herabstürzenden Platten und lasse die zweite mit dir abstürzen. Springe sofort auf die rechte Plattform und weiter nach rechts auf die nächste. Nun zerstöre rechts die Blöcke und erreiche die Kiste.

Nächstes Ziel: E6 The East Crater (blau)

GB-XPloder-Codes

POKÉMON ROT & BLAU DEUTSCH

1562 Codes - Teil 2

! Wichtig !

**XP während des Ladens und
Speicherns ausschalten !**

4. Pokémon

3. Fähigkeit

Donnerschock

0D75245E

Donnerblitz

0D76245E

Donnerwelle

0D77245E

Donner

0D78245E

Steinwurf

0D79245E

Erdbeben

0D7A245E

Geofissur

0D7B245E

Schaufler

0D7C245E

Toxin

0D7D245E

Konfusion

0D7E245E

Psychokinese

0D7F245E

Hypnose

0D80245E

Meditation

0D81245E

Agilität

0D82245E

Ruckzuckhieb

0D83245E

Raserei

0D84245E

Teleport

0D85245E

Nachtnebel

0D86245E

Mimikry

0D87245E

Kreideschrei

0D88245E

Doppelteam

0D89245E

Genesung

0D8A245E

Härtner

0D8B245E

Komprimator

0D8C245E

Rauchwolke

0D8D245E

Konfustrahl

0D8E245E

Panzerschutz

0D8F245E

Einigler

0D90245E

Barriere

0D91245E

Lichtschild

0D92245E

Dunkelnebel

0D93245E

Reflektor

0D94245E

Energiefokus

0D95245E

Geduld

0D96245E

Metronom

0D97245E

Spiegeltrick

0D98245E

Finale

0D99245E

4.Fähigkeit

Eierbombe

0D9AD95E

Schlecker

0D9BD95E

Smog

0D9CD95E

Schlammbad

0D9DD95E

Knochenkeule

0D9ED95E

Feuersturm

0D9FD95E

Kaskade

0DA0D95E

Schnapper

0DA1D95E

Sternschauer

0DA2D95E

Schädelwumme

0DA3D95E

Dornkanone

0DA4D95E

Umklammerung

0DA5D95E

Amnesie

0DA6D95E

Psykraft

0DA7D95E

Weichei

0DA8D95E

Turmkick

0DA9D95E

Giftblick

0DAAD95E

Traumfresser

0DABD95E

Giftwolke

0DACD95E

Stakkato

0DADD95E

Blutsauger

0DAD95E

Todeskuss

0DAFD95E

Himmelsfeger

0DB0D95E

Wandler

0DB1D95E

Blubber

0DB2D95E

Irrschlag

0DB3D95E

Pilzspore

0DB4D95E

Blitz

0DB5D95E

Psywelle

0DB6D95E

Platscher

0DB7D95E

Säurepanzer

0DB8D95E

Krabbhammer

0DB9D95E

Explosion

0DBAD95E

Kratzfurie

0DBBD95E

Knochmerang

0DBCD95E

Erholung

0DBDD95E

Steinhagel

0DBED95E

Hyperzahn

0DBFD95E

Schärfer

0DC0D95E

Umwandlung

0DC1D95E

Triplette

0DC2D95E

Superzahn

0DC3D95E

Schlitzer

0DC4D95E

Delegator

0DC5D95E

Verzweifler

0DC6D95E

5. Pokèmon

UE KP

0DBA611B

Max KP

0DBAB61B

EP Max

0DA0601B

0DB72D1B

0DB98B1B

UE AP-1.Position

0D20871B

UE AP-2.Position

0D20FA1B

UE AP-3.Position

0D20861B

UE AP-4.Position

0D20FB1B

Level auf 99

0D84C51B

Angr Max

0DBA441B

Vert Max

0DBA461B

Init Max

0DBA141B

Spez Max

0DBA4A1B

1. Fähigkeit

Pfund

0D22951B

Karateschlag

0D23951B

Duplexhieb

0D24951B

Kometenhieb

0D25951B

Megahieb

0D26951B

Zahltag

0D27951B

Feuerschlag

0D28951B

Eishieb

0D29951B

Donnerschlag

0D2A951B

Kratzer

0D2B951B

Klammer

0D2C951B

Guillotine

0D2D951B

Klingensturm

0D2E951B

Schwertanz

0D2F951B

Zerschneider

0D30951B

Windstoss

0D31951B

Fluegelschlag

0D32951B

Wirbelwind

0D33951B

Fliegen

0D34951B

Klammergriff

0D35951B

Slam

0D36951B

Rankenhieb

0D37951B

Stampfer

0D38951B

Doppelkick

0D39951B

Megakick

0D3A951B

Sprungkick

0D3B951B

Fegekick

0D3C951B

Sandwirbel

0D3D951B

Kopfnuss

0D3E951B

Hornattacke

0D3F951B

Furienschlag

0D40951B

Hornbohrer

0D41951B

Tackle

0D42951B

Body Slam

0D43951B

Wickel

0D44951B

Bodycheck

0D45951B

Fuchtlter

0D46951B

Risikotackle

0D47951B

Rutenschlag

0D48951B

Giftstachel

0D49951B

2.Fähigkeit

Duonadel

0D4A071B

Nadelrakete

0D4B071B

Silberblick

0D4C071B

Biss

0D4D071B

Heuler

0D4E071B

Brueller

0D4F071B

Gesang

0D50071B

Superschall

0D51071B

Ultraschall

0D52071B

Aussetzer

0D53071B

Säure

0D54071B

Glut

0D55071B

Flammenwurf

0D56071B

Weissnebel

0D57071B

Aquaknarre

0D58071B

Hydropumpe

0D59071B

Surfer

0D5A071B

Eisstrahler

0D5B071B

Blizzard

0D5C071B

Psystrahl

0D5D071B

Blubbstrahl

0D5E071B

Aurorastrahl

0D5F071B

Hyperstrahl

0D60071B

Schnabel

0D61071B

Bohrschnabel

0D62071B

Ueberroller

0D63071B

Fusskick

0D64071B

Konter

0D65071B

Geowurf

0D66071B

Stärke

0D67071B

Absorber

0D68071B

Megasauger

0D69071B

Egelsamen

0D6A071B

Wachstum

0D6B071B

Rasierblatt

0D6C071B

Solarstrahl

0D6D071B

Giftpuder

0D6E071B

Stachelspore

0D6F071B

Schlafpuder

0D70071B

3.Fähigkeit

Blättertanz

0D71B11B

Fadenschuss

0D72B11B

Drachenwut

0D73B11B

Feuerwirbel

0D74B11B

Donnerschock

0D75B11B

Donnerblitz

0D76B11B

Donnerwelle

0D77B11B

Donner

0D78B11B

Steinwurf

0D79B11B

Erdbeben

0D7AB11B

Geofissur

0D7BB11B

Schaufler

0D7CB11B

Toxin

0D7DB11B

Konfusion

0D7EB11B

Psychokinese

0D7FB11B

Hypnose

0D80B11B

Meditation

0D81B11B

Agilität

0D82B11B

Ruckzuckhieb

0D83B11B

Raserei

0D84B11B

Teleport

0D85B11B

Nachtnebel

0D86B11B

Mimikry

0D87B11B

Kreideschrei

0D88B11B

Doppelteam

0D89B11B

Genesung

0D8AB11B

Härtner

0D8BB11B

Komprimator

0D8CB11B

Rauchwolke

0D8DB11B

Konfustrahl

0D8EB11B

Panzerschutz

0D8FB11B

Einigler

0D90B11B

Barriere

0D91B11B

Lichtschild

0D92B11B

Dunkelnebel

0D93B11B

Reflektor

0D94B11B

Energiefokus

0D95B11B

Geduld

0D96B11B

Metronom

0D97B11B

Spiegeltrick

0D98B11B

Finale

0D99B11B

4.Fähigkeit

Eierbombe

0D9A0A1B

Schlecker

0D9B0A1B

Smog

0D9C0A1B

Schlammbad

0D9D0A1B

Knochenkeule

0D9E0A1B

Feuersturm

0D9F0A1B

Kaskade

0DA00A1B

Schnapper

0DA10A1B

Sternschauer

0DA20A1B

Schädelwumme

0DA30A1B

Dornkanone

0DA40A1B

Umklammerung

0DA50A1B

Amnesie

0DA60A1B

Psykraft

0DA70A1B

Weichei

0DA80A1B

Turmkick	Explosion	0DB7361B
0DA90A1B	0DBA0A1B	0DB94C1B
Giftblick	Kratzfurie	UE AP-1.Position
0DAA0A1B	0DBB0A1B	0D20EC1B
Traumfresser	Knochmerang	UE AP-2.Position
0DAB0A1B	0DBC0A1B	0D20D61B
Giftwolke	Erholung	UE AP-3.Position
0DAC0A1B	0DBD0A1B	0D20F01B
Stakkato	Steinhagel	UE AP-4.Position
0DAD0A1B	0DBE0A1B	0D20BC1B
Blutsauger	Hyperzahn	Level auf 99
0DA0A1B	0DBF0A1B	0D84091B
Todeskuss	Schärfer	Angr Max
0DAF0A1B	0DC00A1B	0DBA5D1B
Himmelsfeger	Umwandlung	Vert Max
0DB00A1B	0DC10A1B	0DBA891B
Wandler	Triplette	Init Max
0DB10A1B	0DC20A1B	0DBADC1B
Blubber	Superzahn	Spez Max
0DB20A1B	0DC30A1B	0DBA761B
Irrschlag	Schlitzer	
0DB30A1B	0DC40A1B	1.Fähigkeit
Pilzspore	Delegator	Pfund
0DB40A1B	0DC50A1B	0D22A51B
Blitz	Verzweifler	Karateschlag
0DB50A1B	0DC60A1B	0D23A51B
Psywelle		Duplexhieb
0DB60A1B		0D24A51B
Platscher	6.Pokémon	Kometenhieb
0DB70A1B	UE KP	0D25A51B
Säurepanzer	0DBA101B	Megahieb
0DB80A1B	Max KP	0D26A51B
Krabbhammer	0DBAA81B	Zahltag
0DB90A1B	EP Max	0D27A51B
	0DA05A1B	

Feuerschlag

0D28A51B

Eishieb

0D29A51B

Donnerschlag

0D2AA51B

Kratzer

0D2BA51B

Klammer

0D2CA51B

Guillotine

0D2DA51B

Klingensturm

0D2EA51B

Schwerttanz

0D2FA51B

Zerschneider

0D30A51B

Windstoss

0D31A51B

Fluegelschlag

0D32A51B

Wirbelwind

0D33A51B

Fliegen

0D34A51B

Klammergriff

0D35A51B

Slam

0D36A51B

Rankenhieb

0D37A51B

Stampfer

0D38A51B

Doppelkick

0D39A51B

Megakick

0D3AA51B

Sprungkick

0D3BA51B

Fegekick

0D3CA51B

Sandwirbel

0D3DA51B

Kopfnuss

0D3EA51B

Hornattacke

0D3FA51B

Furienschlag

0D40A51B

Hornbohrer

0D41A51B

Tackle

0D42A51B

Body Slam

0D43A51B

Wickel

0D44A51B

Bodycheck

0D45A51B

Fuchtlar

0D46A51B

Risikotackle

0D47A51B

Rutenschlag

0D48A51B

Giftstachel

0D49A51B

2.Fähigkeit

Duonadel

0D4A11B

Nadelrakete

0D4BE11B

Silberblick

0D4CE11B

Biss

0D4DE11B

Heuler

0D4EE11B

Bruegger

0D4FE11B

Gesang

0D50E11B

Superschall

0D51E11B

Ultraschall

0D52E11B

Aussetzer

0D53E11B

Säure

0D54E11B

Glut

0D55E11B

Flammenwurf

0D56E11B

Weissnebel

0D57E11B

Aquaknarre

0D58E11B

Hydropumpe

0D59E11B

Surfer

0D5A11B

Eisstrahler

0D5BE11B

Blizzard

0D5CE11B

Psystrahl

0D5DE11B

Blubbstrahl

0D5EE11B

Aurorastrahl

0D5FE11B

Hyperstrahl

0D60E11B

Schnabel

0D61E11B

Bohrschnabel

0D62E11B

Ueberroller

0D63E11B

Fusskick

0D64E11B

Konter

0D65E11B

Geowurf

0D66E11B

Stärke

0D67E11B

Absorber

0D68E11B

Megasauger

0D69E11B

Egelsamen

0D6A11B

Wachstum

0D6BE11B

Rasierblatt

0D6CE11B

Solarstrahl

0D6DE11B

Giftpuder

0D6EE11B

Stachelspore

0D6FE11B

Schlafpuder

0D70E11B

3.Fähigkeit

Blättertanz

0D71411B

Fadenschuss

0D72411B

Drachenwut

0D73411B

Feuerwirbel

0D74411B

Donnerschock

0D75411B

Donnerblitz

0D76411B

Donnerwelle

0D77411B

Donner

0D78411B

Steinwurf

0D79411B

Erdbeben

0D7A411B

Geofissur

0D7B411B

Schaufler

0D7C411B

Toxin

0D7D411B

Konfusion

0D7E411B

Psychokinese

0D7F411B

Hypnose

0D80411B

Meditation

0D81411B

Agilität

0D82411B

Ruckzuckhieb

0D83411B

Raserei

0D84411B

Teleport

0D85411B

Nachtnebel

0D86411B

Mimikry

0D87411B

Kreideschrei

0D88411B

Doppelteam

0D89411B

Genesung

0D8A411B

Härtner

0D8B411B

Komprimator

0D8C411B

Rauchwolke

0D8D411B

Konfustrahl

0D8E411B

Panzerschutz

0D8F411B

Einigler

0D90411B

Barriere

0D91411B

Lichtschild

0D92411B

Dunkelnebel

0D93411B

Reflektor

0D94411B

Energiefokus

0D95411B

Geduld

0D96411B

Metronom

0D97411B

Spiegeltrick

0D98411B

Finale

0D99411B

4. Fähigkeit

Eierbombe

0D9A571B

Schlecker

0D9B571B

Smog

0D9C571B

Schlammbad

0D9D571B

Knochenkeule

0D9E571B

Feuersturm

0D9F571B

Kaskade

0DA0571B

Schnapper

0DA1571B

Sternschauer

0DA2571B

Schädelwumme

0DA3571B

Dornkanone

0DA4571B

Umklammerung

0DA5571B

Amnesie

0DA6571B

Psykraft

0DA7571B

Weichei

0DA8571B

Turmkick

0DA9571B

Giftblick

0DAA571B

Traumfresser

0DAB571B

Giftwolke

0DAC571B

Stakkato

0DAD571B

Blutsauger

0DA571B

Todeskuss

0DAF571B

Himmelsfeger

0DB0571B

Wandler

0DB1571B

Blubber

0DB2571B

Irrschlag

0DB3571B

Pilzspore

0DB4571B

Blitz

0DB5571B

Psywelle

0DB6571B

Platscher

0DB7571B

Säurepanzer

0DB8571B

Krabbhammer

0DB9571B

Explosion

0DBA571B

Kratzfurie

0DBB571B

Knochenmerang

0DBC571B

Erholung

0DBD571B

Steinhagel

0DBE571B

Hyperzahn

0DBF571B

Schärfer

0DC0571B

Umwandlung

0DC1571B

Triplette

0DC2571B

Superzahn

0DC3571B

Schlitzer

0DC4571B

Delegator

0DC5571B

Verzweifler

0DC6571B

KAMPF-S

Keine zufälligen

Kämpfe

0D24C55E

UE UE KP

0D20DF64

UE AP-1.Position

0D49E364

UE AP-2.Position

0D490364

UE AP-3.Position

0D49B364

UE AP-4.Position

0D491164

immer 1

010027D0

1.Fähigkeit

Pfund

0D226164

Karateschlag

0D236164

Duplexhieb

0D246164

Kometenhieb

0D256164

Megahieb

0D266164

Zahltag

0D276164

Feuerschlag

0D286164

Eishieb

0D296164

Donnerschlag

0D2A6164

Kratzer

0D2B6164

Klammer

0D2C6164

Guillotine

0D2D6164

Klingensturm

0D2E6164

Schwertanz

0D2F6164

Zerschneider

0D306164

Windstoss

0D316164

Fluegelschlag

0D326164

Wirbelwind

0D336164

Fliegen

0D346164

Klammergriff

0D356164

Slam

0D366164

Rankenhieb

0D376164

Stampfer

0D386164

Doppelkick

0D396164

Megakick

0D3A6164

Sprungkick

0D3B6164

Fegekick

0D3C6164

Sandwirbel

0D3D6164

Kopfnuss

0D3E6164

Hornattacke

0D3F6164

Furienschlag

0D406164

Hornbohrer

0D416164

Tackle

0D426164

Body Slam

0D436164

Wickel

0D446164

Bodycheck

0D456164

Fuchtlr

0D466164

Risikotackle

0D476164

Rutenschlag

0D486164

Giftstachel

0D496164

2.Fähigkeit

Duonadel

0D4A9164

Nadelrakete

0D4B9164

Silberblick

0D4C9164

Biss

0D4D9164

Heuler

0D4E9164

Brueller

0D4F9164

Gesang

0D509164

Superschall

0D519164

Ultraschall

0D529164

Aussetzer

0D539164

Säure

0D549164

Glut

0D559164

Flammenwurf

0D569164

Weissnebel

0D579164

Aquaknarre

0D589164

Hydropumpe

0D599164

Surfer

0D5A9164

Eisstrahler

0D5B9164

Blizzard

0D5C9164

Psystrahl

0D5D9164

Blubbstrahl

0D5E9164

Aurorastrahl

0D5F9164

Hyperstrahl

0D609164

Schnabel

0D619164

Bohrschnabel

0D629164

Ueberroller

0D639164

Fusskick

0D649164

Konter

0D659164

Geowurf

0D669164

Stärke

0D679164

Absorber

0D689164

Megasauger

0D699164

Egelsamen

0D6A9164

Wachstum

0D6B9164

Rasierblatt

0D6C9164

Solarstrahl

0D6D9164

Giftpuder

0D6E9164

Stachelspore

0D6F9164

Schlafpuder

0D709164

3.Fähigkeit

Blättertanz

0D713D64

Fadenschuss

0D723D64

Drachenwut

0D733D64

Feuerwirbel

0D743D64

Donnerschock

0D753D64

Donnerblitz

0D763D64

Donnerwelle

0D773D64

Donner

0D783D64

Steinwurf

0D793D64

Erdbeben

0D7A3D64

Geofissur

0D7B3D64

Schaufler

0D7C3D64

Toxin

0D7D3D64

Konfusion

0D7E3D64

Psychokinese

0D7F3D64

Hypnose

0D803D64

Meditation

0D813D64

Agilität

0D823D64

Ruckzuckhieb

0D833D64

Raserei

0D843D64

Teleport

0D853D64

Nachtnebel

0D863D64

Mimikry

0D873D64

Kreideschrei

0D883D64

Doppelteam

0D893D64

Genesung

0D8A3D64

Härtner

0D8B3D64

Komprimator

0D8C3D64

Rauchwolke

0D8D3D64

Konfustrahl

0D8E3D64

Panzerschutz

0D8F3D64

Einigler

0D903D64

Barriere

0D913D64

Lichtschild

0D923D64

Dunkelnebel

0D933D64

Reflektor

0D943D64

Energiefokus

0D953D64

Geduld

0D963D64

Metronom

0D973D64

Spiegeltrick

0D983D64

Finale

0D993D64

4.Fähigkeit

Eierbombe

0D9A6A64

Schlecker

0D9B6A64

Smog

0D9C6A64

Schlammbad

0D9D6A64

Knochenkeule

0D9E6A64

Feuersturm

0D9F6A64

Kaskade

0DA06A64

Schnapper

0DA16A64

Sternschauer

0DA26A64

Schädelwumme

0DA36A64

Dornkanone

0DA46A64

Umklammerung

0DA56A64

Amnesie

0DA66A64

Psykraft

0DA76A64

Weichei

0DA86A64

Turmkick

0DA96A64

Giftblick

0DAA6A64

Traumfresser

0DAB6A64

Giftwolke

0DAC6A64

Stakkato

0DAD6A64

Blutsauger

0DA6A64

Todeskuss

0DAF6A64

Himmelsfeger

0DB06A64

Wandler

0DB16A64

Blubber

0DB26A64

Irrschlag

0DB36A64

Pilzspore

0DB46A64

Blitz

0DB56A64

Psywelle

0DB66A64

Platscher

0DB76A64

Säurepanzer

0DB86A64

Krabbhammer

0DB96A64

Explosion

0DBA6A64

Kratzfurie

0DBB6A64

Knochmerang

0DBC6A64

Erholung

0DBD6A64

Steinhagel

0DBE6A64

Hyperzahn

0DBF6A64

Schärfer

0DC06A64

Umwandlung

0DC16A64

Triplette

0DC26A64

Superzahn

0DC36A64

Schlitzer

0DC46A64

Delegator

0DC56A64

Verzweifler

0DC66A64

KAMPFE IMMER GEGEN POKÉMON ?

Rizeros

0D2271B5

Kangama

0D2371B5

Nidoran (M)

0D2471B5

Piepi

0D2571B5

Habitak

0D2671B5

Voltobal

0D2771B5

Nidoking

0D2871B5

Lahmus

0D2971B5

Bisaknosp

0D2A71B5

Kokowei

0D2B71B5

Schlurp

0D2C71B5

Owei

0D2D71B5

Sleima

0D2E71B5

Gengar

0D2F71B5

Nidorina (W)

0D3071B5

Nidoqueen

0D3171B5

Tragosso

0D3271B5

Rihorn

0D3371B5

Lapras

0D3471B5

Arkani

0D3571B5

Mew

0D3671B5

Garados

0D3771B5

Muschas

0D3871B5

Tentacha

0D3971B5

Nebulak

0D3A71B5

Sichlor

0D3B71B5

Sterndu

0D3C71B5

Turtok

0D3D71B5

Pinsir

0D3E71B5

Tangela

0D3F71B5

Fukano

0D4271B5

Onix

0D4371B5

Ibitak

0D4471B5

Taubsi

0D4571B5

Flegmon

0D4671B5

Kadabra

0D4771B5

Georok

0D4871B5

Chaneira

0D4971B5

Maschock

0D4A71B5

Pantimos

0D4B71B5

Kicklee

0D4C71B5

Nockchan

0D4D71B5

Arbok

0D4E71B5

Parasek

0D4F71B5

Psyduck

0D5071B5

Traumato

0D5171B5

Geowaz

0D5271B5

Magmar

0D5471B5

Menki

0D5A71B5

Elektek

0D5671B5

Magneton

0D5771B5

Smogon

0D5871B5

Seel

0D5B71B5

Schauflerda

0D5C71B5

Tauros

0D5D71B5

Porenta

0D6171B5

Bluzuk

0D6271B5

Dragoran

0D6371B5

Dodu

0D6771B5

Quapsel

0D6871B5

Rossana

0D6971B5

Lavados

0D6A71B5

Arktos

0D6B71B5

Zapdos

0D6C71B5

Ditto

0D6D71B5

Mauzi

0D6E71B5

Krabby

0D6F71B5

Vulpix

0D7371B5

Vulnona

0D7471B5

Pikachu

0D7571B5

Raichu

0D7671B5

Dratini

0D7971B5

Dragonir

0D7A71B5

Kabuto

0D7B71B5

Kabutops

0D7C71B5

Seeper

0D7D71B5

Seemon

0D7E71B5

Sandan

0D8171B5

Sandamer

0D8271B5

Amonitas

0D8371B5

Amoroso

0D8471B5

Pummeluff

0D8571B5

Knuddeluff

0D8671B5

Evoli

0D8771B5

Flamara

0D8871B5

Blitza

0D8971B5

Aquana

0D8A71B5

Machollo

0D8B71B5

Zubat

0D8C71B5

Rettan

0D8D71B5

Paras

0D8E71B5

Quaputzi

0D8F71B5

Quappo

0D9071B5

Hornliu

0D9171B5

Kokuna

0D9271B5

Bibor

0D9371B5

Dodri

0D9571B5

Rasaff

0D9671B5

Schauflerdri

0D9771B5

Omot

0D9871B5

Jugong

0D9971B5

Raupy

0D9C71B5

Safcon

0D9D71B5

Smettbo

0D9E71B5

Machomei

0D9F71B5

Entoron

0DA171B5

Hypno

0DA271B5

Golbat

0DA371B5

Mewtwo

0DA471B5

Relaxo

0DA571B5

Karpador

0DA671B5

Sleimok

0DA971B5

Kingle

0DAB71B5

Austos

0DAC71B5

Lektroball

0DA71B5

Pixi

0DAF71B5

Smogmog

0DB071B5

Snobilikat

0DB171B5

Knogga

0DB271B5

Alpollo

0DB471B5

Abra

0DB571B5

Simsala

0DB671B5

Tauboga

0DB771B5

Tauboss

0DB871B5

Starmie

0DB971B5

Bisasam

0DBA71B5

Bisaflo

0DBB71B5

Tentoxa

0DBC71B5

Goldini

0DBE71B5

Golking

0DBF71B5

Ponita

0DC471B5

Gallopa

0DC571B5

Rattfratz

0DC671B5

Rattikarl

0DC771B5

Nidorino

0DC871B5

Nidorina

0DC971B5

Kleinstein

0DCA71B5

Porygon

0DCB71B5

Arodactyl

0DCC71B5

Magnetilo

0DCE71B5

Glumanda

0DD171B5

Schiggy

0DD271B5

Glutexo

0DD371B5

Schillok

0DD471B5

Glurak

0DD571B5

Myrapla

0DDA71B5

Duflor

0DDB71B5

Giflor

0DDC71B5

Knofensa

0DDD71B5

Ultrigaria

0DDE71B5

Sarzenia

0DDF71B5

GEGENSTÄNDE

Anzahl Gegenstände:

10

0D2B91D3

UE 1.Position

0D846AD3

1.Platz

Meisterball

0D223DD3

Hyperball

0D233DD3

Superball

0D243DD3

Pokèball

0D253DD3

Safariball

0D293DD3

Karte

0D263DD3

Fahrrad

0D273DD3

UE 2.Position

0D8426D3

2.Platz

??????

0D28CDD3

Mondstein

0D2BCDD3

Gegengift

0D2CCDD3

Feuerheiler

0D2DCDD3

Eisheiler

0D2ECDD3

Aufwecker

0D2FCDD3

Para-Heiler

0D30CDD3

UE 3.Position

0D8495D3

3.Position

Top-Genesung

0D3145D3

Top-Trank

0D3245D3

Hypertrank

0D3345D3

Supertrank

0D3445D3

Trank

0D3545D3

Fluchtseil

0D3E45D3

Schutz

0D3F45D3

UE 4.Position

0D84B1D3

4.Position

Altbernstein

0D4007D3

Feuerstein

0D4107D3

Donnerstein

0D4207D3

Wasserstein

0D4307D3

UE KP Plus

0D4407D3

Protein

0D4507D3

Eisen

0D4607D3

UE 5.Position

0D8490D3

5.Position

Carbon

0D470AD3

Kalzium

0D480AD3

Sonderbonbon

0D490AD3

Domfossil

0D4A0AD3

Helixfossil

0D4B0AD3

?-Oeffner

0D4C0AD3

Rad-Coupon

0D4E0AD3

UE 6.Position

0D8460D3

6.Position

Blattstein

0D502DD3

Tueroeffner

0D512DD3

Nugget

0D522DD3

AP-Plus

0D532DD3

PokèPuppe

0D542DD3

Hyperheiler

0D552DD3

Beleber

0D562DD3

Top Beleber

0D572DD3

UE 7.Position

0D848BD3

7.Position

Megablock

0D583FD3

Superschutz

0D593FD3

Top-Schutz

0D5A3FD3

Angriffplus

0D5B3FD3

Muenzen

0D5C3FD3

Tafelwasser

0D5D3FD3

Sprudel

0D5E3FD3

Limonade

0D5F3FD3

UE 8.Position

0D84E3D3

8.Position

Bootsticket

0D6027D3

Goldzähne

0D6127D3

X-Treffer

0D4F27D3

X-Angriff

0D6227D3

X-Abwehr

0D6327D3

X-Tempo

0D6427D3

X-Spezial

0D6527D3

UE 9.Position

0D84B3D3

9.Position

Muenzkorb

0D6603D3

Eichs Paket

0D6703D3

Detektor

0D6803D3

Silph Scope

0D6903D3

Pokéfloete

0D6A03D3

Liftoeffner

0D6B03D3

UE 10.Position

0D843CD3

10.Position

EP-Teiler

0D6C11D3

Angel

0D6D11D3

Profiangel

0D6E11D3

Superangel

0D6F11D3

AP-Plus

0D7011D3

Ather

0D7111D3

Top-Ather

0D7211D3

Elixier

0D7311D3

Top-Elixier

0D7411D3

**KAUFE
GEGENSTAND
IM LADEN**
Platz 1

Meisterball

0D2248B5

Hyperball

0D2348B5

Superball

0D2448B5

Pokèball

0D2548B5

Safariball

0D262BB5

Karte

0D2648B5

Fahrrad

0D2748B5

Mondstein

0D2B48B5

Gegengift

0D2C48B5

Feuerheiler

0D2D48B5

Eisheiler

0D2E48B5

Aufwecker

0D2F48B5

Para-Heiler

0D3048B5

Top-Genesung

0D3148B5

Top-Trank

0D3248B5

Hypertrank

0D3348B5

Supertrank

0D3448B5

Trank

0D3548B5

Fluchtseil

0D3E48B5

Schutz

0D3F48B5

Altbernstein

0D4048B5

Feuerstein

0D4148B5

Donnerstein

0D4248B5

Wasserstein

0D4348B5

UE KP Plus

0D4448B5

Protein

0D4548B5

Eisen

0D4648B5

Carbon

0D4748B5

Kalzium

0D4848B5

Sonderbonbon

0D4948B5

Domfossil

0D4A48B5

Helixfossil

0D4B48B5

?-Oeffner

0D4C48B5

Rad-Coupon

0D4E48B5

Blattstein

0D5048B5

Tueroeffner

0D5148B5

Platz 2

Nugget

0D5283B5

AP-Plus

0D5383B5

PokèPuppe

0D5483B5

Hyperheiler

0D5583B5

Beleber

0D5683B5

Top Beleber

0D5783B5

Megablock

0D5883B5

Superschutz

0D5983B5

Top-Schutz

0D5A83B5

Angriffplus

0D5B83B5

Muenzen

0D5C83B5

Tafelwasser

0D5D83B5

Sprudel

0D5E83B5

Limonade

0D5F83B5

Bootsticket

0D6083B5

Goldzähne

0D6183B5

X Treffer

0D4F83B5

X Angriff

0D6283B5

X-Abwehr

0D6383B5

X-Tempo

0D6483B5

X-Spezial

0D6583B5

Muenzkorb

0D6683B5

Eichs Paket

0D6783B5

Detektor

0D6883B5

Silph Scope

0D6983B5

Pokèfloete

0D6A83B5

Liftoeffner

0D6B83B5

EP-Teiler

0D6C83B5

Angel

0D6D83B5

Profiangel

0D6E83B5

Superangel

0D6F83B5

AP-Plus

0D7083B5

Ather

0D7183B5

Top-Ather

0D7283B5

Elixier

0D7383B5

Top-Elixier

0D7483B5

Diverses

UE Geld

0DBA6CD3

0DBA10D3

0DBA1FD3

Habe alle Orden

0D2036D3

UE Casino Muenzen

0DBA6F96

0DBA6296

UE Zeit

(Safari Zone)

0D119F20

UE Safaribälle

0D846C35

151 Pokemons gesehen

0D202ED3

0D2092D3

0D20CFD3

0D2012D3

0D209FD3

0D2094D3

0D2078D3

0D20B6D3

0D2098D3

0D205FD3

0D204ED3

0D20F6D3

0D20DFD3

0D2039D3

0D20E8D3

0D203DD3

0D20B4D3

0D20CDD3

0DA061D3

151 Pokemons besiegt

0D20531B

0D20F11B

0D20241B

0D20D91B

0D201CD3

0D2058D3

0D2002D3

0D20C6D3

0D2067D3

0D20FDD3

0D2019D3

0D2084D3

0D2008D3

0D209BD3

0D205CD3

0D2079D3

0D20BBD3

0D2097D3

0DA082D3

A Bug's Life

Unendlich Leben

8C243F2A

Addams Family

Unbesiegbar

0D20236E

0D20D981

Note: Den XPLORDER während
des Ladens ausschalten.

Adventure Island

Unendlich Energie

0D303D04

After Burst

Unendlich Leben

0D2ACA55

All Star Baseball 2001

Unendlich Bälle

0D215755

Keine Strikes

0D214155

99 Homeruns

0D840655

0D843255

Viele Punkte Team 1

0D84B755

Viele Punkte Team 2

0D845155

Keine Punkte Team 1

0D21B755

Keine Punkte Team 2

0D215155

Army Men

Unendlich Gesundheit

0D845F00

Habe Rocket Launcher Slot 1

0D237DD8

Habe Grenades Slot 1

0D267DD8

Habe Mines Slot 2

0D27D4D8

Habe Mine Sweeper Slot 2

0D28D4D8

Habe Mortar Slot 3

0D2974D8

Habe Flame Thrower Slot 3

0D2B74D8

Asterix - Search for Dogmatix

Unendlich Gesundheit

0D413C96

Unendlich Zeit (Schild-Spiel)

0D41FBED

Astro Rabby

Unendlich Leben

0D248A6E

Baseball

Team 1 Ergebnis : 99

0D844F04

Team 2 Ergebnis : 0

0D211404

Team 1 Ergebnis : 0

0D214F04

Team 2 Ergebnis : 99

0D841404

Battle Ships

Unendlich SPS-10 Radar

0D251EEF

Unendlich SPS-39 Radar

0D26A0EF

Unendlich MK-45II

0D237AF

Unendlich MK-71III

0D2448EF

Unendlich Sea Sparrow

0D250EEF

Unendlich Tartar

0D2583EF

Unendlich Harpoon

0D2618EF

Unendlich Tomahawk

0D297FEF

Unendlich F-4 Phantom

0D2513EF

Unendlich F-14 Tomcat

0D26A3EF

Unendlich Trident D9

0D2A21EF

Battle Tanx

Unbesiegbar

0D51B464

Unendlich Tanx

0D240229

Unendlich Raketen (nach Aufnahme)

0D2AB164

Bill and Teds Excellent GameBoy Adventure

Unendlich Leben

0D2A9A9

Bionic Commando

Unbesiegbar

0D2472E0

Unendlich Leben

0D2B33E0

BLAZE

**XPLDOR
CODE HOTLINE:**

**0190-
82 46 75***

* (3,63 DM/MIN)

Blues Brothers Jukebox Adventure

Unendlich Leben

0D26E3EF

Unbesiegbar

0D2427EF

Bomberman Max Blue Champion

Unendlich Leben

0D2BF7EF

Unendlich Zeit

0D1058D8

Max Schaden

0D2ADAEF

Boomer's Adventure in ASMIK World

Unendlich Leben

0D24E06E

Boulder Dash

Unendlich Leben

0D2AD220

Bram Stoker's Dracula

Unendlich Leben

0D24B9E0

Bugs Bunny: Crazy Castle 4

Max Schluessel

0D2919DD

Unbesiegbar

0D241CDD

Unendlich Versuche

0D2458DD

Burai Fighter Deluxe

Unendlich Leben

0D2ADD6E

Burning Paper

Unendlich Leben

0D24B6A2

Immer nur 1 Bug zu besiegen

0D22C4F3

Note: Den XPLODER ausschalten,
bevor Bug getoetet wird.

Casper

Unbesiegbar

0DBA4781

0DBAD781

Unendlich Messingschluessel

0D846F81

Unendlich Eisenschluessel

0D846D81

Unendlich Gewichte

0D84C881

Castlevania 2 - Belmont's Revenge

Unendlich Energie

0D2E6500

Unendlich Herzen

0D2A2100

Unendlich Zeit

0D2A0E00

0D2A8300

0D2A1800

Note: XP nach jedem beendeten
Level ausschalten.

Castlevania

Unbesiegbar

0D2B4EA2

Centipede PAL

Punkte P1

01??9FC6

Unendlich Sticks P1

0D25932A

Immer Level 1 P1

0C212C2A

Immer Level 10 P1

0C2A2C2A

Immer Level 19 P1

0C332C2A

Immer Level 28 P1

0C3C2C2A

Keine Spinnen

0D21812A

Punkte P2

01??B3C6

Unendlich Sticks P2

0D25D02A

Immer Level 1 P2

0C21BE2A

Immer Level 10 P2

0C2ABE2A

Immer Level 19 P2

0C33BE2A

Immer Level 28 P2

0C3BBE2A

Chase H.Q. - Secret Police

Unendlich Turbos

0D2475ED

Unendlich Treibstoff

0D20F2ED

BLAZE

XPLoder
CODE HOTLINE:
0190-
82 46 75*
* (3,63 DM/MIN)

Unendlich Munition

0D846BED

Unendlich Zeit

0D49BDAE

Croc

Unendlich Leben

0DBACB6E

Unendlich Kristalle

0DBA776E

Unendlich Schildkroeten

0D2A1D6E

Unendlich Zeit

0D5A746E

Cross Country Racing

Unendlich Gold

0D2A02F3

Zeit angehalten

0D2147D1

Immer erster

0D226AD1

Unendlich Vorrat:

Trockenreifen

0D2B84F3

Regenreifen

0D2B08F3

Schneereifen

0D2B9BF3

Aufhängung

0D2B5CF3

Motoren

0D2B79F3

Getriebe

0D2BBBF3

Kein Schaden :

Reifen

0D854AD1

Getriebe

0D85FFD1

Motor

0D85B7D1

Aufhängung

0D85A5D1

Dexterity

Unendlich Leben

0D24A3DD

Dinosaur

Unendlich Gesundheit

0D23A8D3

Double Dragon 2

Unendlich Energie P1

0D5DD52A

Driver

Keine Verfolger

0D21D6D1

0D21F0D1

Kein Schaden

0D2123D1

Unendlich Zeit

0D839ED1

Duffy Duck

Unendlich Energie/Zeit

0DBA1304

Unendlich Leben

0DBA6504

ECW Hardcore Revolution

Unendlich Energie P1

0DD91304

Unendlich Special P1

0DD97F04

Keine Energie P1

0D211304

Keine Specials P1

0D217F04

Quick Pin fuer P1

0D24FA35

Unendlich Auszeit P1

0D227235

Unendlich Energie P2

0DD913A2

Unendlich Special P2

0DD97FA2

Keine Energie P2

0D2113A2

Keine Specials P2

0D217FA2

F-1 Race PAL

Immer erster

0D2241A2

Unendlich Treibstoff

0D517DD8

F-18 Thunder Strike

Unendlich AIM 7

0D26A355

Unendlich AIM 9

0D262155

Unendlich Squadron

0D24EAE9



Final Fantasy Adventure

Unendlich HP

0D201A20

Frogger

Unendlich Leben

0D26E181

Game & Watch Gallery

Man Hole, Fire & Octopus

Nie verpasst

0D217881

Oil Panic

Nie verpasst

0D2132EF

Gameboy Gallery

Vermir

Nie verpasst

0D2195D1

Manhole

Nie verpasst

0D213981

Gex

Unendlich Leben

0D2A8720

Unendlich Energie

0D25C520

Golf

Immer Birdie

0D22A304

Gremlins 2

Unendlich Leben

0D24A26E

Unendlich Gesundheit

0D252A6E

Harvest Moon

Unendlich Geld

0D2080B8

0D20FEB8

0D2637B8

Hugo 2 1/2

Unendlich Leben

0D2AB7E0

Jeremy McGrath Supercross 2000

Beginne mit 5ter Runde

0D251A64

Immer erster

0D21EF64

Killer Instinct

Unendlich Gesundheit P1

0D20BF04

0D209104

Kirby's Block Ball

Unendlich Leben

0D2ADD81

Kirby's Pinball Land

Unendlich Bälle

0D24056E

Knockout Kings

Unendlich Gesundheit P1

0DE945D8

Sofortiger KO P1

0D2145D8

Unendlich Gesundheit P2

0DE9ACD8

Sofortiger KO P2

0D21ACD8

Konami Wintergames

Skispringen : (Note)

Max Power

0D20C237

Flieger :

Max Power

0D5BBDDD

0D5B49DD

Unendlich Zeit

0D212CDD

Half Pipe : (Note 1)

Unendlich Zeit

0D21A2DD

Note: Den XPLODER nach der

Landung abschalten.

Note1: Den XPLODER nach dem

letzten Sprung abschalten.

Lemmings

Zeit angehalten

0D5D08DD

Unendlich Climbers

0D84B037

Unendlich Floaters

0D84F937

Unendlich Bombers

0D845637

Unendlich Blockers

0D846837

Unendlich Builders

0D845337

Unendlich Bashers

0D84F137



G B - X PLODER - CODES

Unendlich Miners

0D842437

Unendlich Diggers

0D84D937

Looney Tunes

Unendlich Gesundheit

0D245F8E

Magical Tetris Challenge

Beginne mit Linie 99

0DBACD00

Immer die gleiche Form:

Standardformen

4-in-einer-Reihe

0D210200

3-&-1-links

0D220200

3-&-1-rechts

0D230200

2-&-2-links

0D240200

2-&-2-rechts

0D250200

3-&-1-mittig

0D260200

4-er Wuerfel

0D270200

Spezielle Formen

5-in-einer-Reihe

0D280200

5-als-Stealth

0D290200

3-&-2-mittig

0D2A0200

5-als-C

0D2B0200

3-&-1-mittig-&-1-rechts

0D2C0200

3-&-1-mittig-&-1-links

0D2D0200

5-als-Z

0D2E0200

5-als-S

0D2F0200

5-als-Kreuz

0D300200

8-als-U

0D310200

6-als-Wuerfel-&-1-mittig

0D320200

6-als-Stealth

0D330200

5-als-Winkel

0D340200

9-er Wuerfel

0D360200

25-er Wuerfel

0D380200

15-als-Stealth

0D390200

13-als-Stern

0D3A0200

5-3-1

0D3B0200

Freie Auswahl

0D3C0200

Einzelner Wuerfel

0D3D0200

Marble Madness

Unendlich Zeit

0D27E835

0D21BF35

Mega Man 3

Unendlich Energie

0DB9740D

Unendlich Leben

0D240871

Metafight EX

Unbesiegbar

0D616A81

Metal Gear Ghost Babel

Unendlich Gesundheit

0D399AA2

Unendlich O2

0D4CFA2

Kein Alarm Modus (Note)

0D219A04

Spielzeit 00:00:00

0D21B004

0D21F904

Nie entdeckt

0D21AB04

Keine Feinde getoetet

0D21FE04

Habe 5-7 Pistol

0D22ABA2

Unendlich 5-7 Ammo

0D2080A2

Habe R-5 Assault Rifle

0D23FEA2

Unendlich R-5 Ammo

0D9038A2

Habe Nikita Rocket Launcher

0D2466A2

Unendlich Nikita Ammo

0D9025A2

BLAZE

XPLDOR
CODE HOTLINE:

**0190-
82 46 75***

* (3,63 DM/MIN)

Habe Handgrenade

0D25DAA2

Unendlich Handgrenades

0D90C0A2

Habe Stungrenade

0D268FA2

Unendlich Stungrenades

0D90F7A2

Habe Chaff Grenade

0D27B0A2

Unendlich Chaff Grenades

0D90F9A2

Habe Landmine

0D2856A2

Unendlich Landmines

0D9068A2

Habe C4

0D2953A2

Unendlich C4

0D90F1A2

Habe Banana

0D2B53A2

Unendlich Bananas

0D90F1A2

Unendlich Rations

0D909B2A

Habe Thermal Goggles

0D245C2A

Habe ID Card

0D25BB2A

ID Level 99

0DBA972A

Habe Mine Detector

0D27822A

Habe Night Vision

0D28922A

Habe Gas Mask

0D29122A

Habe Cardboard Box R

0D2B942A

Habe Cardboard Box Y

0D2CB62A

Habe Cardboard Box B

0D2D5F2A

Habe Body Armor

0D2EF62A

Habe Fox Hound

0D2F392A

Unendlich Fox Hound

0D90E82A

Habe Bomb

0D30BF2A

Note: Feinde bewegen sich nicht,
 koennen aber auch nicht
 getoetet werden.

Metal Gear Solid

Unendlich Gesundheit

0D399AA2

Unendlich O2

0D4CFC2A

Kein Alarm Modus (Note)

0D219A04

Spielzeit 00:00:00

0D21B004

0D21F904

Nie entdeckt

0D21AB04

Keine Feinde getoetet

0D21FE04

Habe 5-7 Pistole

0D22ABA2

Unendlich 5-7 Munition

0D2080A2

Habe R-5 Assault Rifle

0D23FEA2

Unendlich R-5 Munition

0D9038A2

Habe Nikita Rocket Launcher

0D2466A2

Unendlich Nikita Munition

0D9025A2

Habe Handgrenade

0D25DAA2

Unendlich Handgrenades

0D90C0A2

Habe Stungrenade

0D268FA2

Unendlich Stungrenades

0D90F7A2

Habe Chaff Grenade

0D27B0A2

Unendlich Chaff Grenades

0D90F9A2

Habe Landminen

0D2856A2

Unendlich Landminen

0D9068A2

Habe C4

0D2953A2

Inf C4

0D90F1A2

Habe Banana

0D2B53A2

Unendlich Bananas

0D90F1A2

Unendlich Rations

0D909B2A

Habe Thermal Goggles

0D245C2A

Habe ID Card

0D25BB2A

ID Level 99

0DBA972A

BLAZE

XPLoder

CODE HOTLINE:

0190-

82 46 75*

* (3,63 DM/MIN)

Habe Mine Detector

0D27822A

Habe Nachtsichtgerät

0D28922A

Habe Gasmaske

0D29122A

Habe Cardboard Box R

0D2B942A

Habe Cardboard Box Y

0D2CB62A

Habe Cardboard Box B

0D2D5F2A

Habe Body Armor

0D2EF62A

Habe Fox Hound

0D2F392A

Unendlich Fox Hound

0D90E82A

Habe Bomb

0D30BF2A

Note: Feinde bewegen sich nicht
und koennen nicht getoetet
werden.

Missile Command

Unendlich Raketen linke Seite

0D847B6E

Unendlich Raketen rechte Seite

0D84856E

Mission Impossible

Unendlich Leben

0D2A3D7E

Montezuma's Return

Unendlich Leben

0D25426E

Mortal Kombat 4

P1 unbesiegbar

0D209429

P2 SuddenDeath

0D21A529

P2 unbesiegbar

0D20A529

P1 SuddenDeath

0D219429

Motorcross Maniacs

Unendlich Zeit

0D774837

Unendlich Nitros

0D2AF4AE

Note: Den XPLODER vor dem
Start ausschalten.

Muppets

Unendlich Leben

0D2A3B35

Unendlich Gesundheit

0D208135

Unendlich Waffen

0D3BEF35

Unendlich Spezial

0D3BD835

NBA In The Zone 2000

Heim-Team punktet nie

0D21FC81

0D21E581

0D21E681

Heim-Team startet mit 99 Punkten

0D2AFC81

0D2AE581

Auswärts-Team punktet nie

0D21A681

0D21A981

0D215281

Auswärts-Team startet mit 99

Punkten

0D2AA681

0D2AA981

Heim-Team max Power Bar

0D41EE81

Heim-Team kein Power Bar

0D21EE81

Auswärts-Team max Power Bar

0D412881

Auswärts-Team kein Power Bar

0D212881

NHL Blades Of Steel 2000

Heim-Team hat 99 Tore

0DBAFF55

Heim-Team macht kein Tor

0D21FF55

Auswärts-Team hat 99 Tore

0DBAB755

Auswärts-Team macht kein Tor

0D21B755

Noddy and the Birthday Party

Unendlich Gesundheit

0D28D12A

Pang

Unendlich Leben

0D2A066E

BLAZE

XPLoder
CODE HOTLINE:

0190-
82 46 75*

* (3,63 DM/MIN)

Paperboy

Unendlich Zeitungen

0D2AA155

Unendlich Leben

0D252C55

Pitfall-Beyond The Jungle

Unendlich Leben

0D2A5F2A

Unendlich Gesundheit

0D77DF2A

99 Edelsteine

0D2A4E2A

0D2AF62A

Pocket Bomberman

Unendlich Leben

0D243881

Unendlich Zeit

0D5D5681

Pong

P1 gewinnt immer

010A4CC2

P2 verliert immer

01004DC2

P1 verliert immer

01004CC2

P2 gewinnt immer

010A4DC2

Puzzle Bobble 4

Unendlich Versuche

0D2A2D96

Qix

Unendlich Leben

0D23E42A

Quest For Camelot

Unendlich Gesundheit

0D265F81

Rampage World Tour

Unendlich Gesundheit

0D8426ED

Rayman

Unendlich Leben

0D84E9AE

Unendlich Häuser

0D8400AE

Unendlich Energie

0D2755AE

Unendlich Bälle (Note)

0DBA37AE

R-Type II

Unendlich Leben

0D25A064

Rugrats - Totally Angelica

Unendlich Kekse zum auffangen

(Note)

0D21A32A

Habe 10 Kekse aufgefangan

0D2B212A

Starte CardGame mit 3 Partien

0D38BB37

Note: Den XPLODER ausschalten, wenn ausreichend Kekse aufgefangen wurden.

Solar Striker

Unendlich Leben

0D2485B5

Verbessertes Gewehr

0D236155

Space Invaders

Unendlich Leben

0D23EC20

Gegner schiessen nicht

0D254E5E

Spy Vs Spy

Unendlich Zeit

0DBA73AE

Unendlich Gesundheit Weiss

0D2BDF04

Streetfighter Alpha

Unendlich Zeit

0D849BB5

Unbesiegbare P1

0DB1EB04

SuddenDeath P1

0D21EB04

Unbesiegbar P2

0DB1EB2A

SuddenDeath P2

0D21EB2A

Swing

Multiplikator immer 4

0D25EA2A

0D25692A

0D259A2A

BLAZE™

**XPLODER
CODE HOTLINE:
0190-
82 46 75***

*** (3,63 DM/MIN)**

Tail Gator

Unendlich Leben

0D264181

Tarzan

Unendlich Energie

0D317781

Unendlich Leben

0D264381

Unendlich Zeit

0D2ABA81

Taz-Mania

Unendlich Zeit

0D2A0AEF

Unendlich Leben

0D2407EF

Terminator 2 - Judgment Day

Unendlich Energie

0D01477E

The Lion King

Unendlich Energie

0D267DA2

Unendlich Leben

0D26D4A2

The Mask Of Zorro

Unendlich Gesundheit

0D214FAE

0D2114AE

Thunderblast Man

Unendlich Kraft

0D2936EF

Keine Feinde

0D2A06EF

Normaler Status

0D2106EF

Titus The Fox

Unendlich Energie

0D264DD8

Unendlich Leben

0D2430D8

Teenage Mutant Ninja Turtles 3

Unendlich Leben

0D24566E

Unendlich Gesundheit

0D276C81

Tom Clancy's Rainbow Six

Unendlich Munition

0D844BED

Tomb Raider

Unendlich Gesundheit (Note)

0D206581

Unendlich Grosse Medipaks

0DBA4381

Unendlich Kleine Medipaks

0DBA7781

Unendlich Schluessel

0DBACB81

99 Panel Pieces

0D841D81

Unendlich Dynamit

0DBA0581

Unendlich Schlangenschluessel

0D84CA81

Unendlich Rote & Blaue

Diamanten

0D841A81

Unendlich Goldbarren

0D846381

Unendlich Schnellfeuer Kugeln

0DBA8D81

Unendlich Explosigeschosse

0DBAC781

Unendlich Luft

0D20AD81

Besitze Iris & Schlangenauge &

Orb & Alptraum Stein

0D30EB81

Besitze 3 Sachen Segmente

0D30B881

Note: Vorsicht vor den Pfählen
und Gruben !**Tonka Raceway**

Unendlich Zeit (Note)

0D2244D8

Nur 1 Rennrunde (Note 1)

0D22DBD8

Immer erster

0D2214D8

Unendlich Geld

0D841204

Note: Erst zu Beginn des Rennens
starten.Note1: Ausschalten, bevor die
Runde beendet ist.

Tony Hawk's Pro Skater

Halfpipe Modus

Unendlich Zeit

0D5C18A2

Mit 255 Punkten starten

0D20D104

Maximale Punkte

0D208E04

Meisterschafts Modus

Rundenzeit 0:00

0D2118A2

Unendlich SpeedUps

0D2AF304

Punkte

0D20D104

Top Gear Rally 2

Immer erster

0D222681

In der 3ten Runde starten

0D23DF81

Unendlich Punkte

0D414381

Maximale Geschwindigkeit

0D2A00EF

Maximale Beschleunigung

0D2A29EF

Maximales Handling

0D2AE2EF

Maximale Bremskraft

0D2AB5EF

Turok

Unendlich Gesundheit

0D28F96E

Unendlich Leben

0D2A566E

Unendlich Pfeile

0D84A181

99 Edelsteine

0D847A0D

Turrican

Unendlich Leben

0D2471A2

Ultimate Paintball

Unendlich Leben

0D2A2781

Unendlich Gesundheit

0D41E381

Unendlich Granaten

0D2A4D81

Universal Soldier

Unendlich Leben

0D241481

WCW Mayhem

Unendlich Gesundheit P1

0DF181A2

Unendlich Gesundheit P2

0DF12B2A

Unendlich Zeit ausserhalb vom

Ring

0D2A8704

Xenon II

Unbesiegbar

0D393F6E



GB-XPLORDER-CODES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper appears slightly aged or off-white.

SEE DOC - REX - BGPX - BGPX

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper appears slightly aged or off-white.

Codes

G B - X P L O D E R - C O D E S

SEDES - CODICI - REX - PLX - BKG

GB-XPLORDER-CODES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELEN!

**POKÉMON
Snap**



A-Z

**NINTENDO
CHEATS UND
LÖSUNGEN**

Nintendo A - Z Cheats und Lösungen (Ausgabe 10) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe. Nintendo und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Nintendo.