

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELN!

big

**Nintendo 64
GAME BOY COLOR**

A-Z

big N

NUMMER 11

Für alle Nintendo-Besitzer

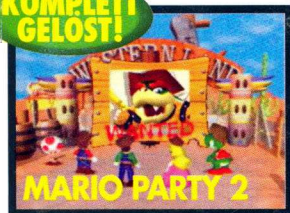
**NINTENDO
CHEATS
UND
LÖSUNGEN**

**KOMPLETT
GELOST!**



HERCULES

**KOMPLETT
GELOST!**

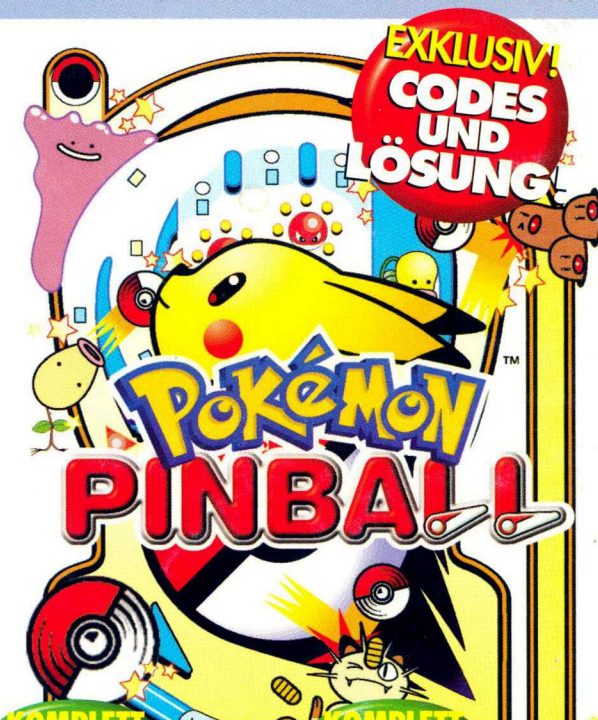


MARIO PARTY 2

**KOMPLETT
GELOST!**
TEIL 2



WARIO LAND 3



**KOMPLETT
GELOST!**
N64



**TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION**

**KOMPLETT
GELOST!**
GBC



**TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION**

PLUS: HAUFENWEISE CHEATS FÜR DEN XPLODER64!

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 - 11
© 2000 BriStein bv

Die in A-Z der Nintendo-Cheats (Ausgabe 11) 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 und unseren treuen Lesern!

Gehört zu big.N 10/2000

Nummer - 11 Lösungsbuch **big.N**

Titel: Pokémon Pinball

© 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

© 1999-2000 HAL LABORATORY, INC./JUPITER CORP.

© 2000 NINTENDO.

Komplettlösungen

Hercules	007
Mario Party 2 PAL	021
Pokémon Pinball GBC	039
TUROK 3 - Shadow of Oblivion	057
TUROK 3 - Shadow of Oblivion GBC	107
Wario Land 3 GBC - Teil 2	123
Xploder-Codes - Pokémon Pinball	153
Xploder-Codes N64	160

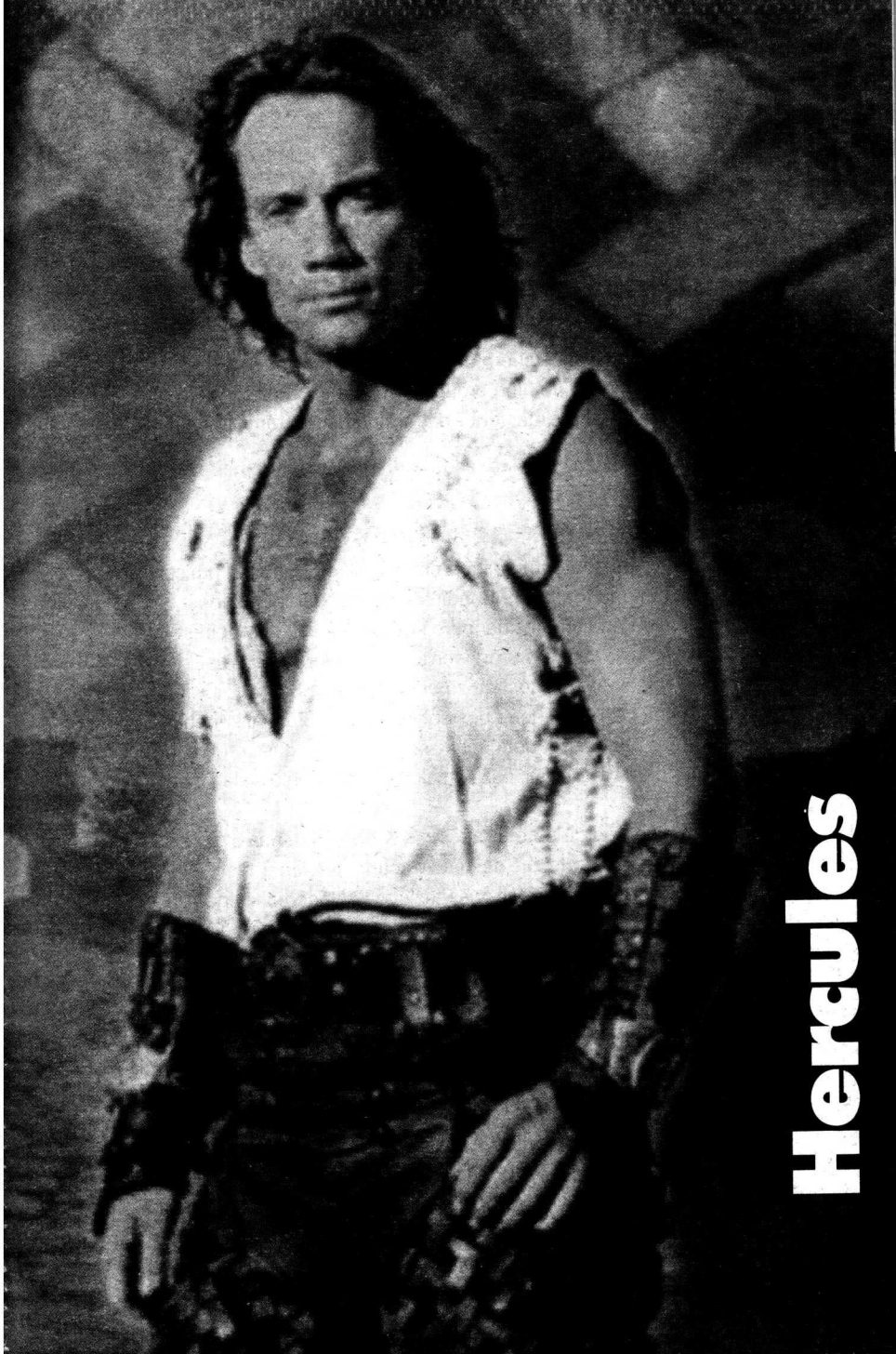
Du bist auf der Suche nach einer bestimmten Spiel­lösung, weißt aber nicht mehr in welcher Ausgabe sie war?
 Unsere praktische Komplettübersicht hilft ab sofort weiter:

Titel	Buch	Heftausgabe
Army Men: Sarge's Heroes	Nummer 7	big.N 05/00
Battle Tanx: Global Assault	Nummer 6	big.N 04/00
Bomberman 64: The Second Attack		Nummer 10
big.N 09/00		
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
Metal Gear Solid (GBC)	Nummer 10	big.N 09/00
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 Snap	Nummer 10	big.N 09/00

Titel	Buch	Heftausgabe
Pokémon Stadium	Nummer 7	big.N 05/00
Rainbow Six	Nummer 6	big.N 04/00
Rayman (GBC)	Nummer 6	big.N 04/00
Rayman 2	Nummer 3	big.N 01/00
Resident Evil 64	Nummer 4	big.N 02/00
Rocket: Robot On Wheels	Nummer 4	big.N 02/00
Super Mario 64 – Teil 1	Nummer 5	big.N 03/00
Super Mario 64 – Teil 2	Nummer 6	big.N 04/00
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
Wario Land 3 (GBC)	Nummer 10	big.N 09/00
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

Du suchst XploderGB-Codes? Hier kannst du welche finden:

Titel	Buch	Heftausgabe
A-Z der Spiele – Teil 1	Nummer 10	big.N 09/00
Pokémon Rot/Blau (GB) – Teil 1	Nummer 9	big.N 07-08/00
Pokémon Rot/Blau (GB) – Teil 2	Nummer 10	big.N 09/00



Hercules

HERCULES

1. Training

Durch das Trainingsprogramm lernst du, dich im Spiel zurechtzufinden, deine Spielfigur richtig zu steuern und all ihre Bewegungen zu beherrschen. Für dieses Training brauchst du keinen speziellen Lösungsweg, durchlaufe einfach nur das Trainingsprogramm, indem du einen Schritt nach dem anderen machst.

2. Die Reise nach Traycus

Auf deinem Weg triffst du auf einige Zelte, in denen Banditen hausen. In jedem Zelt befinden sich fünf Banditen, die du erledigen kannst. Nachdem du die Banditen aus dem Weg geräumt hast, bearbeitest du die Zelte so, dass sie völlig zerstört werden. Als Belohnung erhältst du 10 Dinar. Als Nächstes gelangst du zu einem großen Stein, der neben einer Wand liegt. Deine Aufgabe besteht darin, den Stein anzuheben und die Kiste zu öffnen. Mit dem Schlüssel, den du findest, öffnest du das Tor hinter dem Wasserfall, dazu steckst du den Schlüssel in das Schlüsselloch.

Folge dem Weg und du entdeckst einige Kisten, in denen sich je 100 Dinar befinden. Die Wände, die deinen Weg immer wieder blockieren, lassen sich leicht durch ein oder zwei gezielte Schläge beseitigen. In der Nähe von Traycus bemerkst du einen kleinen Eingang zu einer Höhle. Behalte ihn im Gedächtnis und laufe weiter nach Traycus.

3. Traycus

Kurz nachdem du das Dorf betreten hast, informieren dich die Dorfbewohner darüber, dass ein Zyklop den Fluss mit einem riesigen Felsbrocken blockiert hat und alle Menschen verletzt, die ihm mutig entgegentreten. Überquere nun zuerst den trockenen Flusslauf und gehe die hölzerne Rampe nach oben. Dort redest du mit der Frau, die

völlig verzweifelt ist, weil sie das Kochbuch ihrer Mutter verloren hat, welches ein altes Familienerbstück ist. Um ihr zu helfen, gehst du die Rampe wieder hinunter und wendest dich nach rechts. Du gelangst zu einem Haus, in dem sich ein Regal voller Kochbücher befindet, unter ihnen auch das verlorene Kochbuch der Mutter.

Nimm das Kochbuch aus dem Regal und bringe es der armen Frau. Diese findet einen Schlüssel zwischen den Seiten, den sie dir übergibt, bevor du die Rampe hinunter und auf das Haus des Farmers zuläufst. Es ist das Haus mit dem Zaun. Rechts daneben steht eine Brücke, die du überqueren musst. Dahinter drehst du dich sofort nach links und kommst zu einer weiteren Holzrampe. Begib dich hinauf und springe anschließend auf der linken Seite in den Fluss. Schwimme nun nach links, bis du zu einer Kiste gelangst. Öffne die Kiste und nimm den Teddybär mit, den du darin findest. Zurück im Fluss schwimmst du erst geradeaus und wendest dich dann nach links, um unter der Brücke aus dem Wasser herauszusteigen, natürlich nur an der richtigen Stelle.

Wende dich nach rechts und marschiere auf den Brunnen zu. Dort angelangt, kannst du eine Taverne und ein anderes Gebäude erkennen. Gehe zunächst auf das andere Gebäude zu und betrete es. Innen triffst du auf einen Mann, dem du den Teddybär übergibst. Dafür erhältst du den Schlüssel zum Zyklopen und machst dich auf den Weg zu dem Tor, das von einem enorm großen Zaun umgeben ist. Dahinter musst du gegen den Zyklopen antreten und ihn besiegen. Versuche, während des Kampfes an seine Seiten zu gelangen und greife ihn von dort aus an. Hast du den Riesen geschlagen, entfernt er den Felsbrocken, der den Fluss aufstaut und wird von der Flutwelle mitgerissen.

In einem der Häuser stößt du auf einen Mann, der dich bittet, einen Brief zu seinem Cousin zu bringen. Du stimmst zu, doch bevor du dich auf den Weg machst, stattest du dem Farmer noch einen Besuch ab. Seine Ernte ist gerettet und als Belohnung gibt er dir Weizen mit, den du in der Mühle zu Mehl verarbeiten lässt. Danach kehrst du zum Eingang der Höhle vor Tyracus zurück, wo Iolaus bereits auf dich wartet.

4. Die Weinstöcke

Iolaus teilt dir mit, dass der Fluss auch die Weinreben wieder auf Vordermann gebracht hat. Er möchte dennoch dort nach dem Rechten sehen. Du schlüpfst nun in die Rolle des guten Iolaus. Wenn du über die Weinstöcke kletterst, gelangst du zu einem wenig gastfreundlichen Ort, an dem sich allerhand Banditen und Bogenschützen aufhalten. Deine einzige Möglichkeit, am Leben zu bleiben, besteht darin, durch dieses Gebiet zu rennen, besonders, wenn du auf die Bogenschützen stößt. Nach einiger Zeit kommst du in eine Stadt, in der du zuerst das Haus aufsuchst, in dem Aphrodite lebt.

Sie gibt dir eine Nachricht für Hercules mit, die besagt, er solle unbedingt nach Alpsius gehen und dort mit einem Mann reden. Mit der Botschaft im Gepäck verlässt du Aphroditens Behausung und gehst in das Haus gleich rechts. Drinnen begegnest du einem Mädchen, das seine Katze vermisst. Als Nächstes begibst du dich zu dem Haus mit den Weinreben (das einzige Haus, bei dem die Weinreben nicht durch einen Zaun geschützt sind) und kletterst ganz nach oben. Von dort aus springst du auf den Laufsteg, auf dem du auch die vermisste Katze findest. Nachdem du die Katze zurück zu dem Mädchen gebracht hast, möchte es dir als Belohnung einen Kuchen backen. Leider fehlt dafür das notwendige Mehl.

Du gibst dem Mädchen das Mehl, das du noch besitzt, und im Gegenzug backt es dir einen Kuchen. Nimm den Kuchen mit und bringe ihn zu dem Haus, in dem eine Frau über Hunger klagt. Schenke ihr den Kuchen, damit sie dich ihren geheimen Durchgang hinter dem Kamin benutzen lässt. Laufe aber erst weiter zu der kleinen Wasserfläche und gehe um sie herum, bis dein Aktionszeichen aufleuchtet. Drücke schnell die Taste A, um einen kleinen Schlüssel aufzuheben, der dort liegt. Kehre nun zum Haus der hungrigen Frau zurück und benutze den geheimen Durchgang.

Klettere die Pflanzen hinauf und springe auf den Laufsteg, der dich zu einer Kiste führt. In dieser Kiste befindet sich der Edelstein von Dispel, den du benötigst, um den Bürgermeister zu befreien. Danach begibst du dich zu dem Haus in der Mitte der Stadt, denn darin

befindet sich der Bürgermeister. Wenn du ihn befreit hast, gibt er dir den Schlüssel von Thrace. Jetzt kannst du unbesorgt zu Hercules zurückmarschieren.

5. Der Weg nach Thrace

Als Hercules kehrst du nach Traycus zurück und begibst dich zu der Tür, die nach Thrace führt. Entlang des Weges wirst du mehrere Schalter bemerken, die du alle betätigen musst und zwar in der Reihenfolge, in der du sie vorfindest. Die Wege sind nicht immer ganz leicht zu meistern, aber sobald du den letzten Schalter erreicht hast und alle anderen richtig betätigt hast, kannst du Thrace betreten.

Dir steht es nun offen, verschiedene Orte zu besuchen, von denen einer der heilige Garten der Schreine ist. In jeder Stadt, die für dich zugänglich ist, befindet sich ein Altar. Zusätzlich triffst du in jeder Stadt auf einen Mann, der dich um eine Opfergabe für einen Gott in Höhe von 100 Dinar bittet. Komme diesen Bitten nach, denn du erhältst von jedem Mann eine Medaille, sobald du ihm das Geld gegeben hast. Mit den Medaillen kannst du dann die Schreine im heiligen Garten aktivieren.

Der letzte Dorfbewohner möchte dir ein kleines Kalbsfell für entweder 100 oder 200 Dinar andrehen. Kaufe es und nimm es sofort mit zurück nach Traycus. Dort lässt du dir daraus in der Schneiderei einen Mantel nähen, was dich übrigens nichts kostet, und machst dich dann damit zurück auf den Weg nach Thrace. Rede mit Iolaus, in dessen Rolle du wieder schlüpfst, und begib dich mit dem Mantel nach Alpsius.

6. Der Weg nach Alpsius

Du triffst auf deiner Reise auf einige finstere Gesellen, die du aber erledigen kannst. An der ersten Abzweigung hältst du dich links und läufst auf diesem Weg weiter, bis du zu einem Schalter kommst. Betätige ihn und gehe zurück zu der Abzweigung. Diesmal wählst du

den rechten Weg und erreichst auch bald eine Tür, die zuvor noch verschlossen war. Diese Tür führt dich nach Alpsius.

7. Alpsius

In Alpsius sind nicht gerade viele Einwohner bereit, sich mit einem Sterblichen zu unterhalten. Dazu kommt, dass einer der Leute, die sich mit dir unterhalten, auch noch etwas zu verkaufen hat. Er möchte eine seltsame Haut für ganze 300 Dinar an dich verkaufen. Überlege nicht lange und kaufe die Haut. Bringe sie anschließend zu Hercules nach Traycus, damit auch ein Mantel für ihn gefertigt werden kann. Nun bist du in der Lage, als Hercules nach Alpsius zu reisen.

Manchmal ist es doch ganz nützlich, ein Halbgott zu sein. Die Einwohner von Alpsius sind nicht mehr so wortkarg und reden mit dir. Finde den Dorfbewohner, der sich Sorgen darüber zu machen scheint, wie es seinem Cousin in Traycus geht. Gib ihm den Brief, dafür erhältst du die Fackel des Prometheus. Als Nächstes begibst du dich zum Schmied und unterhältst dich mit ihm, damit er dir alles über den Minotaurus erzählen kann. Weiterhin entdeckst du noch einen anderen Weg zu dem Mann, der dich um die 100-Dinar-Spende für einen Gott bittet. Mache dir ruhig die Mühe, gehe dorthin und rede mit ihm.

Kehre anschließend nach Traycus zurück und laufe am Außenkreis um die Stadt. Auch hier siehst du viele Türen, darunter auch eine, auf der du "Eintritt verboten" lesen kannst. Gehe durch diese Tür und benutze dabei die Fackel des Prometheus. Du triffst auf den ersten Minotaurus, der sich dir in den Weg stellt. Bearbeite ihn so lange, bis er zu schwanken beginnt, dann wirfst du ihn in die heiße Lavamasse. Bringe nun das Herz zu Hephaestus, der sich in Alpsius befindet. Er macht dir daraus eine Rune, mit der du zu der geheimen Tür in Alpsius gehst.

Rede mit dem Mann in unmittelbarer Nähe der Tür, er wird dir ein Rätsel aufgeben. Da du im Besitz der Rune bist, wirst du die Frage richtig beantworten. Du erhältst nun den Schlüssel zu der Tür und gehst durch sie hindurch. Du findest dich im selben Gebiet wieder, das du als

lolaus durchquert hast, bevor du die Stadt erreichst, in der du den ehemaligen Bürgermeister von Thrace befreit hast. Die meisten Häuser sind verschlossen, doch das braucht dich nicht weiter zu kümmern, denn du musst nur durch die große Tür auf der gegenüberliegenden Seite der Stadt laufen.

Dahinter befindet sich ein kleines Labyrinth, das du durchqueren musst. Zuerst gehst du geradeaus bis zu der Abzweigung, an der du dich nach links wendest. Einige Wände, die dir den Weg versperren, kannst du locker mit deinem Power-Schlag aus dem Weg räumen. Neben jeder dieser Wände liegt eine bestimmte Anzahl Platten. Du musst nun die Wand zerschlagen, neben der nur eine einzige Platte liegt. Dann läufst du weiter bis zu einer Kiste, die du öffnest und einen Schlüssel herausholst. Anschließend gehst du zurück, denn du musst dir nun einen Weg durch die Wand bahnen, neben der sich zwei Platten befinden.

Dazu folgst du der Rampe nach unten und drehst dich dann nach rechts, wo du die Wand erkennen kannst, neben der zwei Platten lagern. Durchbreche diese Wand und laufe weiter zu einer Kiste, die du mit dem Schlüssel aus der ersten Kiste öffnen kannst. Nun machst du dich auf den Weg zu der dritten Wand, an der sich drei Platten befinden, um dort den Vorgang zu wiederholen. Mit dem dritten Schlüssel im Gepäck ist es nun etwas schwierig, die vierte und nächste Wand zu finden. Begib dich die Rampe hinunter (dort hast du die zweite Wand samt Kiste gefunden), drehe dich nach rechts und gehe bis zu der kleinen Wasserfläche weiter. Du musst nun in das Wasser steigen, um die vierte Wand zu entdecken. Räume auch diese Wand aus dem Weg und nimm in bewährter Weise den Inhalt der Kiste an dich.

Falls dir zu diesem Zeitpunkt dein Gesundheitszustand Sorgen bereiten sollte, durchbreche die Wand in der Nähe der Kiste, denn dahinter gelangst du zu etwas Essbarem. Danach begibst du dich zurück zu deinem Anfangspunkt, der an der Abzweigung liegt, an der du links gegangen bist. Halte dich jetzt rechts. Du kommst zu einer Wand, an der fünf Platten gestapelt liegen. Mache das Übliche und laufe dann wieder zur ersten Wand, denn ganz in der Nähe wartet die

sechste Wand auf dich. Endlich erhältst du den großen Schlüssel, mit dem du die Rampe hinuntergehst und dich unten sofort nach links drehst. Du erblickst eine Wand, die du ebenfalls zerstören musst.

Du gelangst zu einer großen Tür, die du mit Hilfe des großen Schlüssels öffnen kannst. Dahinter wartet der zweite Minotaurus bereits auf dich. Dieser Gegner ist schon etwas stärker und schwerer zu besiegen. Zuerst musst du alle drei Gongs mit deinem Power-Schlag treffen, damit die glühende Lavamasse erscheint. Danach schlägst du auf den Minotaurus ein, bis er so schwach ist, dass du ihn in das heiße Bad werfen kannst. Nimm sein Herz mit und lasse es in eine weitere Rune umwandeln.

8. Der Weg nach San Tomanicus

Unterwegs begegnest du mehreren Soldaten, die alle in Dreiergruppen unterwegs sind. Auf halber Strecke nach San Tomanicus bemerkst du auf der rechten Seite eine Höhle. Laufe an ihr vorbei, aber behalte sie im Gedächtnis, denn du wirst später hierher zurückkehren.

9. San Tomanicus

In San Tomanicus drehst du dich sofort nach links und gehst zu dem Schiff am Ende des Docks. Die Frau dort bittet dich, einige Besorgungen für sie zu machen. Verlasse nach dem Gespräch das Dock und begib dich an der linken Steilwand entlang zu einer Bucht. Schwimme dort zu dem kleinen Boot, auf dem sich eine Frau befindet. Diese schenkt dir ihr Ersatznetz, welches du sofort zu der Frau am Dock bringst. Nachdem sie sich erkenntlich gezeigt hat, nimmst du das Geld und begibst dich zu einem der Gebäude auf dem Laufsteg. Dort siehst du das Bild eines Fisches. Kaufe den Köder bei dem Besitzer des Geschäftes, obwohl er mehr Dinare kostet, als du von der Frau erhalten hast.

Anschließend bringst du den Köder zum Schiff und erhältst dafür von der Frau eine Muschel. Lasse diese Muschel nun von einer Frau öffnen,

die sich ebenfalls in einem der Gebäude auf dem Laufsteg befindet. Du bekommst eine schöne Perle, die du sofort der Anführerin des Dorfes gibst. Sie ist zu diesem Zeitpunkt in der Taverne zu finden. Sie überreicht dir den Schlüssel zu dem dritten Labyrinth eines Minotaurus.

Öffne das Schloss auf dem Podest mit dem Schlüssel. Die Tür zum Labyrinth überwindest du mit Hilfe der Rune. Hinter der Tür siehst du eine Abzweigung, an der du dich nach links wendest. Schaust du nun geradeaus, erkennst du einige Abzweigungen nach links. Halte dich bei der ersten Gelegenheit links und laufe dann weiter. Diesmal biegst du erst bei der zweiten Möglichkeit nach links ab und gehst bis zu einer Kiste weiter, über der sich eine Platte befindet. Öffne die Kiste und sammle den Schlüssel ein. Achte darauf, dass du nicht in das Loch in der Nähe fällst, sondern springe rechtzeitig darüber hinweg.

Kehre anschließend zurück zu der Stelle, an der sich eine Art Wand mit Stacheln an beiden Seiten befindet. Weiche der Wand aus und wende dich danach schnell nach links. Bei der zweiten Gelegenheit hältst du dich erneut links und gelangst zu einer Öffnung, die sich fortwährend öffnet und wieder schließt. Warte den richtigen Zeitpunkt ab und laufe hindurch zu einer Kiste, in der du einen weiteren Schlüssel findest. Auf dem Rückweg wendest du dich hinter der Öffnung, die sich öffnet und wieder schließt, nach links. Für den Fall, dass du alles richtig gemacht hast, müsste sich nun links von dir eine Art Wand befinden, die dich leicht zerquetschen kann.

Laufe auf keinen Fall dorthin, wenigstens jetzt noch nicht, sondern gehe erst nach rechts und dann gleich nach links. Einige weitere Türen, die sich laufend öffnen und wieder schließen, tauchen vor dir auf. Bahne dir einen Weg durch diese Türen und hole dir aus der Kiste dahinter einen Schlüssel. Kehre nun zu der Stelle zurück, an der du nur nach rechts laufen musst, um zu der Wand zu gelangen, die dich zerquetschen kann. Dort drehst du dich nach links, läufst ein Stückchen geradeaus und wendest dich dann nach rechts. Eigentlich müsstest du dich nun an dem Punkt befinden, an dem du diesen Abschnitt begonnen hast.

Laufe nach links, dann wieder nach links und anschließend wählst du

die erste Abzweigung nach links (und nicht wie vorhin die zweite). Du gelangst zu drei verschlossenen Kisten, die du mit Hilfe der drei gefundenen Schlüssel öffnen kannst. Du erhältst drei große Schlüssel, die du einsteckst, bevor du zu der Stelle marschierst, an der sich die Wand befindet, die dich leicht zerquetschen kann. Auf der rechten Seite ist es für dich wahrscheinlich leichter, das Hindernis zu überwinden. Hast du es geschafft, stehst du vor der Entscheidung weiterzulaufen oder zu einer Wand mit Stacheln zu gehen.

Laufe weiter, bis du zu einer Statue und einigen Kisten voller Essen gelangst. Weiter geht es an der nächsten gefährlichen Wand vorbei zu einer Kiste, in der sich wieder ein Schlüssel befindet. Nimm den Schlüssel und mache dich auf den Weg zu der Wand mit den Stacheln. Dort wendest du dich nach rechts und findest eine weitere Kiste, die du mit dem gerade gefundenen Schlüssel öffnen kannst. Du erhältst einen riesigen Schlüssel. Mit diesem gehst du zu der Wand mit den Stacheln, weichst dieser aus und bleibst dahinter sofort stehen.

Es befinden sich drei Schlüssellocher neben dir, an denen du die großen Schlüssel benutzen kannst. Jeder Schlüssel passt in ein bestimmtes Loch. Versuche es so lange, bis alle Schlüssel an ihrem Platz sind. Danach gehst du ein Stück nach vorne. Links von dir solltest du nun ein enormes Schlüsselloch entdecken. Benutze den riesigen Schlüssel und laufe weiter zu einer Wand, die du mit einem heftigen Schlag durchbrechen kannst. Drehe dich nun nach rechts, denn zu deiner Rechten steht eine weitere Wand, die deinem Schlag nicht standhalten kann. Du gelangst zu einem Gegenstand aus Stein, das du nach innen schieben kannst.

Laufe nun so weit wie möglich zurück, ungefähr bis zu der Stelle, an der du nach rechts gegangen bist, in der Nähe des enorm großen Schlüssellochs. Gehe nun vorwärts. Links von dir befindet sich eine Wand, hinter der du einen zweiten Gegenstand aus Stein findest, der auch nach innen gedrückt werden kann. Mache dich anschließend auf den Weg zurück zum ersten Gegenstand aus Stein und laufe weiter, so lange es geht. Du müsstest dich nun unter einer Laterne befinden. Wende dich erst nach links, dann nach rechts und gehe anschließend

geradeaus zu einer Wand. Räume diese Wand aus dem Weg und du entdeckst den dritten Gegenstand aus Stein. Schiebe auch diesen nach innen und wende dich dann nach rechts und noch mal nach rechts. Du bemerkst zwei Laternen und dazwischen eine Tür. Öffne die Tür und bereite dich auf den dritten Kampf gegen einen Minotaurus vor.

Damit du den Minotaurus schlagen kannst, musst du zuerst die Steinsäulen zerstören. Zerschlage eine, zwei oder drei der Säulen, aber auf keinen Fall alle vier, denn sonst füllt sich der Raum mit Lava und dein Ende steht bevor. Auch hier heißt es wieder auf den Minotaurus einschlagen, bis er benommen ist, um ihn dann in den Wasserfall aus Lava zu werfen. Du müsstest es bereits bemerkt haben: Je mehr Säulen du zerstörst, desto mehr Lavafälle entstehen.

9. Die Höhle

Nach dem Sieg über den Minotaurus kehrst du nach Alpsius zurück und redest dort mit Hephaestus, der dir eine weitere Rune übergibt. Danach marschierst du zurück nach San Tomanicus und läufst durch die Höhle. Du triffst auf deine Verbündete und Freundin Serena, in deren Rolle du nun schlüpfst.

Öffne die Tür, hinter der du auf einige Bogenschützen stößt. Renne einfach an ihnen vorbei. Natürlich kannst du sie auch beseitigen, wenn du unbedingt möchtest. Gehe weiter zu einer Stelle, an der du Vögel entdeckst. Genau dahinter befindet sich noch eine Höhle. Begib dich hinein und drücke die Taste A. Falls du im Besitz der Rune bist, solltest du hineingelangen. Nachdem du etwas gelesen hast, erscheint eine Art Titan. Versuche erst gar nicht, mit Pfeilen auf ihn zu schießen, denn damit erreichst du überhaupt nichts. Stattdessen musst du auf allen sieben Zielscheiben direkt ins Schwarze treffen, um den Titan zu erledigen.

Nachdem der Titan Geschichte ist, gehst du zu Hercules zurück. Du tauschst mal wieder die handelnde Person und begibst dich zurück zu Hephaestus, der dir das Medaillon des Zeus gibt. Hast du im Vorfeld allen Männern die Opfergabe von 100 Dinar gegeben, müsstest du nun

alle Medaillons besitzen. Überprüfen kannst du das, indem du Start drückst und nachschaust, ob eines davon fehlt. Falls dir in deiner Sammlung noch das eine oder andere Medaillon fehlt, musst du zuerst zu den jeweiligen Städten zurückkehren und sie dir besorgen. Danach machst du dich auf den Weg zum Garten der heiligen Schreine, welchen du durch die Tür rechts von Tyracus und links von Alpsius erreichst.

Bringe nun jedes Medaillon auf dem dazugehörigen Podest an. Hast du alle Podeste mit Medaillons versorgt, bleibt nur noch das Medaillon des Zeus übrig. Um nun das erhöhte Podest des Zeus zu erreichen, musst du zuerst den Block zur Kante treten und dann nach oben zu seinem Podest springen. Nachdem du auch das Medaillon des Zeus auf die richtige Stelle gelegt hast, siehst du unten (ungefähr an der Stelle, an der sich das Podest von Demeter befindet) ein leuchtendes, weißes Etwas. Laufe darauf zu, es wird dich zum Berg Olymp bringen.

Dort entdeckst du zunächst einen Edelstein, den du einsteckst, bevor du erneut auf das leuchtende, weiße Etwas zugehst. Im Laufe des Levels musst du vier verschiedene Edelsteine finden, der erste Edelstein ist also nur der Anfang. Du solltest das weiße Leuchten sehen, bis du zu einer Stelle gelangst, an der vier Steine liegen, die du mit einem Tritt bewegen kannst. Trete zuerst den ersten und den dritten Stein nach vorne und danach den zweiten Stein nach hinten. Ein weißer, funkelnder Gegenstand erscheint und du findest dich an einem Ort wieder, der eine Sackgasse zu sein scheint. Doch wenn du die Taste Z drückst, erkennst du einen schmalen Pfad, den du einschlagen kannst.

Am Ende des Pfades sammelst du den blauen Edelstein ein und läufst erneut auf den weißen, leuchtenden Gegenstand zu. Vorher kannst du noch deinen Spielstand in dem Gebäude speichern, allerdings erst nachdem du den blauen Edelstein aufgehoben hast. Anschließend gehst du weiter, bis du auf gelben Sand stößt. Laufe den Weg hinein und nimm dir den gelben Edelstein, den du dort findest. Dann gehst du abermals auf das leuchtende, weiße Etwas zu, marschierst einfach geradeaus weiter und hebst den roten Edelstein auf. Du solltest nun im Besitz aller vier Edelsteine sein.

Folge dem Weg, bis du auf deine Verbündete triffst, die einmal mehr die Rolle der Hauptperson übernimmt. Laufe zu einer Brücke, unter der du vier Säulen und einen weißen, leuchtenden Gegenstand bemerkst. Gehe darauf zu. Ein weiterer Kampf steht dir bevor, denn nun musst du dich dem Feuer speienden Drachen stellen. Ziele mit deinen Pfeilen so lange auf den Drachen, bis er erledigt ist. Hast du den Drachen besiegt, kannst du dich einen Abschnitt weiter nach unten fallen lassen und triffst auf Hercules, in dessen Rolle du wieder schlüpfst. Stelle dich mit dem Gesicht zur Wand und drehe dich nach links. Du gelangst in eine Sackgasse, in der sich außer dir noch eine Statue befindet. Trete gegen die Statue und lasse dich in den geheimen Durchgang fallen.

Du bist nun auf einem höheren Abschnitt, auf dem du entlangläufst, bis du über eine Rampe noch höher hinaufgehen kannst. Oben siehst du vier Podeste. Platziere die Edelsteine auf diesen Podesten, damit in der Mitte ein leuchtendes, weißes Etwas erscheint. Gehe darauf zu und bereite dich auf einen harten Kampf vor, denn du stehst nun dem Kriegsgott Ares gegenüber. Sobald du es im Kampf geschafft hast, die Hälfte seiner Lebensenergie auszulöschen, verschwindet er zunächst und schickt dir vier Gegner auf den Hals, mit denen du es schon einmal zu tun hattest. Beseitige diese Handlanger, damit Ares zurückkehrt. Leider erscheint er gleich in dreifacher Ausführung, aber sei unbesorgt, du musst nur einen davon besiegen, um zu gewinnen. Nachdem du in diesem harten Kampf Ares bezwungen hast, teilst du ihm mit, dass sein Königreich dem Untergang geweiht ist, und rettetest zu guter Letzt deinen Vater Zeus.

HERCULES



Mario Party 2 PAL

MARIO PARTY 2

Die Charaktere

Mario

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

Luigi

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

Peach

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

Donkey Kong

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

Yoshi

Yoshi ist ein langjähriger Freund der Mario-Brüder. Er ist stets zuverlässig und wird niemals klein beigeben. Deshalb ist ihm eine wichtige Rolle in deinen Spielen gewiss.

Wario

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

Toad

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

Bowser

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

Hinweise und Tipps für die Minispiele

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

Gewinner und Verlierer

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



Minispielland

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

Minispielstadion

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

Battle-Modus

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

Trial-Modus

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

Duel-Modus

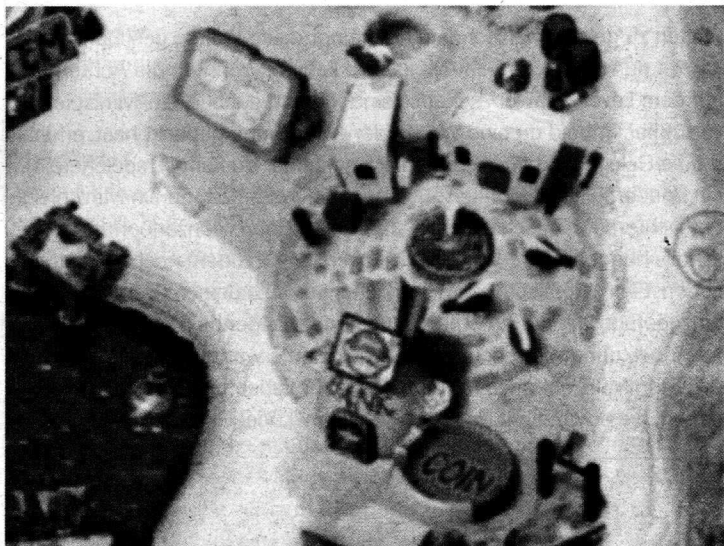
Messe deine Fähigkeiten mit denen eines anderen Spielers in den Duel-Minispielen. Dieser Modus bleibt solange verschlossen, bis Woody dir ein Paar Minispiele verkauft hat. Benutze den Duel-Modus, um deine Zweikampffähigkeiten zu verbessern.

Minispiel-Achterbahn

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

Wenn du die Minispiel-Achterbahn auf verschiedenen Schwierigkeitsstufen schaffst, verschafft dir das Zugang zu weiteren Minispielen, die bei Woody erhältlich sind. Es gibt drei Spielwelten mit dem Schwierigkeitsgrad "leicht", sechs Welten mit dem Grad "normal" und acht Welten mit dem Grad "schwer". Du musst auf der Schwierigkeitsstufe "normal" erfolgreich sein, um in die schweren

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



Piratenland

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

Ereignisfelder



Zwei Paar Holzbrücken verbinden die Inseln miteinander. Das Überqueren kann schädlich oder vorteilhaft sein. Es hängt davon ab, wohin du gehen möchtest. Wenn du auf Ereignisfeldern landest, werden Bowsters Schiffe eine Kanonenkugel auf die Brücke

abfeuern. Wenn sie einschlägt, wirst du zusammen mit allen anderen, die sich auf der Brücke befinden, zum Ausgangspunkt des Brettes katapultiert.

Blöcke

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

Verschlossene Tore

Dieses Brett enthält zwei verschlossene Tore, die Abkürzungen um die Insel darstellen. Du kannst sie nur mit dem Skelett-Schlüssel öffnen. Kaufe einen im Item-Shop oder gewinne einen im Item-Minispiel.

Anlegestellen

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

Der Superstar

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



Westernland

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



Ereignisfelder

Die Ereignisfelder rufen den Zug zur nächsten Station auf der Route. Dies kann hilfreich sein, wenn du dich einer Station näherst und du einiges an Boden gutmachen musst.

Ereignisfelder können dich allerdings

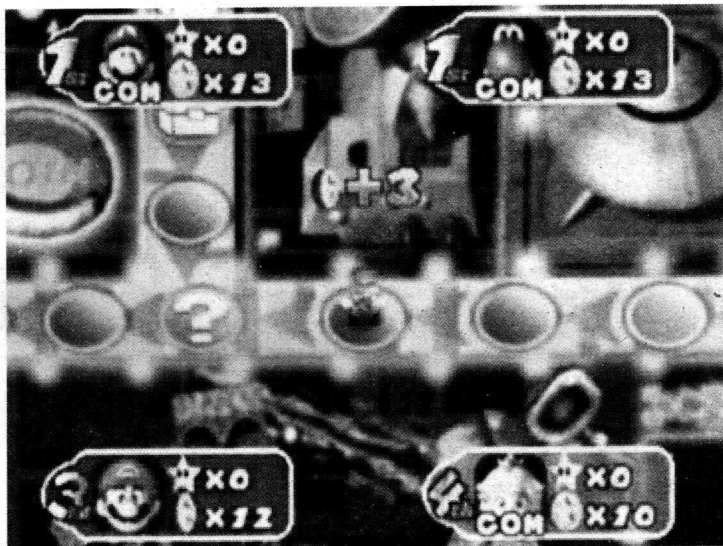
auch behindern, nämlich dann, wenn ein Zug sich von dir entfernt.

Hootenanny

Wenn du ziemlich abgeschlagen im Rennen um die ersten Plätze bist, kannst du eine sogenannte Hootenanny einsetzen. Gehe am Schuppen vorbei, zahle zehn Münzen, und schon bist du auf dem besten Weg! Jetzt werden alle Figuren dorthin gewarpt – ziemlich frustrierend, wenn du gut im Rennen liegst, aber ziemlich hilfreich, wenn es schlecht um dich bestellt ist.

Der Superstar

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

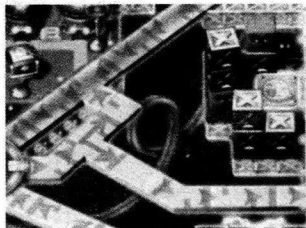


Weltraumland

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

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

Ereignisfelder



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

Verschlussene Tore

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

Der Superstar

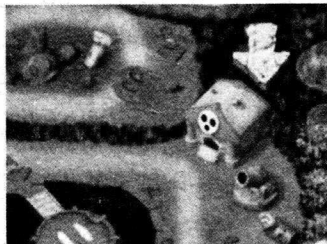
Gut gemacht, Weltraumkadett! Du hast es geschafft, die Konkurrenz zu schlagen. Nun hast du eine Chance, das schwarze Loch Bowser zu kriegen.



Geheimnisland

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

Ereignisfelder



Der beste Weg, um im Geheimnisland von einem Ort zum nächsten zu reisen, führt über die Ereignisfelder. Der Nachteil? Jedesmal, wenn du auf einem Fragezeichen landest, bewegst du dich zu einem zufällig gewählten Ort. Benutze häufig die

Kartenfunktion, um dich besser zurechtfinden zu können und dich gezielt auf den Weg zu Toad zu machen.

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

Zaubersprüche

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

Wege

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

Der Superstar

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



Horrorland

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

Tag und Nacht

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

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

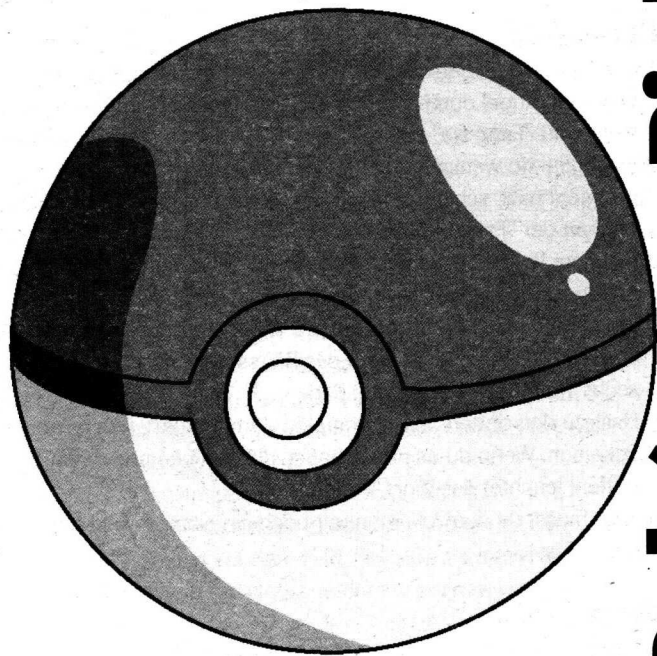
Ereignisfelder



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

Der Superstar

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



Pokémon Pinball GBC

POKÉMON PINBALL

1. Das fangen und das weiterentwickeln von Pokémon

Der folgende Abschnitt erklärt, wie man einzelne Pokémon fängt und sie weiterentwickelt. Obwohl sowohl das Fangen, als auch das Weiterentwickeln auf beiden Feldern fast gleich ist, gibt es dennoch einige Unterschiede. Deswegen werden nachfolgend auch die Methoden bei beiden Feldern beschrieben.

Das Fangen von Pokémon

Rotes Feld

1. Lasse die Kugel ganz um die rechte Schleife herumrollen. Jedes Mal, wenn die Kugel durch die Schleife rollt, leuchtet ein Pfeil mit der Aufschrift "Fang sie" auf.
2. Nachdem du wenigstens zwei "Fang sie"-Pfeile zum Leuchten gebracht hast, schießt du die Kugel in den Knofensa hinein. Dadurch beginnt der "Fang sie"-Modus.
3. Auf dem Pokémon-Schild erscheint die Silhouette des Pokémon, das du fangen kannst. Du hast zwei Minuten Zeit, dieses Pokémon zu fangen. Ziele mit der Kugel auf die Voltobals, denn jedesmal, wenn du einen Voltobal triffst, wird 1/6 des Bildes sichtbar. Also siehst du nach sechs Treffern das komplette Bild.
4. Hast du den dritten Schritt komplett durchgeführt, erscheint das Pokémon. Wenn du es nun schaffst, dieses Pokémon dreimal zu treffen, leuchtet das Wort "Fangen" auf.
5. Jetzt musst du das Pokémon nur noch ein einziges Mal treffen und es gehört dir.

Blaues Feld

1. Lasse die Kugel ganz um die rechte Schleife herumrollen. Jedes Mal, wenn die Kugel durch die Schleife rollt, leuchtet ein Pfeil mit der

Aufschrift "Fang sie" auf.

2. Nachdem du wenigstens zwei "Fang sie"-Pfeile zum Leuchten gebracht hast, schießt du die Kugel in den Knofensa hinein. Dadurch beginnt der "Fang sie"-Modus.
3. Auf dem Pokémon-Schild erscheint die Silhouette des Pokémon, das du fangen kannst. Du hast zwei Minuten Zeit, dieses Pokémon zu fangen. Ziele diesmal mit der Kugel auf die Muschas.
4. Hast du den dritten Schritt komplett durchgeführt, erscheint das Pokémon. Wenn du es nun schaffst, dieses Pokémon dreimal zu treffen, leuchtet das Wort "Fangen" auf.
5. Jetzt musst du das Pokémon nur noch ein einziges Mal treffen und es gehört dir.

Das Weiterentwickeln von Pokémon

Rotes Feld

1. Bringe die Kugel dazu, durch die linke äußere Schleife zu rollen. Jedes Mal, wenn sie die Schleife ganz durchrollt hat, leuchtet ein Evolutionspfeil auf.
2. Sobald drei dieser Evolutionspfeile leuchten, bewegt sich Digda von dem Weg fort, der zur Evolutionshöhle führt. Schieße nun die Kugel in das Loch, das von ihm blockiert war.
3. Ein Menü erscheint, in dem du nachlesen kannst, welches Pokémon du schon in diesem Spiel gefangen hast. Wenn sich ein Stern vor einem der Namen befindet, hat dieses Pokémon bereits seinen höchsten Entwicklungsgrad erreicht.
4. Nachdem du ein Pokémon ausgewählt hast, das sich weiterentwickeln soll, erscheinen einige grüne Pfeile an den verschiedensten Stellen auf dem Feld. Einige enthalten den Gegenstand, nach dem du suchst, andere wiederum verbergen überhaupt nichts.
5. Schaffst du es, eine korrekte Stelle zu treffen, erscheint der Gegenstand nach dem Zufallsprinzip irgendwo auf dem Feld.

Sammele anschließend den Gegenstand ein, dadurch wird unter dem Pokémon-Schild ein Symbol sichtbar.

6. Sammele die drei Gegenstände ein, die dir dabei helfen, die Bonus-Höhle über dem Pokémon-Schild zu öffnen. Dann musst du nur noch eine Kugel in dieses Loch befördern, damit die Evolution beginnen kann.

Blaues Feld

1. Bringe die Kugel dazu, durch die linke äußere Schleife zu rollen. Jedes Mal, wenn sie die Schleife ganz durchrollt hat, leuchtet ein Evolutionspfeil auf.
2. Sobald drei dieser Evolutionspfeile leuchten, schießst du mit der Kugel auf das Flegmon, um den Evolutions-Modus zu starten.
3. Ein Menü erscheint, in dem du nachlesen kannst, welches Pokémon du schon in diesem Spiel gefangen hast. Wenn sich ein Stern vor einem der Namen befindet, hat dieses Pokémon bereits seinen höchsten Entwicklungsgrad erreicht.
4. Nachdem du ein Pokémon ausgewählt hast, das sich weiterentwickeln soll, erscheinen einige grüne Pfeile an den verschiedensten Stellen auf dem Feld. Einige enthalten den Gegenstand, nach dem du suchst, andere wiederum verbergen überhaupt nichts.
5. Schaffst du es, eine korrekte Stelle zu treffen, erscheint der Gegenstand nach dem Zufallsprinzip irgendwo auf dem Feld. Sammele anschließend den Gegenstand ein, dadurch wird unter dem Pokémon-Schild ein Symbol sichtbar.
6. Sammele die drei Gegenstände ein, die dir dabei helfen, die Bonus-Höhle über dem Pokémon-Schild zu öffnen. Dann musst du nur noch eine Kugel in dieses Loch befördern, damit die Evolution beginnen kann.

2. Die Rote und Blaue Feldkarte

Hier wird erklärt, an welcher Stelle du welche Pokémon findest.

Rote Feldkarte

Alabastia:

- #1 Bisasam
- #4 Glumanda
- #16 Taubsi
- #19 Rattfratz
- #32 Nidoran
- #60 Quapsel
- #72 Tentacha

Vertania Wald:

- #10 Raupy
- #13 Hornliu
- #16 Taubsi
- #19 Rattfratz
- #25 Pikachu

Marmorja City:

- #16 Taubsi
- #21 Habitak
- #23 Rettan
- #39 Pummeluff
- #129 Karpador

Azuria City:

- #10 Raupy
- #43 Myrapla
- #54 Enton
- #56 Menki
- #63 Abra
- #98 Krabby
- #118 Goldini
- #124 Rossana

Orania City:

- #16 Taubsi
- #23 Rettan
- #43 Myrapla
- #83 Porenta
- #90 Muschas
- #98 Krabby

Felstunnel:

- #23 Rettan
- #50 Digda
- #66 Machollo
- #74 Kleinstein
- #79 Flegmon
- #100 Voltobal
- #122 Pantimos

Lavandia:

- #23 Rettan
- #58 Fukano
- #81 Magnetilo
- #92 Nebulak
- #104 Tragosso
- #125 Elektek
- #145 Zapdos

Fahrradstrecke:

- #21 Habitak
- #84 Dodu
- #108 Schlurp
- #143 Relaxo

Safari-Zone:

- #32 Nidoran (männlich)
- #46 Paras
- #111 Rihorn
- #113 Chaneira
- #128 Tauros

Seeschauminsel:

- #86 Jurob
- #116 Seeper
- #120 Sterndu
- #144 Arktos

Zinnoberinsel:

- #58 Fukano
- #77 Ponita
- #138 Amonitas
- #140 Kabuto

Indigo Plateau:

- #66 Machollo
- #95 Onix
- #132 Ditto
- #150 Mewtu

Blaue Feldkarte**Vertania City:**

- #1 Bisasam
- #7 Schiggy
- #29 Nidoran (weiblich)
- #32 Nidoran (männlich)
- #60 Enton
- #72 Tentacha

Vertania Wald:

- #10 Raupy
- #13 Hornliu
- #16 Taubsi
- #19 Rattfratz
- #25 Pikachu

Mondberg:

- #19 Rattfratz
- #23 Rettan
- #35 Piepi
- #41 Zubat
- #46 Paras

Azuria City:

- #52 Mauzi
- #63 Abra
- #69 Knofensa
- #124 Rossana

Orania City (Straßen):

- #27 Sandan
- #83 Porenta
- #90 Muschas
- #96 Traumato
- #98 Krabby

Felstunnel:

- #50 Digda
- #74 Kleinstein
- #79 Flegmon
- #100 Voltobal
- #122 Pantimos

Prismania City:

- #37 Vulpix
- #52 Mauzi
- #56 Menki
- #123 Sichlor
- #127 Pinsir
- #133 Evoli
- #137 Porygon
- #147 Dratini

Fuchsania City:

- #48 Bluzuk
- #102 Owei
- #115 Kangama
- #118 Goldini
- #129 Karpador

Safari-Zone:

- #29 Nidoran (weiblich)
- #84 Dodu
- #88 Sleima
- #113 Chaneira
- #123 Sichlor

Saffronia City:

- #23 Rettan
- #27 Sandan
- #106 Kicklee
- #107 Nockchan
- #131 Lapras

Zinnoberinsel:

#77	Ponita
#88	Sleima
#109	Smogon
#114	Tangela
#126	Magmar
#142	Aerodactyl

Indigo Plateau:

#74	Kleinstein
#127	Pinsir
#132	Ditto
#146	Lavados
#150	Mewtu

3. Bonusabschnitte

Dieser Abschnitt beschreibt die Ziele und Punktmöglichkeiten in jedem der Bonusabschnitte. Vorher siehst du noch, wie jeder dieser Abschnitte aufgebaut ist.

??? Abschnitt (Name/Beschreibung)

Zeitlimit: Beschreibt das Zeitlimit, das dir in den Abschnitten zur Verfügung steht.

Anzahl der Kugel: Die Anzahl der Kugeln, die du in diesem Abschnitt zur Verfügung hast.

Ziel: Beschreibt die Zielsetzung jeder Bonus-Stage.

Punkte: Erklärt dir, was du treffen kannst und wie viele Punkte du dafür erhältst.

Bemerkung: Um die Mewtu-Stage zu erreichen, musst du beide Bonus-Stages auf dem Feld (Digda/Gengar oder Mauzi/Jurob). Der nächste Bonusabschnitt wird der von Mewtu sein.

Bonusabschnitte beider Felder

Mewtu-Stage

Zeitlimit: 2:00

Anzahl der Kugeln: keine Angaben

Ziel: Mewtu sitzt in seinem Bau und ist umgeben von schwarzen

Schutzschilden, die sich drehen. Auf Grund dieser Schilde ist es noch schwieriger, ihn zu treffen. Du kannst gut erkennen, ab welchem Zeitpunkt Mewtu schwächer wird, er führt dann eine andere Animation durch. Dieser Abschnitt hat es in sich, du wirst wahrscheinlich mehr als nur einen Anlauf brauchen, um ihn erfolgreich zu beenden.

Punkte:

Schild – 1.000.000

Mewtu – 50.000.000

Bonusabschnitte - Rotes Feld

Digda-Stage

Zeitlimit: keine Angaben

Anzahl der Kugeln: 1

Ziel: Besiege alle 31 Digdas. Es könnte dir unter Umständen leichter fallen, wenn du wiederholt die linke Richtungstaste und A drückst. Hast du alle Digdas beseitigt, erscheint ein Digidri. Treffe diesen nun noch drei Mal und du hast die Stage geschafft.

Punkte:

Digda – 1.000.000

Digidri – 50.000.000

Gengar-Stage

Zeitlimit: 1:30

Anzahl der Kugeln: keine Angaben

Ziel: Sobald du beginnst zu spielen, erscheinen drei Nebulaks. Treffe jeden davon einige Male und es erscheinen zwei Alpollos. Besiege auch diese, dann erscheint Gengar. Jeder Schritt, den dieses Pokémon macht, erschüttert das ganze Feld, daher ist es ziemlich schwierig, ihn zu treffen.

Punkte:

Kopfstein – 1.000

Nebulak – 1.000.000

Alpollo – 5.000.000

Gengar – 50.000.000

Bonusabschnitte – Blaues Feld

Mauzi-Stage

Zeitlimit: 1:00

Anzahl der Kugeln: keine Angaben

Ziel: Sammele 20 Goldmünzen ein. Jedesmal wenn du Mauzi triffst, verliert er eine Goldmünze. Wenn du die Münzen schnell genug einsammelst, schaffst du diesen Abschnitt locker in der angegebenen Zeit. Vielleicht hast du sogar noch etwas Zeit übrig, die dir nachher zusätzlich angerechnet wird und in Extrapunkte umgewandelt wird.

Punkte:

Mauzi – 10.000

Goldmünze – 1.000.000

Jurob-Stage

Zeitlimit: 1:30

Anzahl der Kugeln: keine Angaben

Ziel: Bringe den Zähler oben am Bildschirm auf 20. Sobald ein Jurob aus dem Wasser auftaucht, musst du ihn treffen. Dabei ist es ähnlich wie im letzten Abschnitt: Je schneller du triffst, desto mehr Punkte bekommst du.

Punkte:

Jurob – 1.000.000

4. Bonuspunkte

Nachfolgend werden die Bonuspunkte aufgezählt, die du dir im Laufe des Spieles verdienen kannst.

Bemerkung: Die Punkte bekommst du, wenn du einen 1x-Feld-Multiplier hast.

Bonuspunkte – Rotes Feld

Beschreibung: Pass-Through-Schalter

Bedingung: 1 x Hindurchführen

Punkte: 50

Beschreibung: Schleudern

Bedingung: 1 Drehung

Punkte: 100

Beschreibung: Voltobal

Bedingung: 1 Treffer

Punkte: 5.000

Beschreibung: Feld-Multiplier-Schalter

Bedingung: 1 Match-Up

Punkte: 1.000

Beschreibung: Sterndu-Schalter

Bedingung: 1 Treffer

Punkte: 50.000

Beschreibung: Evolutionsloch

Bedingung: 1 Eintritt

Punkte: 100.000

Beschreibung: Knofensa

Bedingung: 1 Eintritt

Punkte: 100.000

Beschreibung: Bonus-Multiplier-Schalter

Bedingung: 1 Treffer

Punkte: 100

Beschreibung: Digda

Bedingung: 1 Treffer

Punkte: 5.000

Beschreibung: Außenbahn oder Rückbahn

Bedingung: 1 Light-Up

Punkte: 4.000

Beschreibung: Außenbahn oder Rückbahn

Bedingung: 1 Match-Up

Punkte: 4.000

Beschreibung: Pikachu-Kickback

Bedingung: 1 Kickback

Punkte: 50.000

Bonuspunkte – Blaues Feld**Beschreibung: Pass-Through-Schalter**

Bedingung: 1 x Hindurchführen

Punkte: 50

Beschreibung: Schleudern

Bedingung: 1 Drehung

Punkte: 100

Beschreibung: Muschas

Bedingung: 1 Treffer

Punkte: 5.000

Beschreibung: Feld-Multiplier-Schalter

Bedingung: 1 Light-Up

Punkte: 1.000

Beschreibung: Feld-Multiplier-Schalter

Bedingung: 1 Match-Up

Punkte: 4.000

Beschreibung: Flegmon

Bedingung: 1 Eintritt

Punkte: 100.000

Beschreibung: Austos

Bedingung: 1 Eintritt

Punkte: 100.000

Beschreibung: Bonus-Multiplier-Schalter

Bedingung: 1 Treffer

Punkte: 100

Beschreibung: Quapsel

Bedingung: 1 Treffer

Punkte: 5.000

Beschreibung: Enton

Bedingung: 1 Treffer

Punkte: 5.000

Beschreibung: Außenbahn oder Rückbahn

Bedingung: 1 Light-Up

Punkte: 1.000

Beschreibung: Außenbahn oder Rückbahn

Bedingung: 1 Match-Up

Punkte: 4.000

Beschreibung: Pikachu-Kickback

Bedingung: 1 Kickback

Punkte: 50.000

Rotes Feld**Beschreibung: Pokémon gefangen**

Punkte: 500.000

Beschreibung: Pokémon hat sich weiterentwickelt

Punkte: 750.000

Beschreibung: Knofensa

Punkte: 75.000

Beschreibung: Höhlenkugel

Punkte: 25.000

Beschreibung: Schleuderdrehungen

Punkte: 10.000

Blaues Feld**Beschreibung: Pokémon gefangen**

Punkte: 500.000

Beschreibung: Pokémon entwickelt sich weiter

Punkte: 750.000

Beschreibung: Flegmon

Punkte: 75.000

Beschreibung: Austos

Punkte: 75.000

Beschreibung: Quapsel

Punkte: 50.000

Beschreibung: Enton

Punkte: 50.000

Beschreibung: Höhlenkugel

Punkte: 25.000

Beschreibung: Schleuderdrehung

Punkte: 10.000

Weitere Bonusmöglichkeiten

Nachfolgend werden die Bonuspunkte beschrieben, die du erreichen kannst, wenn dein Ball in die geöffnete Bonushöhle rollt. Je öfter du deinen Ball in diese Höhle hineinbringst, desto höher ist die Bonuspunktzahl, die du erhältst.

Klein: Du erhältst 100 – 900 Punkte.

"Fang sie"-Modus-Start: Der "Fang sie"-Modus beginnt.

Ball Upgrade: Rüstet die Kugel um einen Level auf.

Bonus Multiplier: Die Zahl auf dem Bonus zeigt dir, um wie viel sich der momentane Bonus Multiplier erhöht.

Groß: Du erhältst 1.000.000 – 9.000.000 Punkte.

Evolutions-Modus-Start: Der Evolutions-Modus beginnt.

Super-Pikachu-Kickback: Beide Pikachu-Kickbacks werden für den linken und den rechten Flipper aktiviert. Diese Kickbacks sind so lange aktiviert, wie du die Kugel im Feld hältst.

Extra Ball: Du erhältst eine Extrakugel.

Das Aufrüsten der Kugel

Um deine Kugel zu verbessern, musst du alle drei Feld-Multiplier-Bahnen zum Leuchten bringen. Das sind die verschiedenen Levels der Kugeln:

- #1 Pokéball (rot): 1x-Feld-Multiplier
- #2 Superball (blau): 2x-Feld-Multiplier
- #3 Hyperball (gelb): 3x-Feld-Multiplier
- #4 Meisterball (lila): 5x-Feld-Multiplier

5. Tipps und Tricks

Löschen sämtlicher Spieldaten

Halte die Tasten Hoch, Rechts, Select und Start zur selben Zeit gedrückt, bevor du auf dem Bildschirm das Nintendo-Logo lesen kannst. Danach drückst du die Taste A, um alle bisher gespeicherten Daten zu löschen, oder die Taste B, um das Löschen zu widerrufen.

Neustart des Spiels

Um das Spiel neu zu starten, drückst du die Tasten Select, Start, A und B zur selben Zeit.

Schnelleres Fangen der seltenen Pokémon

Anstatt nur zwei "Fang sie"-Pfeile zum Leuchten zu bringen, versuche, alle drei Pfeile leuchten zu lassen. Dadurch ist die Wahrscheinlichkeit größer, dass die selteneren Pokémon erscheinen, obwohl es keine Garantie dafür gibt. Eine andere Methode ist es, wenn du versuchst, alle drei G-, E-, und T-Buchstaben zum Leuchten zu bringen.

Leichte Punkte

Es gibt einige Wege, wie du schnell und leicht Punkte einsammeln kannst.

1. Bereits weiterentwickelte Pokémon können sich nicht noch mehr entwickeln (so wie Geowaz, Porenta etc.). Obwohl diese Pokémon keine weitere Evolutionsform haben, lässt dich das Spiel fortfahren. Wenn du es schaffst, sie weiterzuentwickeln, erhältst du einen Bonus von 10.000.000 Punkten, der sich "Spezial-Evolution" nennt. Erkennen kannst du die Pokémon, die ihre letzte Entwicklungsstufe erreicht haben, an dem Stern bei dem jeweiligen Namen.
2. Nachdem du die Kugeln zu ihrer höchsten Form aufgerüstet hast (Meisterball), bringe alle Feld-Multiplier-Bahnen zum Leuchten. Dadurch erhältst du einen "Spezial-Feld-Multiplier"-Bonus von 10.000.000 Punkten. Auf dem blauen Feld dürfte dir dieser Vorgang leichter fallen, als auf dem roten Feld.

Pokémon-Animationen

Wenn du dir einige Animationen im Pokédex anschauen möchtest, wähle ein Pokémon aus, das sich noch nicht weiterentwickelt hat (Kleinstein, Rettan, Shiggy etc.). Dann drückst du die Start-Taste und hältst sie gedrückt, das Pokémon führt nun die Animation durch, die es auch im "Fang sie"-Modus macht.

Pokédex-Status

Im Pokédex-Menü hältst du die Select-Taste gedrückt. In der oberen rechten Ecke des Bildschirms erscheinen einige Zahlen. Die erste Zahl steht für die Anzahl der Pokémon, die du gefangen hast und die zweite

Zahl steht für die Anzahl der Pokémon, die du bereits gesehen hast. Wenn dort zum Beispiel steht 40/45 bedeutet das, du hast 40 Pokémon gefangen und 45 gesehen.

Erhalte #151 Mew

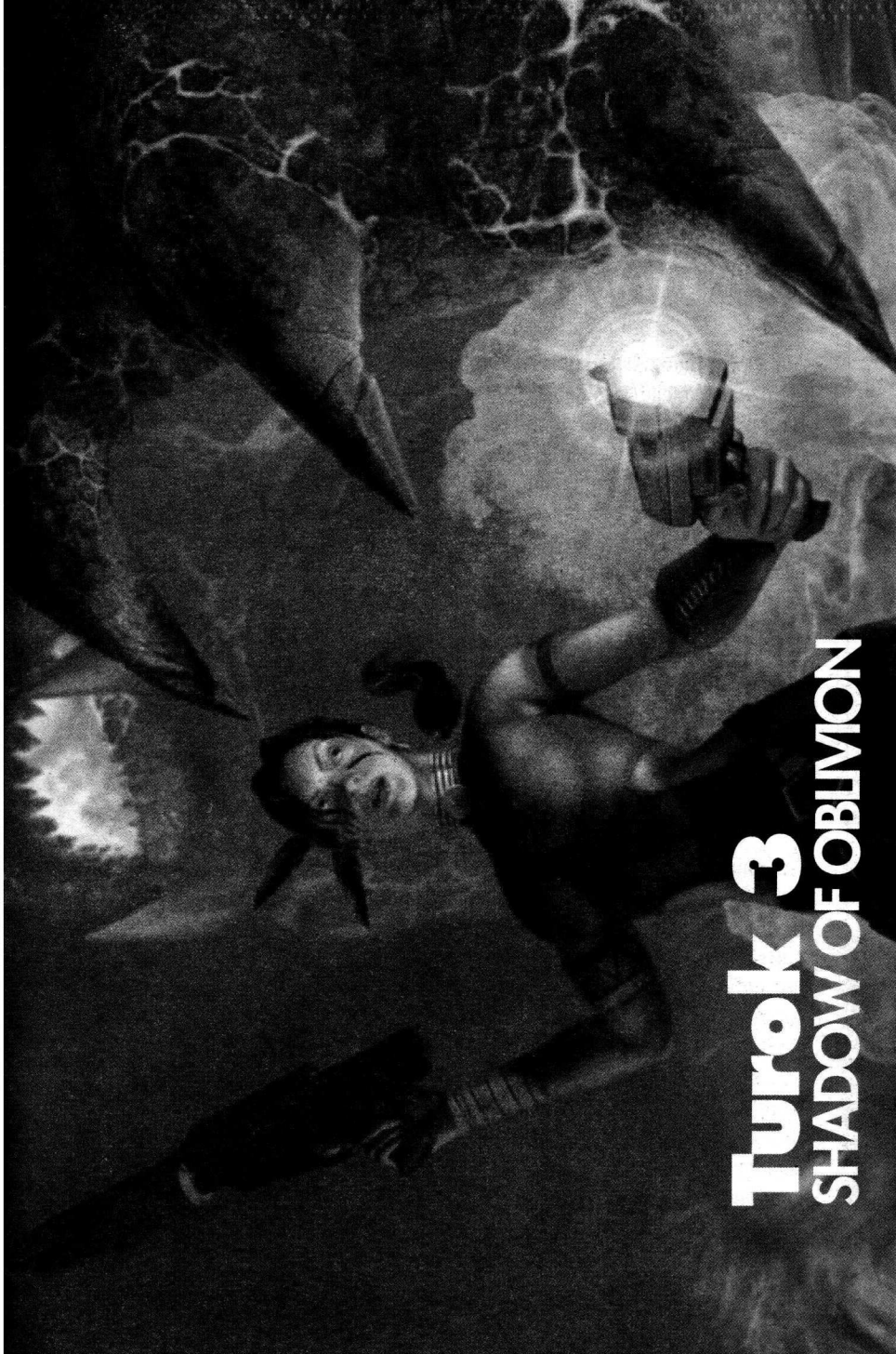
Um das versteckte Pokémon zu fangen, musst du alle drei Bonusabschnitte in dem Feld, in dem du spielst, zwei Mal erfolgreich beenden. Danach begibst du dich zum Indigo Plateau. Nun besteht eine kleine Chance, dass Mew erscheint. Sei aber nicht zu enttäuscht, wenn er nicht auftaucht und probiere es einfach weiter.

Blitzsymbol

Unten am Bildschirm befindet sich ein Blitzsymbol, das erscheint, nachdem du den Donnermesser gefüllt hast. Siehst du das Symbol, führt Pikachu einen Pikachu-Kickback durch, wenn die Kugel bei ihm landet.

Bonusabschnitte

Um die Jurob- und Gengar-Stages spielen zu können, musst du zuerst die Digda- und Mauzi-Stages erfolgreich durchlaufen.

A black and white illustration of the character Turok in a dark, cavernous environment. He is holding a flashlight in his right hand, which illuminates the scene. He is wearing a dark, form-fitting suit with a collar and arm bands. The background features large, jagged rock formations and a bright light source in the distance.

Turok 3

SHADOW OF OBLIVION

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION

Aus Platzgründen liefern wir euch diesmal nur den Lösungsweg aus der Sicht von Danielle. Der zweite Teil und damit der Weg der zweiten Hauptperson Joseph durch das Spielgeschehen folgt in unserer nächsten Ausgabe. Weiterhin bekommt ihr nicht alle versteckten Gebiete oder Abkürzungen auf dem Silbertablett serviert. Wir versorgen euch zwar mit dem Lösungsweg durch die einzelnen Abschnitte und den Infos über nette Kleinigkeiten, die ihr unterwegs finden könnt, aber alles andere müsst ihr schon alleine erledigen und herausfinden. Ein wenig Abenteuergeist kann ja auch nicht schaden.

TEIL 1 – DANIELLE

Abschnitt 1: Die Bresche

Missionsziel: Gelange zur Bresche und stoppe Oblivion.

Es regnet. Du beginnst dein Abenteuer in einem kleinen Gebäude und nicht allzu weit entfernt befindet sich Oblivion. Du erkennst es an den riesigen Tentakeln, die du überall sehen kannst. Deine erste Aufgabe erscheint auf dem Bildschirm. Sie besteht darin, zur Bresche zu gelangen und Oblivion aufzuhalten. Keine leichte Aufgabe, aber du wirst sie meistern.

Laufe erst einmal durch den Raum, in dem du dich aufhältst, und bewaffne dich mit der Armbrust. Der Tomahawk sollte nur im äußersten Notfall benutzt werden, sozusagen als Nothaken, wenn dir mal die Munition ausgeht. Er ist nämlich nicht gerade die zuverlässigste und schlagkräftigste Waffe. Du findest in diesem Raum drei Energiediamanten, nimm sie mit und folge anschließend dem Tunnel.

Du wirst Zeuge, wie ein Auto den Verbindungsweg zwischen den Gebäuden zerstört und dir damit die Möglichkeit für eine Abkürzung nimmt. Nun heißt es den langen Weg einschlagen. Achte darauf, dass du nicht aus Versehen in den Aufzugsschacht fällst, denn sonst musst du noch einmal von vorne beginnen.

Laufe durch die Doppeltür und begib dich zum Ende des Ganges. Versuche erst gar nicht, die Türen in diesem Gang zu öffnen, das ist zwecklos und führt nur zu Frustrationen. Drücke den Aufzugsknopf und warte darauf, dass der Aufzug bei dir anhält. Steige hinein und sammele im Inneren des Aufzuges die vorhandenen zwei Energiediamanten ein, bevor du den Knopf auf der linken Seite betätigst. Der Aufzug bewegt sich nun nach unten.

Unerwartete Hilfe

Unten angekommen steigst du aus dem Aufzug und erkundest deine Umgebung. Du befindest dich in einem weiteren Gang, in dem du außerdem eine Doppeltür entdeckst. Hinter dieser Tür befindet sich die Vorhalle. Laufe dorthin und gehe hinüber zum Fenster. Die Polizei hat das Gelände abgesperrt und versucht, der Sache auf den Grund zu gehen. Halte dich am besten so weit wie möglich von den S.W.A.T.-Streitkräften entfernt, denn du kannst ihnen keinerlei Schaden zufügen, aber sie sind sehr wohl in der Lage, dich zu töten. Schnappe dir die Lebenselixiere in der Vorhalle und laufe ein wenig herum. Du bemerkst ein großes Netz und einen Aufzugsschacht.

Falls du es vorziehst, nur mit dem Bogen bewaffnet das Spiel zu bestreiten, kannst du dich gleich in den Schacht fallen lassen. Wenn du allerdings mit einer Pistole bewaffnet bist, solltest du vorher an dem Metallgitter emporklettern und dich um den Balkon herumbewegen. Dahinter findest du eine Pistole und einen Munitionsclip. Springe nun zurück auf den Boden und lasse dich den Aufzugsschacht hinunterfallen. Zu diesem Zeitpunkt sollten sich in deinem Inventar 30 Pfeile, eine Pistole mit 30 Schuss Munition, 100 Leben und 8 Energiediamanten befinden.

Unten im Aufzugsschacht ziehst du sofort deine Pistole und erledigst

den Hund, der sich auf dich zubewegt. Danach kletterst du aus dem Schacht und gehst um die Ecke. Dort wartet bereits der nächste Hund auf dich. Beseitige ihn und gehe in den kleinen Raum, den er augenscheinlich bewacht hat. In diesem Raum entdeckst du 10 Medi-Packs und einen Munitionsclip. Außerdem findest du in der Holzkiste, nachdem du sie zerschossen hast, einen Schlüssel für den Heizungsraum. Der Tote, über den du stolperst, birgt keine Geheimnisse, er ist nur tot. Laufe durch den Raum auf die weiße Tür zu und öffne sie mit dem Schlüssel, den du gerade gefunden hast.

Im Heizungsraum gehst du auf die Öffnung in der Wand zu, doch statt dich durch diesen Spalt zu quetschen, drehst du dich etwas nach rechts. Zwischen den beiden großen Boilern steht eine Leiter, die du hinaufkletterst, bevor du auf der anderen Seite hinuntergehst und dich anschließend auf der linken Seite runterfallen lässt. Du gelangst in einen kleinen Raum, in dem du 10 Medi-Packs mitnehmen kannst. Achte dort darauf, dass du nicht versuchst, auf den Feuerlöscher zu schießen, denn die Explosion befördert dich sofort ins Jenseits. Kehre nun in den Heizungsraum zurück und marschiere durch die Öffnung.

Dahinter findest du ein Geflecht aus Rohren. Halte dich links und folge dem Weg geradeaus, bis du nicht mehr weitergehen kannst. An dieser Abzweigung wendest du dich erneut nach links und läufst, bis du auf einen Mann triffst, der fürchtet, von dir verletzt zu werden. Er erklärt sich dazu bereit, dich nach draußen auf die Straße zu bringen. Leider wird er dabei getötet und sein Körper fällt wieder hinunter zu dir in den Gang.

Die Straßen der Stadt

Klettere die Leiter nach oben auf die Straße. Laufe anschließend nach rechts in eine Gasse hinein, in der du ein Monster beseitigst, das gerade beim Fressen ist. Folge dann der Blutspur und schleiche dich an das andere Monster an, damit du es leichter ausschalten kannst. Danach gehst du entlang der Blutspur zurück und begibst dich zu dem ausgebrannten Autowrack. Erledige die beiden Hunde, die auf dich zurennen, und stelle dich auf das Autowrack. Auf dem Vorsprung bei

dem Turm hinter dir liegt eine Pistole. Nimm sie mit, falls du noch keine Pistole in deinem Inventar haben solltest.

Laufe nun zu dem Haus hinüber und gehe in den Garten. Beseitige das Monster, das sich rechts an einer Leiche zu schaffen macht, und nimm dir die Pistole, die Munition und die Pfeile, die du dort am Boden findest. Verlasse danach das Haus und den Garten, um nach rechts weiterzulaufen. Halte dich aber von dem Polizisten fern, der vor dir auftaucht, dazu brauchst du nur dicht an der rechten Wand entlangzulaufen. Drehe dich dann nach rechts und springe über den Zaun mit der Aufschrift "Do Not Enter". Während des Sprunges sammelst du zusätzlich einen Energiediamanten ein.

Die Gassen

Betrete das Gebäude auf der linken Seite und laufe die Treppe hinauf. Sobald du über den Leichnam steigst, greift dich ein Hund an. Beseitige ihn und wende dich nach rechts. Zerschüttere das Glas des Büfensters auf der linken Seite und hole dir die drei Energiediamanten aus dem Büro. Vergiss das Medi-Pack nicht, das sich auf einem der Regale befindet. Anschließend folgst du dem verängstigten Mann nach draußen. An der Stelle, an der er nach links rennt, wendest du dich nach rechts, in der Hoffnung, dem S.W.A.T.-Polizisten zu entkommen.

Laufe zu der Leiter auf der rechten Seite und klettere nach oben auf das Dach. Dort begibst du dich zur linken Seite und suchst nach den beiden Energiediamanten, die halb in der Luft hängen. Danach nimmst du Anlauf, rennst los und springst vom Dach aus durch die Energiediamanten auf den Vorsprung vor dir. Auf diesem Vorsprung findest du auch eine bessere Waffe, eine Schrotflinte samt Munition. Nimm sie mit und springe dann vom Dach in die Gasse unter dir.

Ziele jetzt mit der Schrotflinte auf die Kreatur, die genau vor dir an einem Mann nagt. Erledige das Monster, ohne dass es dich bemerkt, und begib dich zu der Leiche. Hebe die Pistole auf und renne anschließend die Rampe rechts von dir hinunter. Du erkennst sie an dem gelben Energiediamanten. Gehe durch die Tür unten an der Rampe und erschieße erst einmal den Hund, der sich in dem Raum vor dir

befindet. Neben der Stelle, an welcher der Hund stand, findest du eine Pistole. Mit dieser im Gepäck läufst du zum anderen Ende des Raumes. Hier betätigst du den Aufzugsknopf auf der rechten Seite des Aufzugs, damit sich die Türen öffnen.

Ziehe dich ein paar Schritte zurück und beseitige den Hund im Aufzug, bevor dieser auf dich zuspringen kann. Danach steigst du in den Aufzug, der dich nach oben auf das Dach bringt.

Auf den Dächern

Laufe zu dem gelben Energiediamanten auf der linken Seite und hebe ihn auf. Springe nun über das Rohr und sammle dahinter die beiden anderen Energiediamanten ein. Anschließend springst du über das Rohr vor dir und hebst die übrigen Energiediamanten auf, während ein S.W.A.T.-Schiff zwei Polizisten nach unten schickt. Renne und springe schnell zu dem Notausgang, der sich neben dem blauen Tank auf der anderen Seite der Straße befindet. Falls du den Sprung nicht schaffen solltest, fällst du nach unten und stirbst.

Nach dem Sprung läufst du die Treppen bis ganz nach oben und erledigst dort das Monster mit Hilfe deiner Pistole. Dann hebst du den Greifhaken und die Pistole auf, die vor dir liegen, und gehst auf die Metallfläche in der Nähe der Treppe, um dort noch einen Energiediamanten einzusammeln. Wähle danach die Pistole mit Greifhaken aus dem Inventar aus, indem du die Taste B und die Richtungstaste nach oben drückst und dich dabei nicht bewegst. Ziele damit auf den glänzenden blauen Ball, der sich vor dir über dem Fensterreinigungsaufzug befindet, und drücke die Feuertaste.

Dadurch wirst du zum Aufzug befördert. Betätige den Knopf und der Aufzug bringt dich nach oben. Während der Aufzug nach oben fährt, nimmst du Anlauf und springst zur Wand hinüber. Dort hebst du die Flintenmunition, die normale Munition, das Medi-Pack und die beiden Energiediamanten auf, bevor du dich mit der Hakenpistole zurück in den Aufzug ziehst. Wie gehabt zielst du dabei mit der Hakenpistole auf den blauen Ball vor dir, sonst funktioniert der Trick nicht.

Bewege dich mit dem Aufzug an dem Gebäude nach oben und gehe

nach rechts, sobald der Aufzug stoppt. Bei dem Energiediamanten bleibst du stehen, drehst deine Hakenpistole nach links und zielst auf den glänzenden blauen Ball vor dir. Nachdem du die Feuertaste gedrückt hast, wirst du über das Dach zu dem Ball befördert. Laufe jetzt zum Rand des Gebäudes. Du bemerkst unten rechts eine weitere blaue Lichtkugel. Ziele mit deiner Hakenpistole auf diese Kugel und du findest dich auf einem Vorsprung wieder. Gehe auf dem Vorsprung entlang und sammele alle Energiediamanten ein, bevor du mit der Hakenpistole auf eine weitere Lichtkugel am Museum zielst. Du landest dadurch auf einem Vorsprung genau über der Straße, von dem du dich herunterfallen lässt und sicher auf der Straße landest.

Laufe über die Straße links von dir und betrete das Fischrestaurant von Captain Davies durch die Tür, in der sich ein Energiediamant befindet. Erledige drinnen alle Zombies, aber achte darauf, dass du den Polizisten dabei nicht zu nahe kommst. Nimm das Medi-Pack, den Munitionsclip und die Energiediamanten auf den Tischen mit und bewege dich in Richtung Toilette. Beseitige das Monster, das aus der Toilette kommt und dich angreift, und laufe durch die einzige geöffnete Tür. In der Toilette lässt du dich durch das Loch in die Kanalisation fallen und nimmst unterwegs noch einen Energiediamanten mit.

Abschnitt 1: Die Kanalisation

Laufe geradeaus durch die Kanalisation, bis du zu einer Pumpstation gelangst. Hier sammelst du alle Gegenstände in der Umgebung ein und betrittst das blockierte Kanalisationsrohr, in dem sich einige Teile der PSG befinden, die du später brauchst. Bevor du das Rohr wieder verlässt, hebst du noch den Energiediamanten im Wasser auf. Dann springst du über das Wasser und begibst dich in das andere Rohr, das du entlangläufst. Dabei triffst du auf drei Monster, die beseitigt werden müssen. Bleibe in sicherer Entfernung zu den Wasserrädern, denn diese sind gefährlich und können dich problemlos töten.

An der nächsten Pumpstation nimmst du dir die Munition für die Schrotflinte, den Medi-Pack und den Munitionsclip aus den Ecken auf dem Vorsprung. Danach betrittst du das Rohr auf der gegenüberliegenden Seite und erledigst zuerst das Monster, das dort auf Beute wartet, bevor du weiter läufst. Nachdem du die U-Bahn erreicht hast, sammelst du noch alle nützlichen Gegenstände ein und kletterst dann die Leiter nach oben und verlässt so die Kanalisation.

Neue Zielsetzung: Entkomme dem Handlanger von Oblivion und erreiche die U-Bahn.

Während du dich von dem Polizeiwagen entfernst, wirst du Zeuge, wie zwei Menschen von dem Handlanger Oblivions getötet werden. Laufe zur rechten Ecke der Straße und sammle dort das Medi-Pack ein, dann erschießt du die Kreatur und nimmst die Schrotflinte bei der Leiche mit. An der Abzweigung wendest du dich nach links und tötest den Zombie auf deinem Weg die Straße hinunter. Gehe auf der rechten Seite der Straße entlang, um nützliche Gegenstände zu finden, bevor du dich bei der ersten Gelegenheit nach rechts wendest und durch eine geöffnete Tür auf der linken Seite läufst.

Nachdem du hier alle Energiediamanten eingesammelt hast, begibst du dich zu dem Metallgitter, das an der Tür herunterhängt. Benutze die Sprungtaste zusammen mit der Richtungstaste nach oben, um an dieser Leiter aus Metall hinaufzuklettern. Oben rennst du schnell auf dem schmalen Laufsteg nach rechts und springst dann auf den Abschnitt unter dir. Laufe auch über den nächsten Laufsteg und springe anschließend zu dem Vorsprung vor dir. Rechts von dir befindet sich eine Öffnung in der Wand, durch die du dich hindurchzwängen musst. Sammle alle Energiediamanten ein, bevor du dich durch das Loch im Dach nach unten fallen lässt und damit die U-Bahn erreichst.

Neue Zielsetzung: Weiche den Zügen aus und gelange zum Ausgang.

Die U-Bahn

Springe auf die Plattform hinter dir und nimm dir die Energiediamanten. Sobald der Zug in deiner Nähe an dir vorbeigefahren ist, rennst du nach links an den Schienen entlang und springst auf die erste Plattform auf der rechten Seite. Führt der Zug auf der gegenüberliegenden Seite der Schienen an dir vorbei, renne hinterher und springe dann auf die Plattform auf der linken Seite. Wenn der Zug an dir vorbeigefahren ist, rennst du weiter hinter dem Zug her. Der Zug hält an und du kannst durch die Tür in den Zug springen. Eine Sequenz folgt, in der du dein Ziel erreichst. Als Nächstes musst du den außer Kontrolle geratenen Zug in weniger als einer Minute zum Stehen bringen.

Die Zugfahrt

Nachdem du das Medi-Pack in der Ecke des ersten Waggons eingesammelt hast, erledigst du die Kreatur im nächsten Waggon und begibst dich mit gezogener Waffe weiter zum folgenden Waggon. Beseitige die Hunde und laufe nach oben auf das Dach des Waggons vor dir. Dort läufst du auf den Dächern der Waggons entlang und springst von Waggon zu Waggon. Unterwegs musst du einige Monster erledigen, die sich dir entgegenstellen, bevor du den Anfang des Zuges erreichst.

Springe vom Dach des Zuges hinunter und begib dich in den ersten Waggon. Erledige die Monster im Maschinenraum und betätige den orangefarbenen Halteknopf, indem du direkt darauf zugehst. Dir bleiben nur ein paar Sekunden, also beeile dich. Nachdem der Zug angehalten hat, springst du hinaus und sammelst die Gegenstände auf der Plattform auf der rechten Seite ein, bevor du auf die Schienen hüpfst und nach rechts an den Schienen entlanggehst. Du erreichst ein Stromkabel, das sich Funken sprühend hin und her bewegt.

Die Straßen der Stadt

Springe auf die Plattform und achte darauf, dass du dabei nicht das Kabel berührst. Danach gehst du nach rechts und kletterst ganz nach oben. Dort erledigst du zunächst die Mutanten, hebst die Schrotflinte

bei dem toten Polizisten rechts auf und läufst dann den anderen Weg entlang. Auf dieser löchrigen Straße begegnest du einigen Mutanten, die du aus dem Weg räumen musst. Laufe weiter die Straße nach rechts entlang und springe über das Wrack des Polizeiwagens. Betrete nun das Gebäude durch ein zerbrochenes Fenster ganz rechts an der hinteren Wand. Dazu musst du die Richtungstaste nach unten drücken, um durch das Fenster hindurchzukriechen.

Neue Zielsetzung: Gelange auf das Dach des Gebäudes.

Das Bürogebäude

Im Innern des Gebäudes läufst du zuerst zu der Tür auf der rechten Seite und gehst hindurch. Erledige den Mutanten dahinter, bevor du dich zum Aufzug begibst. Leider ist der Strom ausgeschaltet, also musst du dich wohl erst einmal auf die Suche nach dem Kontrollraum machen, um den Strom wieder einzuschalten. Steige in den Aufzug und springe nach oben durch die Öffnung im Dach. Du befindest dich nun auf dem Aufzug, gehst nach links und springst in den Aufzugsschacht neben dir. Dann läufst du unter den Aufzug, von dem du heruntergesprungen bist und gehst durch die Tür auf der linken Seite.

Bahne dir deinen Weg zur oberen Wand, gehe hindurch und laufe zum Stromverteilerkasten, wo du den orangefarbenen Schalter betätigst. Dadurch wird der Strom eingeschaltet und die Aufzüge funktionieren wieder. Wenn du den Raum verlässt, wartet schon ein Mutant auf dich, den du erledigen musst. Danach kehrst du zum Aufzugsschacht zurück und kletterst über die Leiter wieder nach oben. Von der Leiter aus springst du zu dem Aufzug hinter dir und läufst darüber zum nächsten Aufzug, der sich bewegt. Springe auf ihn und lasse dich nach oben bringen, dabei stellst du dich mit dem Gesicht zur hinteren linken Wand und hältst dabei die Richtungstaste zur Wand hin gedrückt. Der Ausgang aus dem Schacht ist nur eine kleine Öffnung in der Wand, die leicht zu übersehen ist, aber wenn du die Taste gedrückt hältst, bewegst du dich automatisch durch diese Öffnung.

In dem Raum, in den du gelangst, musst du erst einmal einige

Kreaturen aus dem Weg räumen, bevor du dir die Gegenstände aus der linken Ecke nehmen kannst. Verlasse den Raum und gehe durch die Tür auf der rechten Seite. Links kommst du in den folgenden Raum, in dem du über eine Leiter auf das Dach gelangst. Nun erlebst du eine Sequenz, in der Oblivion zwei S.W.A.T.-Gunships zerstört.

Das Loch im Himmel

Mache dich nun auf deinen ersten Kampf gegen einen Bossgegner gefasst. Oblivion hat sich in ein S.W.A.T.-Gunship verwandelt. Nimm Anlauf und springe schnell vom Dach zu dem Vorsprung, der das Dach umgibt. Hier findest du einige nützliche Sachen, wenn du auf dem Vorsprung entlangläufst. Wähle aus deinem Inventar die Schrotflinte und ziele damit auf den Bug des Hubschraubers. Das ist der einfachste und schnellste Weg, diesen Boss zu besiegen. Bleibe immer in Bewegung, damit du keine zu gute Zielscheibe abgibst, und benutze die Wände als Deckung, so dass du zwar das Gunship triffst, es aber im Gegenzug keine Chance hat, dich zu treffen. Konzentriere dich auf den Bug, denn er ist die schwächste Stelle dieses Gegners.

Hast du den Bossgegner besiegt, folgt eine Sequenz, in der du erfährst, dass Oblivion in den Zeitstrom gelangt ist und so die Körper der Toten und Sterbenden infiziert. Das führt zu enormen Mutationen. Adon kann das Signal von Oblivion verfolgen und stellt fest, dass es von einem Militärstützpunkt ausgeht.

Abschnitt 2: Die Militärbasis

Missionsziel: Lokalisiere den Schlüssel zum Korridor.

Laufe hinüber zu der Tür mit dem seltsamen Symbol an der Wand, die genau gegenüber einer anderen Tür liegt. Betätige den Schalter auf der rechten Seite, um die Tür zu öffnen und zu dem nächsten Schalter auf der rechten Seite zu gehen. Öffne auch die nächste Tür, aber sei

vorsichtig, denn hinter der Tür warten zwei Wächter in einem Bunker mit ihren Waffen im Anschlag. Benutze deine Schrotflinte, um die beiden Wächter zu erledigen, dazu läufst du am besten einfach auf sie zu und schießt dabei.

Hinter den Sandsäcken links von der Leiter befinden sich Munitionsclips. Nachdem du sie aufgehoben hast, kletterst du die Leiter nach oben und tötest die Wache in dem Kontrollraum rechts von dir. Dort befindet sich auch die Schlüsselkarte für den Korridor, die neben dem toten Wissenschaftler liegt. Außerdem findest du auf dem Hof noch Energiediamanten und verschiedene Arten von Munition. Hast du alles eingesammelt, kletterst du über die Leiter zurück nach unten.

Links von der Tür, durch die du hereingekommen bist, siehst du ein Garagentor, das zur Hälfte geöffnet ist. Drinnen nimmst du dir das Sturmgewehr, das dort auf dem Boden liegt. Anschließend verlässt du den Hof wieder durch die Eingangstür und begibst dich zu der Tür, neben der du das seltsame Symbol eines Kindes an der Wand entdecken kannst. Laufe durch die Tür und schaue dich in dem neuen Gebiet ein wenig um.

Die Korridore der Schmerzen

Schleiche an der linken Wand entlang und erschieße den Wächter hinter den Sandsäcken. Springe danach über die Sandsäcke und ducke dich, denn ein anderer Wächter eröffnet das Feuer auf dich. Warte, bis er an den Sandsäcken vorbeigelaufen ist, und erledige ihn, bevor du zu den Sandsäcken direkt rechts vor dir rennst. Dahinter findest du etwas Munition. Benutze die linke Wand als Deckung und gehe vorsichtig den Korridor entlang, dann wendest du dich nach links.

An der Ecke zielst du auf den Wächter rechts bei den Sandsäcken. Ist er beseitigt, rennst du zu der kleinen Wand aus Sandsäcken und schaltest von hier den Wächter aus, der auf dich zurennt. Sammele alle Gegenstände ein und zerschiesse dann noch die Kiste links vom Korridor, um den Inhalt an dich zu nehmen. Laufe anschließend zu der Kiste, neben der sich ein Energiediamant befindet, und erledige die heranstürmende Wache, bevor du auf die graublauen Türen zugehst.

Öffne diese Türen, indem du den Schalter an der rechten Wand betätigst.

Der Hauptzugang

Neue Zielsetzung: Öffne den Hauptaufzug in der Kommandozentrale.

Laufe nach rechts und wende dich am ersten Korridor nach links. Begib dich bis zum Ende des Korridors und wende dich an der Leiter nach links. Renne in die geöffnete Garage auf der rechten Seite hinein und eliminiere dort alle Soldaten. Sammele die nützlichen Gegenstände in der Garage ein, bevor du wieder nach draußen gehst und dich nach rechts wendest. Rechts von dir befinden sich einige Soldaten hinter einer Wand aus Sandsäcken. Erledige sie und laufe danach zurück zu der Leiter auf der linken Seite. Klettere über die Leiter auf einen Vorsprung, nimm den Energiediamanten mit und laufe zu der Leiter hinter den Sandsäcken an der äußersten rechten Wand. Klettere diese Leiter nach oben in einen Raum.

Zusätzliches Ziel: Lokalisiere die Schlüsselkarte für die Aufzugssteuerung.

Laufe nach links den Korridor entlang und eliminiere die Wächter hinter den Sandsäcken. Dazu benutzt du die Kiste vor dir als Deckung, rennst nach links hinter die Wächter und zielst auf den Benzintank, der sich neben den Wächtern befindet. Die Explosion tötet sie alle und du kannst in aller Ruhe nach nützlichen Gegenständen Ausschau halten. Danach betrittst du das Gebäude links von dem Bunker in der Ecke des Hofes und holst dir die Munition oben aus dem Gebäude.

Verlasse das Gebäude wieder und laufe nach rechts über den Hof zu einem Gebäude in der rechten Ecke. Vorher kannst du noch auf einem Vorsprung unter einem Rohr einen Gegenstand einsammeln, der deine Gesundheit völlig wiederherstellt. In dem Gebäude in der rechten Ecke

befindet sich ein Medi-Pack im oberen Stockwerk. Nachdem du dir das Medi-Pack geholt und die beiden Wachen im Gebäude erledigt hast, läufst du zu dem Gebäude vor dir und kletterst die Leiter hinauf. Die Leiter ist leicht zu entdecken, denn sie wird durch zwei Energiediamanten gekennzeichnet. Neben einem toten Wissenschaftler findest du die gesuchte Schlüsselkarte und kannst damit das Gebäude wieder verlassen.

Begib dich zum Kontrollraum für die Aufzüge und benutze die Schlüsselkarte, um die Tür zu öffnen. Innen gehst du zum Schalter in der Mitte des Raumes und betätigst ihn. Der Hauptaufzug ist nun wieder in Betrieb. Verlasse den Raum und springe nach unten auf den Hubschrauberlandeplatz. Am Raketensilo 1 findest du einen sterbenden Wissenschaftler, der dir eine codierte Silo-Schlüsselkarte übergibt. Irgendjemand hat in der Zwischenzeit den Selbstzerstörungscode aktiviert. Mit der neuen Schlüsselkarte machst du dich schnell auf den Weg zum roten Durchgang. Hier läufst du zum Schalter rechts von dem Wissenschaftler und öffnest die Tür. Du hast nun 2 Minuten und 59 Sekunden Zeit, die vier Raketen zu deaktivieren, das bedeutet, du musst sehr schnell handeln.

Zusätzliches Ziel: Deaktiviere die Raketensilos 1, 2, 3 und 4.

Raketensilo 1

Laufe den roten Silokorridor entlang und wende dich nach rechts. Erledige die Wachen, die sich bei der Rakete aufhalten, bevor du die Leiter links hinaufkletterst und so den Silokontrollraum betrittst. Ignoriere den Wissenschaftler und betätige den Schalter am Steuerpult auf der rechten Seite. Dann verlässt du den Raum schnell wieder und rennst den roten Korridor zurück. Beseitige alle Wachen, die dich angreifen, renne an dem Wissenschaftler vorbei und springe über den Hubschrauberlandeplatz zu einer Tür etwas links von dir.

Öffne die Tür und begib dich wieder in den Hauptzugangsbereich. Drehe dich dort nach rechts und laufe an der Wand entlang zu einem Schalter an der rechten Wand, bei einer grauen Tür am Ende des

Korridors. Darüber kannst du einen Schriftzug "Silo 2-3-4" lesen. Öffne diese Tür und gehe hinein.

Raketensilo 2

Renne in den roten Silokorridor und wende dich an der Kreuzung nach rechts. Erledige die Wachen, die auf dich zukommen und auch die, die bei der Rakete stehen. Klettere links die Leiter hinauf und gelange so in den Kontrollraum. Ignoriere wegen des Zeitmangels alles andere und konzentriere dich nur auf das Betätigen des Schalters rechts am Steuerpult. Verlasse anschließend diesen Raum wieder, renne den roten Korridor zurück und folge ihm weiter. Gehe durch die erste Tür auf der linken Seite.

Raketensilo 3 und 4

Renne die Rampe nach oben und beseitige schnell die Wachen in diesem Raum. Betätige die Schalter für Silo 3 und Silo 4, sie befinden sich links und rechts am Ende der Räume. Ziele mit deiner Waffe auf die nächste Wache, die aus dem mittleren Korridor auf dich zuläuft, und renne dann durch die Tür, durch die diese Wache gekommen ist. Laufe durch den Korridor zum nächsten Raum. Dort findest du ein aktiviertes Steuerpult. In der rechten Ecke dieses Pults siehst du einen orangefarbenen Schalter, mit dem du die Selbstzerstörungssequenz stoppen kannst.

Neue Zielsetzung: Betrete das Lagerhaus.

Sammele alle Gegenstände in dem Raum ein und gehe zurück zu der Stelle, an der die Raketen in den Silos 3 und 4 verstaut sind. Innen in den Silos findest du unten an den Raketen eine Tek-Armbrust und weitere Teile für die PSG. Hebe sie auf und verlasse die Silos wieder, um zurück zum Hauptzugangsgebiet zu gehen. Steige in den Hauptaufzug, der sich rechts im Korridor befindet, und fahre nach unten.

Abschnitt 2: Der dunkle Hangar

Sobald du aus dem Aufzug steigst, stehst du unter starken Beschuss. Gehe in Deckung und benutze deine Tek-Armbrust, um die Gegner zu eliminieren. Rechts von dir befindet sich ein Aufzug mit der Aufschrift "Barracks", daneben siehst du einen Schalter. Wenn du den Schalter betätigst, erscheint ein Bild des Generatorraums, zu dem du nun unterwegs bist.

Neue Zielsetzung: Lokalisiere und benutze das Zugangsmodul, um in den Lagerraum zu gelangen.

Links von der Stelle, an der die Wachen standen, befindet sich eine Tür. Gehe hindurch und folge dem Korridor nach links zu einem Raum. Du hast den Generatorraum gefunden. Nimm die Gegenstände aus diesem Raum mit und gehe anschließend die Rampe nach oben. Du gelangst zum Sicherungskasten, bei dem du eine neue Zielsetzung erhältst. Verlasse danach diesen Raum und kehre zu der Tür zurück, von der aus die Wachen auf dich geschossen haben.

Neue Zielsetzung: Stelle die Stromzufuhr in dem Gebiet um das Lagerhaus wieder her.

Laufe den Korridor nach links entlang und wende dich dann nach rechts, wo du gegen eine ganze Armee von mutierten Eidechsenmenschen antreten musst. Diese Mutanten sind enorm schnell und können großen Schaden anrichten. Glücklicherweise verraten sie sich durch den Ton, den sie machen, wenn sie auf dich zurennen. Sie erscheinen allerdings in größeren Mengen, daher solltest du dein Sturmgewehr benutzen. Die Wand dient dir dabei als Deckung.

Das Lagerhaus

Erledige die beiden Mutanten, die von rechts und links auf dich

zukommen, bevor du zum Ende der Wand läufst und dort bleibst. Bereite nun den Mutanten eine nette Begrüßung, wenn sie um die Ecke auf dich zulaufen. Sind alle Angreifer erledigt, läufst du zu der Wand links vor dir und benutzt auch diese Wand als Deckung. Beseitige alle Mutanten, die dich angreifen, und gehe danach nach links an der linken Wand entlang. Ziele dabei mit deiner Waffe auf den Korridor rechts von dir, der zwischen den grünen Türen und den rosabraunen Türen liegt.

Sobald du das bekannte Geräusch hörst,feuerst du in diesen Korridor hinein. Anschließend gehst du vorsichtig durch den Durchgang und beseitigst die restlichen Mutanten, die hinter der nächsten Ecke warten. Bewege dich auf die Munitionsclips zu, die auf dem Boden liegen. Hast du sie aufgehoben, zielst du mit deiner Waffe auf das Gebiet rechts von dir, zwischen den Türen 552 und 517. Ein Mutant greift dich nämlich plötzlich aus dieser Richtung an, während ein weiterer von links auf dich zurennt. Erledige beide und laufe zurück zur rechten Seite des Raumes, wo du auf die Kisten springst.

Hüpfe über die rosabraunen Container und lasse dich unter der gebogenen Türöffnung nach unten fallen. Eliminiere die Wachen hier mit deiner Tek-Armbrust und laufe dann vorsichtig zum Ende der Wand links. Rechts befindet sich eine Wache, die du ausschalten musst. Bahne dir vorsichtig einen Weg durch das Gebiet und töte dabei alle Wachen, denen du begegneßt. Deine Schrotflinte ist in der Lage, ihre Panzerungen zu durchdringen. Nachdem du diesen Raum gesichert und alle Gegenstände aufgehoben hast, stellst du dich in die Mitte. Hinten im Raum befinden sich einige grüne Container, die auf einer Reihe von rosabraunen Containern stehen. Oben auf den grünen Containern siehst du einen roten Behälter mit Benzin.

Ziele auf diesen Behälter, der bei einem Treffer explodiert und ein Loch in die Wand reißt. Klettere nun an den Containern nach oben und zwänge dich durch das Loch, nachdem du die Sicherung an dich genommen hast. Du kommst im dunklen Hangar zum Vorschein und zwar an der Stelle, an der du dieses Gebiet betreten hast. Gehe nun zurück in den Generatorraum und setze die Sicherung in den

Sicherungskasten ein. Dadurch stellst du die Stromzufuhr für das Lagerhaus wieder her.

Sobald der Strom eingeschaltet ist, erscheinen weitere Wachen. Warte an einer Ecke und erledige sie aus der Deckung heraus. Danach verlässt du den Generatorraum und hebst den Munitionscip und das Medi-Pack im Korridor auf. Laufe durch die Schiebetüren, obwohl du dahinter unter heftigen Beschuss gerätst. Schalte deine Gegner nacheinander aus, indem du die Schiebetüren als Deckung benutzt. Laufe anschließend geradewegs zu den Baracken hinüber und betrete sie durch die Tür. Bewege dich vorsichtig den Korridor hinunter auf die Baracken zu.

Der Weg in die Baracken

Neue Zielsetzung: Lokalisiere das Observatorium hinter den Baracken.

Gehe durch die Tür mit der Aufschrift "Entrance 1" und laufe den Korridor entlang, um dort die Energiediamanten einzusammeln. Deine erste Aufgabe ist es, diesen Bereich zu sichern, daher solltest du möglichst alle Mutanten und Wachen beseitigen. Dann marschierst du durch die Tür am Ende des Hauptkorridors und gelangst zu einem Loch, in dem sich zerbrochener Beton und fließendes Wasser befindet. Du kannst nicht aus eigener Kraft über dieses Loch springen, deshalb musst du deine Hakenpistole auswählen und mit ihr auf den blauen Ball zielen. Du landest im Korridor auf der anderen Seite des Loches, in dem du durch die Tür vor dir gehst.

Die Baracken

Warte darauf, dass die Mutanten auf dich zukommen, und erledige sie dann mit deiner Schrotflinte. Zuerst musst du dafür sorgen, dass alle Mutanten in diesem Labyrinth beseitigt werden. In dem Raum links von dir findest du wertvolle Gegenstände, die dir dabei helfen. Danach zerschießt du das Gitter an der Wand und begibst dich in den

Lüftungssystem. Am Ende des Lüftungsschachtes findest du etwas Munition, ein Medi-Pack und eine Tek-Armbrust. Nimm die Sachen mit und verlasse das Lüftungssystem wieder.

Außerdem befindet sich eine Kiste mit Granaten auf dem Boden des überfluteten Umkleideraumes. Sobald du dieses Gebiet gesichert hast, begibst du dich zu der Tür, neben der ein kleiner grüner Mutant an der Wand hängt. Gehe durch die Tür, erledige die Mutanten und laufe den Korridor entlang zum nächsten Raum. Töte hier sofort die Wache zu deiner Rechten und ducke dich anschließend, um durch den Spalt zu gelangen, der sich in den Trümmerteilen über dem Wasser auf der linken Seite befindet. Gehe den Laufweg entlang und springe anschließend zu der künstlichen Insel vor dir. Dort hebst du das Upgrade für deine Pistole auf und springst danach in das Wasser unter dir, wo du den Cerebral Bore findest.

Springe damit zurück zum Laufweg und kehre in den vorherigen Raum zurück. Als Nächstes erledigst du alle Wachen im Umkreis mit deiner Schrotflinte und sammelst alle nützlichen Gegenstände ein. Nun begibst du dich zu dem Doppelaufzug und benutzt den rechten, um nach unten in das Unterwasserobservatorium zu gelangen.

Das Unterwasserobservatorium

Laufe bis in das Hauptgebiet des Observatoriums und hebe die Energiediamanten bei dem großen Aquarium auf. Danach machst du dich auf den Weg zu der Tür auf der rechten Seite und findest im nächsten Raum ein weiteres Upgrade für deine Pistole. Eliminiere die Wachen mit deiner aufgerüsteten Pistole und verlasse dann den Raum, um zum Hauptgebiet zurückzukehren. Untersuche nun den Raum, der sich unter der Rampe in der Nähe der Tür zum Schwimmbad befindet. Du entdeckst ein Loch, hinter dem du einige nette Kleinigkeiten findest. Weiterhin bemerkst du im Hauptraum eine Rampe, die von der Wand hinten in der Mitte nach unten führt. Du kommst in einen Raum, in dem sich große Computer befinden, suche auch dort nach Gegenständen.

Zurück im Hauptraum gelangst du durch die Türöffnung auf der linken Seite in einen Raum, in dem du außer einer Wasserfläche auch

noch Tauchanzüge findest. Springe in den Pool und tauche zum Grund, denn dort findest du einen Energiediamanten. Danach springst du wieder aus dem Wasser und gehst durch die sechseckige Stahltür. Erledige die Wachen mit der Schrotflinte und laufe den Korridor nach links entlang, um ein neues Gebiet zu betreten.

Gehe erst einmal zurück zu dem Raum links von der Stahltür und erledige die Mutanten, die versuchen, sich an dich heranzuschleichen. Von einer Stelle aus siehst du einen Niphias, den du ausschalten musst. Laufe zu dem Schalter an der Wand bei dem Aquarium und betätige ihn. Er öffnet die Tür zu diesen Mutanten, die ziemlich hartnäckig sind. Verlasse den Raum wieder und wende dich nach links, um durch die sechseckige Tür zu gehen. Beeile dich, sonst wirst du von weiteren Mutanten angegriffen.

Neue Zielsetzung: Zerstöre den Niphias.

Ziehe deine Schrotflinte und steige die erste Leiter rechts von dir nach oben. Dort findest du etwas Munition für die Schrotflinte. Diese Patronen werden immer wieder hier auftauchen, falls dir die Munition ausgehen sollte, merke dir daher diese Stelle besonders gut. Nimm jetzt Anlauf und springe von der Plattform herunter und die Leiter vor dir hinauf. Oben findest du noch ein Medi-Pack, das sich auch stets erneuert. Falls du im Kampf keine Munition mehr hast oder deine Gesundheit Besorgnis erregend ist, weißt du, wohin du gehen musst.

Nimm Anlauf und springe in das Wasser. Dort zielst du mit der Schrotflinte auf das Auge des Niphias. Dazu solltest du versuchen, dich dem Mutanten so weit wie möglich zu nähern. Ziele solange wiederholt auf sein Auge, bis es explodiert. Benutze dabei die Bewegungstasten, um den Angriffen des Niphias auszuweichen, denn sobald dein Gegner erblindet, dreht er sich ununterbrochen im Kreis und spuckt in jede Richtung Feuer und andere nette Sachen. Klettere die Leiter in der Mitte des Wassers nach oben; sie befindet sich direkt gegenüber der Stelle, an der du das Gebiet betreten hast. Laufe dann zu dem Schalter an der Kontrolltafel und betätige ihn. Dadurch fällt ein Mini-U-Boot genau auf

den Niphias und tötet ihn auf diese Weise.

Nachdem der Nephias erledigt ist, tauchst du zum Grund und schwimmst durch die Unterwassertür, die nun geöffnet ist. Die folgende Tür lässt sich nicht öffnen, daher tauchst du erst einmal auf und steigst aus dem Wasser. Es folgt eine Sequenz, in der Adon erscheint und dir einiges über Oblivion erzählt. Weiterhin teilt er dir mit, dass du dich in einem Nexus, einem Zeitportal befindest und dabei bist, durch dieses Portal in das verlorene Land teleportiert zu werden.

Die Müllkippe des verlorenen Landes

Neue Zielsetzung: Finde den Ausgang aus der Müllkippe des verlorenen Landes.

Erledige deine Gegner auf dem Schrottplatz und sammle die Munition ein. Hebe die beiden Energiediamanten in deiner Nähe auf und gehe in den hinteren rechten Teil des Gebietes, in dem Gift aus einem Rohr quillt. Beseitige den Nager dort und nimm dir den Energiediamanten und die Munition. Wähle nun die Hakenpistole aus deinem Inventar und begib dich hinüber zu dem Loch in dem Gebäude neben dem Kanalisationsrohr, an dem du einen Energiediamanten gefunden hast. In diesem Loch entdeckst du eine glänzende Lichtkugel und zielst mit deiner Hakenpistole darauf, um so das Gebäude zu betreten.

Im Innern gehst du zunächst nach links und erledigst den Mutanten hinter den Kisten. Sammle das Zugangsmodul A ein, das an der Stelle liegt, an der sich der Mutant befunden hat. Laufe in dem Korridor zurück und folge ihm in der anderen Richtung zu einem Schalter an der Wand. Wenn du dich diesem Schalter näherst, siehst du in einer Sequenz Danielle und eine Tür, die sich öffnet. Bahne dir nun deinen Weg zurück, an dem blauen Lichtball vorbei zu einer Tür, die nun geöffnet ist. Marschiere hindurch und erschieße zunächst den Mutanten, der sich dir in den Weg stellt, bevor du weitergehst, bis du zu einem Flugzeugwrack gelangst.

Abschnitt 2: Das Flugzeugwrack

Hebe den Munitionsclip in der Ecke der Plattform auf und begib dich nach unten zum Wrack. Folge dazu den gelben Energiediamanten, die dich den Fels hinunter geleiten. Unten erledigst du zunächst die Wachen und findest unter dem Flugzeug im Wasser einige Gegenstände. Wenn du das Gebiet gesichert hast, läufst du die Rampe auf der rechten Seite des Flugzeuges neben den Fässern nach oben. Gehe an den Fässern vorbei zu einem Haufen Dreck, der aus einer Höhle rechts von dir herausspritzt. Begib dich auf dieser unbefestigten Rampe nach oben in die Höhle und beseitige innen die fliegenden Insekten. Im hinteren Teil der Höhle findest du das Upgrade für deine Schrotflinte und etwas Munition. Hebe es auf und verlasse die Höhle wieder.

Anschließend gehst du nach rechts auf dem Vorsprung entlang zur Tragfläche des Flugzeuges. Erschieße den Mutanten, der sich hinter den giftigen Abfällen versteckt, und springe dann nach unten in das Wasser. Dort liegt in den Turbinen des Flugzeuges ein Medi-Pack für dich. Kehre nun auf die Tragfläche zurück und sammle alle Energiediamanten ein. Dann machst du dich auf den Weg zum hinteren Teil des Flugzeuges, zu dem du über das Heck des Fliegers gelangst. Hier hebst du die Munition auf, die du auf dem hinteren linken Höhenruder findest. Über das hintere rechte Höhenruder gelangst du in das Gebäude vor dir. Hier folgst du dem Korridor, bis du den Abfluss erreicht hast.

Der Abfluss

Merke dir erst einmal, dass du in diesem Abschnitt immer an der Stelle ein Medi-Pack findest, an der du einen Gegner getötet hast. Laufe zunächst den Korridor entlang und hebe alles Brauchbare vom Boden auf. An der Öffnung ziehst du deine Schrotflinte und machst dich bereit, einige Raptoren zu bekämpfen. Lasse dich nun in die Öffnung fallen

und gehe nach rechts. Nachdem du die anstürmenden Raptoren beseitigt hast, folgst du den Energiediamanten bis zur Mitte des Gebietes.

Neue Zielsetzung: Finde einen roten und blauen Kristallschlüssel, um den Ausgang zu öffnen.

Ziehe nun dein Sturmgewehr und schalte damit die beiden froschartigen Monster aus, die dich angreifen. Sie kommen aus den Türen zu deiner Rechten und Linken. Hinter der Tür auf der rechten Seite findest du den roten Kristallschlüssel auf dem Boden. Nimm auch die Munition mit, erledige die Raptoren und verlasse den Raum wieder. Du hörst, wie sich weitere Raptoren nähern. Laufe direkt auf die gegenüberliegende Tür zu und sammle den blauen Kristallschlüssel ein, der sich dort befindet. Die Kiste beinhaltet Munition und außerdem findest du noch ein Upgrade für deine Armbrust in diesem Raum.

Beseitige noch einige Raptoren und verlasse anschließend den Raum. Marschiere nach links auf die große Tür an der linken Wand zu. Stecke den roten Kristallschlüssel in den leuchtenden roten Schlitz und den blauen Kristallschlüssel in den leuchtenden blauen Schlitz, die sich zu beiden Seiten der großen Tür befinden. Die Tür öffnet sich und du wirst von einigen kleineren Raptoren angegriffen, die schnell aus dem Weg geräumt sind. Passiere die Autowracks und springe auf die Kiste rechts von dir. Hebe den Munitionsclip auf und springe zur nächsten Kiste weiter. Die beiden Raptoren, die sich mit dem Mann vergnügen, beseitigst du am besten mit deiner Pistole, bevor du die Rampe nach oben läufst und auf die Tür am Laufweg zurennst. Gehe über die Rampe und erschieße den Wächter rechts von dir mit der Fireswarm-Schrotflinte.

Der Generatorraum

Begib dich nach links und schleiche an der Wand entlang nach rechts. Bewege dich die Rampe hinauf und erledige alle Mutanten, die du siehst. Hast du das Gebiet gesichert, gehst du zu den Generatoren, die

sich in der Mitte des Raumes auf der Plattform unter dir befinden. Deine Aufgabe besteht nun darin, die Sicherungen zu finden, um den Generator wieder zum Laufen zu bringen. Marschiere über die Rampe zurück nach oben und wende dich nach links, wo du zum Lagerraum kommst. Neben der Tür zum Lagerraum befindet sich ein Schalter, für den du das Zugangsmodul B finden musst. Nur so kannst du diesen Raum betreten.

Drehe dich um und gehe zum Kontrollraum, der gleich nebenan liegt, du musst nur über den Laufweg nach links gehen. Erledige die Wache, die hinter der Kiste am Ende des Korridors positioniert ist, und sammle an dieser Stelle die Karte für das Zugangsmodul B ein. Begib dich zurück zum Lagerraum und laufe einfach nur auf den Schalter zu, dann öffnet sich die Tür wie von Geisterhand. Betrete den Raum und erschieße die Wache, dann nimmst du dir die Batterie aus der Ecke des Raumes und zerschießt die Kiste, um zusätzliche Munition zu erhalten. Nachdem du auch alle anderen nützlichen Sachen in dem Raum gesichtet hast, verlässt du den Lagerraum wieder und gehst nach unten ins Erdgeschoss, wo du durch die Tür auf der linken Seite läufst.

Marschiere die Rampe nach oben und bewege dich zu der Schalttafel an der Wand. Diese öffnet die Tür am anderen Ende des Korridors. Erledige den Mutanten, der aus der Tür gerannt kommt, und laufe durch diese Tür in das Labor.

Das Labor

Neue Zielsetzung: Finde die Sicherungen und platziere sie im Sicherungskasten.

Deine Aufgabe besteht darin, drei Sicherungen zu finden und diese in drei Sicherungskästen einzusetzen. Gehe den Korridor entlang, bis du zu einem Raum kommst, in dem ein Mann in einem zylindrischen Behälter schwebt. In dem Raum erledigst du den Mutanten, bevor du die Karte des Zugangsmoduls C vom Boden aufhebst. Es ist dir nicht möglich, den schwebenden Mann zu erreichen, versuche es erst gar

nicht, sondern verlasse den Raum über die Rampe auf der linken Seite.

Laufe durch die Tür und folge dem Korridor, bis du eine Rampe hinuntergehst und dort einige Sachen findest. Auf der Plattform am Ende der Rampe liegt eine Sicherung, sie ist orangefarben und befindet sich auf dem Boden rechts von dir, du solltest sie eigentlich leicht bemerken. Begib dich nun zu der gegenüberliegenden Wand und betätige den dreieckigen orangefarbenen Schalter, der den Aufzug rechts von diesem Schalter aktiviert. Springe hinein und fahre nach unten. Dort steigst du aus dem Aufzug und beseitigst erst einmal die Mutanten hinter den Kisten. In der Höhle läufst du zu dem Metallgittertor, duckst dich und kletterst durch das Loch in der rechten Ecke. Nun marschierst du den ganzen Weg über den matschigen Boden zum Damm.

Abschnitt 2: Der Damm

Krieche durch das Tor und betrete den Damm. Du wirst Zeuge, wie ein kleines Flugzeug gegen die Wand über dir prallt. Laufe über den befestigten Untergrund zu einem Höhleneingang auf der linken Seite. Eine Leiche und drei Energiediamanten kennzeichnen diesen Eingang, der daher kaum zu verfehlen ist. Gehe hinein und schalte die Raptoren aus, bevor du die Rampe nach rechts oben läufst und dort unter anderem die grüne Sicherung findest. Verlasse das Gebiet, sobald du die Sicherung eingesteckt hast.

Marschiere von der Höhle zu einer Leiter, die nach unten in das Gebiet um den Hauptgenerator führt. Klettere die Leiter hinunter und erledige die Mutanten, die unten auf dich warten. Folge den Energiediamanten zu der blauen Sicherung, die sich in dem Rohr vor dir befindet. Hebe die Sicherung auf und verlasse auch dieses Gebiet wieder. Achte darauf, dass du den drehenden Rotoren nicht zu nahe kommst, denn sie würden dich schnell töten. Klettere über die Leiter zurück an die Oberfläche und laufe zu dem zerbrochenen Rohr, in dem

du einen glänzenden blauen Lichtball erkennen kannst. Du findest ihn an der hinteren Wand, kurz bevor du die Höhle erreichst.

Ziehe deine Hakenpistole und befördere dich auf die altbekannte Weise in das Rohr hinein, in dem du Munitionsclips findest. Nun kehrst du zu dem Aufzug mit dem dreieckigen Schalter zurück und machst dich auf den Weg zurück zum Generatorraum.

Der Generatorraum

Laufe in den ersten Raum auf der linken Seite, der sich Sicherungsraum A nennt. Gehe zu der Steuertafel und der Strom wird wiederhergestellt. Verlasse dann den Raum und marschiere nach links den Korridor entlang zum Sicherungsraum B, auch hier gehst du auf die Schalttafel zu, um den Generator wieder in Gang zu bringen. Nach dem Verlassen des Raumes drehst du dich nach links und bewegst dich zum Sicherungsraum C, wo du die letzte Sicherung einsetzt und damit die Stromversorgung wiederherstellst.

Neue Zielsetzung: Betätige die Flutungstore.

Kehe zurück zu der Stelle, an der du die Karte des Zugangsmodul B gefunden hast. Die Tür in diesem Korridor ist nun geöffnet und du kannst hindurchlaufen. Du befindest dich nun im Innern des Damms.

Der Damm

Gehe über die Rampe nach unten zum Hauptkontrollraum auf der linken Seite. Dort bemerkst du einen weiteren Mann in einem Behälter. Bewege dich zu dem runden Steuerpult vor dem Fenster und betätige den Schalter. Die Flutungstore öffnen sich und du hast deine Aufgabe erfüllt. Untersuche die Gegend und nimm die Munitionsclips und das Vampirgewehr mit, bevor du den Raum wieder verlässt.

Als Nächstes begibst du dich durch die Tür an der äußersten linken Wand des Kontrollraumes. Springe dann in das Wasser und begib dich zum Grund des Damms. Von dort aus machst du dich auf den Weg zurück durch das Gebiet mit dem matschigen Boden, durch das Labor

und durch das zerbrochene Gittertor. In dem überfluteten Gebiet, dort wo der Aufzug sich befindet, siehst du drei Energiediamanten, sammle sie ein und begib dich anschließend in die Höhle darüber. Du findest weitere Teile für das PSG, die später einmal sehr wichtig sein werden. Anschließend schwimmst du zurück zu dem Hauptgebiet des Dammes.

Begib dich nach oben zu einer Stelle, an der du Energiediamanten an der Dammwand findest. Bewege dich an dieser Wand entlang, indem du wiederholt in und aus dem Damm springst. Tauche unter, wenn du zu dem Mutanten gelangst, der den Eingang am Ende der Wand rechts bewacht. Du erkennst auch aus dieser Position heraus, wo sich dein Gegner befindet. Springe genau vor ihm aus dem Wasser und schicke ihn mit der Schrotflinte ins Jenseits. Laufe nun an der Absturzstelle des kleinen Flugzeuges vorbei in den Dschungel.

Der Dschungel

Ziehe deine Hakenpistole und feure damit auf die glänzende blaue Kugel vor dir. Du findest dich in luftigen Höhen wieder und kannst erst einmal die Gegend überschauen. Laufe den Felsen entlang und sammle den Energiediamanten ein, bevor du dich auf die Metallbrücke vor dir fallen lässt und dort den Granatwerfer aufhebst. Anschließend springst du auf die Rohre zu deiner Rechten und beseitigt alles, was sich unter dir bewegt. Springe danach auf den Boden hinunter und folge den Energiediamanten zu einem Eingang im Felsen. Renne durch diesen steinigen Durchgang, bis du im Foyer landest.

Das Foyer

Ziehe deine Fireswarm-Schrotflinte und räume die Mutanten im Foyer aus dem Weg. Hier hast du nun die Möglichkeit, das Anvisieren zu verbessern, indem du alle Wachen im Foyer beseitigst. Danach ziehst du deine Hakenpistole und feuerst auf die glänzende blaue Lichtkugel im zweiten Stockwerk des Gebäudes vor dir. Bist du im zweiten Stockwerk angekommen, nimmst du dir die Firestorm-Kanone, die bei der Tür unter der blauen Kugel liegt. Anschließend lässt du dich nach unten auf den Vorsprung fallen und sammelst dort alles Brauchbare ein,

bevor du dich ganz nach unten auf den Boden fallen lässt, um dann mit Hilfe der Hakenpistole wieder in das zweite Stockwerk zu gelangen.

Marschiere durch die geöffnete Tür und folge dem steinernen Gang in ein neues Gebiet, in dem du zu brennenden Feuern in steinernen Körben kommst, die sich an beiden Wänden befinden. Erschieße schnell die Wachen vor dir und hebe einige nette Gegenstände auf. Dann lässt du dich an der Rampe auf der linken Seite hinunterfallen, sammelst dort weitere Sachen ein und läufst über die Rampe zurück nach oben. Drehe dich nun nach links und gehe den gegenüberliegenden Weg entlang zu einem Steingang und einer halb geöffneten Tür. Krieche unter der Tür durch und folge dem steinernen Gang. Leider kannst du das Gebiet hier noch nicht verlassen, daher kehrst du zurück zum Hauptgebiet und begibst dich zum Brunnen in der Mitte des unteren Stockwerks. Springe hinein und gehe die Rampe hinter dem Zaun nach unten in die Kammer des Ophistors.

Die Kammer des Ophistors

Neue Zielsetzung: Bediene die Entsorgungseinheit, um den Ophistor zu isolieren.

Ziehe deine Firestorm-Kanone, um diesen Job zu erledigen. In dem Raum befinden sich vier Löcher, aus denen der Ophistor herauskommt. Deine Aufgabe besteht darin, diese Löcher zu versiegeln, so dass der Ophistor keine Möglichkeit mehr hat zu erscheinen. Laufe erst einmal auf deinen Gegner zu und ziele mit der Kanone auf ihn. Wenn der Energiebalken des Ophistors fast leer ist, rennst du zu dem Schalter, der sich rechts von dem Loch an der Wand befindet. Sobald der Ophistor sich in sein Loch zurückgezogen hat, betätigst du den Schalter, der das Loch für immer versiegelt. Wiederhole diesen Vorgang bei jedem der vier Löcher und denke daran, dass überall in diesem Raum Munition und Medi-Packs zu finden sind. Achte darauf, dass dein Energiebalken stets gefüllt und deine Waffe immer geladen ist, dann wird es für dich leichter, diesen Gegner zu besiegen.

Wenn du von einigen Kung Fu-Mutanten angegriffen wirst, benutze deine Schrotflinte, um sie zu beseitigen, auf diese Weise sparst du dir deine Firestorm-Munition für Ophisto. Du siehst diese Mutanten schon aus einiger Entfernung und hast daher genügend Zeit, deine Waffen zu wechseln. Nachdem du Ophisto eingeschlossen hast, erhältst du eine neue Aufgabe.

Neue Zielsetzung: Zerstöre den Ophisto.

Leider findest du weder Munition noch Medi-Packs in diesem Raum. Du musst schnell reagieren, um den Angriffen Ophistos rechtzeitig auszuweichen. Achte darauf, dass du bei bester Gesundheit bist und deine Waffen geladen sind, bevor du diesen Raum betrittst. Am besten benutzt du den Granatwerfer, um deinen Gegner zu schwächen. Solange du dich an den Kanten des Raumes entlangbewegst und von dort aus auf Ophisto zielst, sollte dieser Gegner kein allzu großes Problem darstellen. Sobald der Ophisto besiegt ist, hast du gleichzeitig den Ausgang aus der verlorenen Mülldeponie gefunden und gelangst so in das verlorene Land.

Abschnitt 3: Das verlorene Land

Echos aus der Vergangenheit

Neue Zielsetzung: Finde den Weg in das Hauptquartier von Oblivion.

Laufe durch den Höhleneingang und erledige die beiden Mutanten, die dich angreifen. Begib dich zu dem Baum auf der rechten Seite und beseitige von dort aus den Wächter auf dem Vorsprung links von dir. Mache dich nun auf den Weg zur Brücke und schalte unterwegs alle Gegner aus, denen du begegnest. Springe in das Wasser und tauche zu

einem Höhleneingang auf der linken Seite. Gehe aus dem Wasser hinaus in diese Höhle und erledige die Wachen. Auf deinem Weg zum obersten Vorsprung musst du etliche Spinnen unter dir in den Büschen beseitigen.

Anschließend springst du zu der Holzbrücke hinab, sammelst alles Nützliche ein und springst dann weiter zum nächsten Abschnitt der Holzbrücke. Springe danach auf den Felsen vor dir und geselle dich zu Joseph. Ihr fühlt beide die Anwesenheit eines Turok in diesem Gebiet, daher trennt ihr euch wieder. Laufe zu der Lichtung im Dschungel und schalte den Scharfschützen aus, der sich in dem Busch in der hinteren linken Ecke versteckt hält. Kehre zum Hauptgebiet zurück und sammle auf dem Weg ein, was du finden kannst. Ziehe deine Hakenpistole und feure auf die blaue Kugel, die sich hoch oben links von der Lichtung befindet. Du findest dich an einem schmalen Durchgang wieder und springst hinunter.

Der schmale Durchgang

Folge den Energiediamanten und ziehe währenddessen die Firestorm-Kanone. Achte auf die Zielfunktion und richte sie auf die Büsche. Sobald sie rot leuchtet, weißt du, dass sich dort ein Gegner befindet. Du musst zunächst sämtliche Wächter in diesem Gebiet erledigen, bevor du das Gebiet nach Brauchbarem untersuchst. Links von dir siehst du einen Weg, dem du vorsichtig folgst. Benutze dabei die Steine als Deckung und beseitige die Wachen, die sich hier rumtreiben. Du kommst zu dem Gebiet mit dem alten Altar.

Der Altar

Eliminiere den Torwächter links und den vor dir. Der Torwächter befindet sich zu diesem Zeitpunkt noch in einiger Entfernung zu dir. Erledige auch die Wachen in deiner unmittelbaren Nähe und hole dir dann den Torschlüssel von dem toten Torwächter. Diesen Schlüssel findest du links von dem Steinaltar, bei dem der Torwächter gestorben ist. Beseitige die Wachen und bahne dir einen Weg über die Rampe auf der linken Seite zu dem Tor hinter dem Altar. Öffne das Tor und schalte

zuerst den Raptor aus, der dir entgegenspringt.

Springe in das Loch in der Mitte des Gebietes, dadurch gelangst du zu der Canyon-Blockade und erfährst einige Neuigkeiten über das Kind und auch über Adon.

Die Canyon-Blockade

Beseitige die Wache vor dir und wende dich nach links. Du gelangst zu einem Wasserfall, bei dem du die hölzerne Rampe links hinuntergehst. Bahne dir einen Weg nach unten durch die Höhle, um danach zu einer Holzbrücke zu gelangen, die sich über den Strom erstreckt. Eliminiere die Wächter auf dem Laufweg über dir, sobald sie in Schussweite sind, und suche in den Büschen entlang der Sackgasse links nach Gegenständen. Ziehe wieder deine Hakenpistole und ziele damit auf die blaue Kugel rechts neben der Lichtung, die sich hoch oben auf dem Berg befindet.

Du wirst in einen steinernen Höhlenkorridor befördert und kannst von hier das Gebiet unter dir erkunden. Laufe bis zum Ende des Korridors und bewaffne dich mit der Tek-Armbrust, mit der du zuerst den Wächter unter dir an der Wand erledigst. Danach erschießt du die Wache, die in dem gegenüberliegenden Höhleneingang in Stellung gegangen ist und springst hinunter zu der Wand. Von dort aus springst du weiter nach unten auf die Grasfläche hinter der Wand und bereitest dich auf die Erstürmung des Bunkers vor. Springe nun in den Fluss und lasse dich flussabwärts tragen.

Die Erstürmung des Bunkers

Steige an der Stelle aus dem Fluss, an der du einen Energiediamanten rechts auf einer Grasfläche entdeckst. Folge dem Pfad nach rechts und marschiere an der Seite des Berges nach oben. Oben eliminiertest du den Scharfschützen, der sich in dem Busch bei dem Höhleneingang auf der linken Seite versteckt hält. Nachdem du das Gebiet abgesichert hast, nimmst du Anlauf und springst zu der gegenüberliegenden Höhle, die durch einen Energiediamanten gekennzeichnet ist. Rechts vom Höhleneingang befindet sich ein Schalter, den du betätigst, damit sich

die Brücke unter dir absenkt. Laufe in die Höhle und steige dort in einen Aufzug, der dich nach unten in die Kommandozentrale bringt.

Die Kommandozentrale

Laufe durch die Höhle zu der Lichtung und bleibe dort stehen. Erledige die Wache links von dir, bevor sie dich entdeckt, und klettere die Holzleiter auf der rechten Seite nach oben. Beseitige den Wächter auf dem Vorsprung, springe hinunter und laufe in den Höhlengang auf der gegenüberliegenden Seite. Schleiche dich vorsichtig an der Wand entlang, bis du zu einer Lichtung mit einem Gebäude und einer Brücke gelangst. Bleibe in Deckung und eliminiere alle Wachen aus dieser Stellung heraus, aber achte auch auf die Wachen, die sich von oben zu dir hinunterfallen lassen. Hast du das Gebiet gesichert, rennst du über die Brücke und betrittst das Gebäude, vor dem sich zwei brennende Fackeln befinden.

Betätige die beiden Holzschalter, die sich rechts befinden, um die Tore zu öffnen. Nimm dir außerdem noch die Razor Wind-Waffe vom Tisch und die Munition in der Ecke, bevor du zum Fenster gehst. Vor dir oben auf einem Vorsprung befinden sich zwei Wachen, die du von hier aus beseitigen kannst. Danach kletterst du die Leiter auf der rechten Seite des Raumes nach oben, das bringt dich durch einen Höhlenkorridor zurück zu der Canyon-Blockade.

Die Canyon-Blockade

Erschieße die Wachen im Korridor und laufe zu dem Schalter an der linken Wand. Betätige ihn, denn dadurch öffnet sich ein Tor. Springe nach unten zu dem Laufweg und betrete den Raum am Boden, der nun geöffnet ist. Schalte den Wächter aus und betätige den Schalter an der Wand. Du kannst nun den Raum über dir besichtigen, indem du die Leiter hinaufsteigst. Nimm die Munition mit und begib dich über den Laufweg zum nächsten Raum, den du erneut über eine Leiter erreichst. Nachdem du den Wächter erledigt hast, schnappst du dir den Cerebral Bore und das Medi-Pack und verlässt den Raum wieder.

Verlasse das Gebiet der Canyon-Blockade und springe in den Fluss,

der dich abwärts zu einer Holzbrücke treibt. Steige auf der linken Seite aus dem Wasser und überquere die Holzbrücke, dabei musst du mehrere Wachen über und vor dir beseitigen. Mache dich auf den Weg zu dem Tor, das nun geöffnet ist. In dem Haus auf der rechten Seite entdeckst du zwei Kisten, die Medi-Packs enthalten. Anschließend läufst du die Rampe empor und lässt dich die Leiter zu dem Raum unter dir hinuntergleiten. Nimm dir die Munition und kehre danach zu dem Vorsprung über dir zurück.

Von dort aus lässt du dich in den Fluss fallen und treibst erneut flussabwärts, bis du nicht mehr weiterkommst. Steige auf der rechten Seite aus dem Wasser und erledige alle Voodoo-Mutanten in dem Raum rechts. Klettere über die Leiter an der rechten Wand zum Raum über dir, in dem du dich mit einem Bossgegner, dem Warlord messen musst.

Abschnitt 3: Der Warlord

Du bist nicht in der Lage, den Warlord alleine mit der Kraft deiner Waffen zu besiegen, denn deine Waffen betäuben diesen Gegner nur eine bestimmte Zeit lang. Der Warlord kann seine Lebensenergie wiederherstellen, was sich als Problem für dich darstellt. Warte darauf, dass der Warlord die Rampe hinunterkommt, und feure ihm dann alles entgegen, was du zur Verfügung hast. Während er betäubt ist und seine Lebensenergie neu auflädt, rennst du an ihm vorbei über die Rampe in den nächsten Abschnitt.

In der hinteren linken Ecke befindet sich ein Schalter an der Wand, laufe aber noch nicht darauf zu. Warte erst einmal oben an der Rampe auf den Warlord. Wenn sich dein Gegner in deiner Nähe befindet, rennst du nach hinten über das Gittertor im Boden und betätigst den Schalter. Der Warlord folgt dir und fällt durch das nun geöffnete Gittertor nach unten und wird dort von etlichen Stacheln aufgespießt. Danach läufst du die Rampe wieder hinunter und sammelst den

Torschlüssel und das Ultra-Medi-Pack bei dem Leichnam des Warlords ein.

Verlasse das Gebäude und halte dich am Fluss rechts. Bewege dich auf das Tor zu und öffne es mit dem Schlüssel. Du hast das letzte Tor durchquert und springst dahinter in den Fluss, wo du so weit wie möglich flussabwärts tauchst. Merke dir aber, dass du jederzeit zu der Stelle, an der du den Warlord besiegt hast, zurückkehren kannst, um dir dort einen nicht versiegten Vorrat an Medi-Packs und sogar an Ultra-Medi-Packs anzulegen.

Der Tempel der Verdammten

Neue Zielsetzung: Öffne das Tor zur Pyramide.

Steige aus dem Wasser und eliminiere alle Wachen in dem Gebiet, die sich am rechten Ufer des Flusses und oben auf dem Steintempel befinden. Sobald du das Gebiet gesichert hast, kannst du die Tempelgebäude auf der linken Uferseite unter die Lupe nehmen. Klettere die Leiter nach oben und sammle auf dem Weg zu der Leiter im drittletzten Raum alle nützlichen Sachen ein. Steige auch diese Leiter nach oben, erledige dort rechts die Wache und hebe die Gegenstände auf, bevor du noch weiter nach oben kletterst. Laufe dort nach links und springe um die Wand herum in den nächsten Raum.

Auf der gegenüberliegenden Seite siehst du drei Energiediamanten. An dieser Stelle kannst du an dem Felsen emporklettern, indem du die Richtungstaste nach oben drückst. Du gelangst in eine Höhle, die mit Ästen und Zweigen bedeckt ist. Gehe durch die Höhle und lasse dich in den Raum darunter fallen, in dem sich ein rauchendes Lagerfeuer befindet. Gehe auf den Schalter an der rechten Wand zu, der die Brücke über den Fluss absenkt. Überquere diese Brücke und springe vom Dach des ersten Gebäudes zum nächsten Gebäude. Falls du den Sprung nicht ausführen kannst, führt dich auch ein Weg durch den Minenschacht dorthin.

Der Eingang befindet sich hinter dir. Laufe so weit du kannst durch

den Minenschacht und ziehe dann deine Hakenpistole, um auf die blaue Lichtkugel zu zielen. Gehe den oberen Minenschacht nach links entlang und betrete den Raum, indem du dich an der Leiter nach unten fallen lässt. Erledige den Wächter rechts von dir und betätige den Schalter an der rechten Wand. Eine andere Kammer öffnet sich auf der rechten Seite. Betrete diese Opferkammer und beseitige den Gegner, der die Tür bewacht. Dazu benutzt du am besten die Firestorm-Kanone.

Ziele danach mit dieser Waffe auf das Skelett, das auf der Glasplatte im Dach liegt. Dieser Gegner stürzt herab und fällt direkt auf den Opfertisch, dadurch senkt sich das orangefarbene Zepter, das sich hinter dem Drachenkopf in der Ecke des Raumes befindet. Ziele nun mit deiner Hakenpistole auf die blaue Kugel über dem Fenster, aus dem du gerade herausgefeuert hast. Sammele den Energiediamanten auf dem Dach ein und springe auf den hölzernen Vorsprung unter dir, auf dem du ein weiteres Skelett beseitigst, bevor du weiter nach unten auf den Boden springst. Jetzt kannst du rüberlaufen und dir das Zepter nehmen. Dazu springst du vom Kopf des Drachen auf das Zepter, um es aufzuheben.

Laufe danach die Rampe nach oben zu dem Raum auf der rechten Seite, erledige ein weiteres Skelett und platziere das Zepter in der Steinkiste, die sich in der Mitte des Raumes befindet. Das Tor zur Pyramide öffnet sich, du kannst hindurchgehen und erreichst das Tor von Oblivion.

Abschnitt 3: Das Tor von Oblivion

Neue Zielsetzung: Erlange den Eis-Edelstein.

Lasse dich auf der rechten Seite zur Pyramide hinunterfallen und laufe zur Wand. Du siehst ein langes doppelt geformtes Schlüsselloch in der Wand. Läufst du direkt darauf zu, wird es auf einer Seite rot und auf der anderen blau. Die Pyramide öffnet sich und du kannst sie betreten.

Benutze die Firestorm-Kanone, um den mutierten Arm zu töten, der den Eis-Edelstein bewacht. Danach gehst du ins Zentrum der Pyramide und schaltest die Skelette aus, die sich auf den Vorsprüngen befinden. Steige nun die Stufen empor und nimm den Eis-Edelstein an dich.

Verlasse die Pyramide anschließend wieder und laufe zu der Brücke rechts von dir. Davor stehen zwei steinerne Pferde, zu denen du gehst und den Eis-Edelstein in dem Pferd auf der rechten Seite platzierst. Kehre nun zur Pyramide zurück und laufe erneut durch die Öffnung ins Innere der Pyramide.

Neue Zielsetzung: Finde den Feuer-Edelstein.

Springe nach rechts unten und betätige den Schalter an der Wand, bevor du die Pyramide wieder verlässt. Außen springst du in das Loch vor der Pyramide und läufst durch die Höhle, um den Schalter an der Wand zu betätigen. Eine Wand gleitet zur Seite und erlaubt dir den erneuten Zugang zur Pyramide. Bewege dich an der gegenüberliegenden Seite der Pyramide entlang und betätige dort die beiden Schalter an der Wand, damit sich eine Steinwand öffnet. Laufe hindurch und erledige zuerst die Mutanten an der Wand und im Wasser, bevor du die Lavakugel und die Munition aufhebst.

Verlasse den Raum und gib dich nach rechts, wo du die Lavakugel in dem Pferd rechts von der Tür platzierst. Die Tür öffnet sich und du gelangst in einen Gang, über den du zu einer feurigen Begegnung gelangst.

Eine feurige Begegnung

Überquere die Brücke und töte alle Feurädämonen in diesem Gebiet, dann kletterst du nach unten in die Grube und erledigst auch hier alle Gegner, die sich um die Lavafläche herum aufhalten. Laufe anschließend zu dem Wasserfall und klettere an der Felswand empor. Du erreichst eine Höhle, die du durchquerst, um zu dem Ausgang zu gelangen. Rechts von dir befindet sich ein Felsbrocken, der herunterfällt und die Luftventilation blockiert, sobald du dich ihm nährst.

Folge den Energiediamanten nach unten und stelle dich dort an den Eingang zu dem Gebiet, um alle Feurdämonen auszuschalten, die aus der Lavafläche herauskommen. Folge anschließend dem Pfad an den beiden Lavabecken vorbei zum hinteren Teil der Höhle, wo du mehrere nette Gegenstände findest. Beseitige weiterhin alle Feurdämonen, auf die du stößt, und verlasse die Höhle auf dem Weg, auf dem du sie betreten hast. Marschiere links auf dem Pfad entlang, bis du zu dem brennenden Durchgang kommst. Du kannst diese Fläche aus Lava nicht überqueren, aber dennoch solltest du dir merken, wo sie zu finden ist.

Kehre zum Höhleneingang, der zu dem brennenden Durchgang führt, zurück und laufe auf der Kante der Klippe entlang. Schau nach unten und lasse dich danach Vorsprung für Vorsprung nach unten fallen. Energiediamanten erleichtern dir deinen Weg zu einer Höhle auf der rechten Seite. Beseitige weitere Feurdämonen in diesem Gebiet. Über der Fläche aus Lava entdeckst du eine rote Kugel aus Lavagestein. Ziele mit deiner Waffe darauf und beobachte, wie der Steinbrocken hinunterfällt. Er lässt einen Weg durch den brennenden Durchgang entstehen. Verlasse die Höhle und klettere weiter über die Vorsprünge nach unten.

Dort begibst du dich zum Wasserfall und kletterst an der Steinwand nach oben zu der Höhle, die dich erneut zu dem brennenden Durchgang führt.

Der brennende Durchgang

Nachdem du alle Feuergeister eliminiert hast, läufst du den neuen Pfad rechts entlang und gelangst zu einer Höhle. Durchquere diese Höhle, um zu einer steilen Felswand zu kommen, an der du über die einzelnen Vorsprünge nach unten springst, um die Höhle auf der rechten Seite zu betreten. Töte die Rockrodents mit deiner Schrotflinte, dabei solltest du vor allem auf die große Mutter der Rockrodents zielen, denn hast du sie erledigt, nerven dich die anderen nicht mehr. Begib dich zu dem Durchgang im hinteren Teil der Höhle und laufe hindurch.

Schieße auf den roten Lavastein über dir, der daraufhin hinunterfällt und eine Art Insel entstehen lässt, über die du zu dem großen Stein

springen kannst. Folge danach dem Pfad nach unten und springe von diesem Pfad aus zu der kleinen Insel in der Lavafläche. Von dort aus springst du schnell weiter zu dem Weg vor dir, der an den Steinen entlangführt. Wende dich am ersten Höhleneingang nach rechts und marschiere durch die Höhle, bis du auf den Bossgegner im Zentrum des Feuers triffst.

Schieße zuerst auf den Lavafelsen, der an der Höhlendecke hängt. Der herunterfallende Felsen löscht die Lavafläche und nur Asche bleibt übrig, so dass dein Gegner sich nicht in die Glut flüchten kann, um dort seine Lebensenergie aufzufrischen. Benutze die Firestorm-Kanone, um den Felsen abzuschießen. Danach bewaffnest du dich schnell mit deinem Granatwerfer undfeuerst so lange auf deinen Gegner, bis er das Zeitliche segnet. Während des Kampfes musst du allerdings seinen Angriffen permanent ausweichen, denn er kann dir großen Schaden zufügen, wenn er dich trifft.

Wenn du dich nicht beeilst, entzündet sich die Lavafläche von Neuem und dein Gegner kann seine Lebensenergie wieder auffrischen. Die Granaten sollten jedoch dazu führen, dass seine Lebensenergie schnell zur Neige geht. Munition findest du überall in der Gegend, daher geht dir die Munition bestimmt nicht aus. Nachdem der Bossgegner besiegt ist, nimmst du dir den Feuer-Edelstein und springst ins Wasser, das nun eine gewisse Strömung aufweist, die dich unter Wasser in das nächste Gebiet treibt.

Das Tor von Oblivion

Steige aus dem Wasser und gehe zu dem Gebäude auf der rechten Seite. Innen betätigst du einen Schalter, der außen einen Aufzug aktiviert, welcher dich nach oben zur Pyramide bringt. Steige die Treppen ganz nach oben auf die Pyramide und springe zu den PSG-Teilen dort, danach lässt du dich zurück in das Zentrum der Pyramide fallen. Du befindest dich nun wieder an der Stelle, an der du den Eis-Edelstein an dich genommen hast.

Verlasse die Pyramide und platziere draußen den Feuer-Edelstein in dem Pferd links. Die Brücke senkt sich herab und du kannst nun über

die Tempelbrücke auf das Tor von Oblivion zu laufen. Als du den Tempel betrittst, bemerkst du einen großen Stein, in den altertümliche Zeichen eingraviert sind. Sobald du beginnst, die Zeichen zu lesen, begrüßen dich die Kinder von Oblivion, die dich nach kurzer Zeit angreifen.

Abschnitt 4: Das Hauptquartier von Oblivion

Das Begrüßungskomitee

Benutze deinen Razor Wind, um die drei Söhne und Väter der Dunkelheit schnell zu eliminieren. Danach läufst du durch den Tempel auf die blaue Höhle zu, in der du eine neue Aufgabe bekommst.

Neue Zielsetzung: Lokalisiere und rette das Kind.

Marschiere zu der Steinplattform, auf der du ein lilafarbenes Licht entdeckt, und laufe direkt in das Licht hinein, das dich zu den Außenbezirken transportiert.

Die Außenbezirke

Gehe in die blaue Höhle hinein und erledige dort die angreifenden Ninjas mit deiner Firestorm-Kanone. Achte darauf, dass dich ihre Granaten nicht treffen und weiche ihnen aus, so gut es geht.

Neue Zielsetzung: Betrete das Hauptquartier von Oblivion.

Renne in der Höhle nach rechts und beseitige von dort aus die Dämonen in der Höhle auf der linken Seite. Begebe dich in eine neue Höhle und nimm alles mit, was du unterwegs findest, darunter auch den RPG-Granatwerfer, der sich links vom Höhleneingang befindet. Bahne dir einen Weg zu einer Art Metallbrücke mit Beobachtungstürmen rechts und links davon. Benutze den RPG-Granatwerfer, um die Wachen in diesen Wachtürmen auszuschalten.

Erledige auch die übrigen Wachen und begib dich durch die Tür in den Kontrollturm, um innen ein Medi-Pack einzustecken.

Verlasse den Kontrollturm wieder und laufe zu der Leiter, die sich oben links befindet und durch einen Energiediamanten gekennzeichnet wird. Klettere diese Leiter nach oben und gehe durch die Höhle, in der du weiter hinten eine glänzende blaue Kugel entdeckst. Ziehe deine Hakenpistole und lasse dich auf den Vorsprung befördern, auf dem du einen Cerebral Bore und etwas Munition findest. Springe nun wieder von dem Vorsprung hinunter und verlasse die Höhle, um auch die Leiter wieder hinunterzuklettern. Unten drehst du dich nach links und hebst auf dem Vorsprung einen Energiediamanten auf, bevor du dich einen Vorsprung weiter nach unten fallen lässt.

Springe von diesem Vorsprung über die Lavafläche zum Laufweg und folge ihm. Danach springst du auf einen steinernen Laufweg, der auch durch einen einzigen Energiediamanten gekennzeichnet wird, und läufst über die Rampe nach oben auf den Felsen. Du bemerkst direkt vor dir eine Leiter, die sich an der Seite eines Turmes befindet. Klettere diese Leiter nach oben, betrete die Höhle dort und beseitige den Dämon. Nachdem du alle Gegenstände in dieser Höhle eingesammelt hast, kletterst du die Leiter wieder hinunter. Schalte weitere Dämonen aus und gehe zu der automatischen Tür. Dahinter befindet sich der Eingang in das Chaos.

Der Eingang ins Chaos

Laufe zu der Türöffnung auf der linken Seite, die sich direkt unterhalb des Dämons befindet, der von links oben auf dich schießt. Fahre mit dem Aufzug nach oben und erledige den Dämon, bevor du dich auf den Balkon stellst und auch den Dämon auf der gegenüberliegenden Seite ausschaltest. Eliminiere zusätzlich noch den Dämon unter dir am Boden und laufe danach zu dem Schalter an der Wand hinter dir. Der Schalter aktiviert eine Brücke aus blauem Licht, welche dir den Zugang zur anderen Seite ermöglicht. Gehe durch die Tür neben dem Schalter und überquere die Brücke noch nicht, sondern laufe stattdessen durch die Tür weiter unten auf der rechten Seite des Korridors.

Die Außenbezirke

Folge dem Weg zu den Außenbezirken und erledige dabei alle Dämonen, die sich dir in den Weg stellen. Folge einer Rampe nach unten und hebe dort verschiedene Gegenstände auf, bevor du die Schalter an beiden Seiten der Rampe betätigst. Eine weitere Brücke aus blauem Licht wird aktiviert und zusätzlich öffnet sich eine Tür in einem gesicherten Gebäude vor dir. Bewege dich wieder über die Rampe nach oben und springe auf die Brücke rechts zu. Du landest auf einem Vorsprung, um den du herumläufst und dann die Brücke aus blauem Licht überquerst.

Bewaffne dich mit dem RPG-Granatwerfer und ziele damit auf den Dämon in dem Gebäude. Beseitige diesen Dämon genauso wie die anderen Dämonen am Boden und laufe durch die geöffnete Tür. Hebe alle Gegenstände auf und begib dich durch den schmalen Korridor zu den beiden silbernen Fässern. Ziele auf diese Fässer und verlasse anschließend das Gebiet wieder auf dem Weg, auf dem du hineingekommen bist. Laufe zurück über die Brücke und durch die Tür auf der rechten Seite, um zum Eingang ins Chaos zurückzugelangen.

Folge den gelben Energiediamanten in die Höhle hinein und lasse dich durch das Loch nach unten fallen. Bewege dich nun sehr vorsichtig und benutze die Felsen, um dahinter in Deckung zu gehen. Töte alle Dämonen und bleibe an dem Lavasee am Ende des Weges stehen, um den aufgerüsteten Cerebral Bore zu ziehen. Ziele damit auf den Dämon vor dir und erledige damit auch die Dämonen auf der anderen Seite des Lavasees. Wenn du die Gegend gesichert hast, springst du über die Brückenteile über den Lavasee auf den Vorsprung auf der rechten Seite. Drei Energiediamanten kennzeichnen diesen Vorsprung, auf dem du einiges an Munition findest.

Springe nun zurück auf die Brücke und weiter nach unten auf die kleinen Inseln links. Von diesen Inseln aus springst du zu dem Vorsprung vor dir und lässt dich dort in das Loch fallen, bis du den Bohrsektor erreichst.

Der Bohrsektor

Lasse dich hinunterfallen und drehe dich während des Falls um, damit du schnell den Dämon hinter der Leiter ausschalten kannst. Natürlich kannst du auch einfach vor deinem Sprung einige Granaten in das Loch fallen lassen, um den Dämon aus dem Weg zu räumen. Begib dich nun zu der Brücke und überquere sie, nachdem du alle störenden Dämonen erledigt hast. Hinter der Brücke beginnt das Hauptquartier von Oblivion.

Laufe den Korridor entlang und erledige den Dämon links mit der Firestorm-Kanone. Gehe danach am Abgrund in Stellung, drehe dich um und beseitige mit deiner Kanone die Dämonen, die gerade zum Angriff ansetzen. Danach marschierst du den rechten Korridor entlang und hebst dabei einige Gegenstände auf, über die du praktisch stolperst. Laufe wieder zurück und folge der Rampe nach oben. Hinter dem großen Bohrer befindet sich ein Dämon in einem Bunker, den du ebenfalls mit der Firestorm-Kanone ausschaltest, indem du durch das Fenster hindurchfeuerst.

Betrete den Raum links von dir und betätige den Schalter, was dazu führt, dass sich der Erzwagen wegbewegt und dir so die Möglichkeit bietet, einen neuen Bereich zu erkunden. Laufe in den Minenschacht hinein und folge den blauen Schienen zum Transportgebiet.

Der Erztransport

Bewaffne dich mit der Hakenpistole und feuere damit auf die blaue Kugel, um durch den Korridor zu gelangen. In dem Bereich, in dem du links eine Bohrmaschine erblickst, bleibst du stehen. Zunächst erledigst du den Dämon in der Höhle, bevor du zu den beiden Kisten gehst und auf die oberste springst. Renne nun an den Schienen entlang auf den Bunker zu, dabei musst du einen Dämon beseitigen, der auf dich zukommt. Springe danach durch das Fenster in den Bunker hinein und lasse dich anschließend in den Schacht auf der linken Seite fallen. Betätige den Schalter an der Wand, der zwei Türen öffnet.

Verlasse nun den Schacht und springe auf den Vorsprung auf der rechten Seite, von dem aus du zu der Tür des Minenschachtes läufst.

Bewege dich durch den Korridor, erledige alle Gegner, denen du begegnest, und gehe durch das Tor auf der rechten Seite. Dahinter entdeckst du Munition für deine Schrotflinte. Verlasse den Raum wieder und fahre mit dem Aufzug an der linken Wand nach oben. In den Räumen dort findest du auch einige nützliche Sachen, die du mitnimmst. Dann verlässt du diese Räume wieder und fährst mit dem Aufzug nach unten.

Dort marschierst du durch die Doppeltür auf der linken Seite und betätigst den Schalter an der Wand. Eine Tür neben dir öffnet sich und du gelangst durch diese Tür zu einem weiteren Schalter. Betätige auch diesen und laufe anschließend durch die geöffnete Tür in das Gauntlet.

Abschnitt 4: Das Gauntlet

Neue Zielsetzung: Fahre mit dem Erztransport, um die Lava zu überqueren.

Bewaffne dich mit der Firestorm-Kanone und renne nach rechts, sobald du den neuen Bereich betrittst. Erledige die Dämonen nacheinander und sichere das Gebiet. Wende dich dann nach links, folge dem Laufweg und wende dich erneut nach links. Laufe die Rampe nach oben, die durch drei Energiediamanten gekennzeichnet wird, und springe in einen der Erztransportwagen, die sich dort befinden. Stelle dich in den Wagen, der sich langsam zu bewegen beginnt. Knie dich nun vorne in den Wagen und bewaffne dich mit dem Razor Wind oder einer anderen Waffe deiner Wahl.

Während sich der Transportwagen über die Lavafläche bewegt, beseitigst du alle Dämonen auf den Plattformen, die dir nach dem Leben trachten. An einer Rampe, die links zu einem Vorsprung führt, springst du aus dem Wagen, sobald du dich dem sechseckigen blauen Licht näherst. Leider kannst du nicht direkt von dem Wagen auf den Vorsprung springen, sondern musst zuerst auf die Rampe hüpfen. Bevor

du nun zum zentralen Nexus gelangst, läufst du zurück zu der Stelle, an welcher der Wagen angehalten hat, und springst in den Wagen, der sich in entgegengesetzter Richtung weiterbewegt. Lasse dich erneut über die Lavafläche bringen, nur diesmal springst du auf halbem Weg zu einer Plattform, auf der sich eine Tür befindet.

Hinter dieser Tür folgst du dem Korridor zur Raffinerie 1, die du nur durch die automatischen Türen erreichen kannst.

Raffinerie 1

Neue Zielsetzung: Zerstöre das Erzförderwerk A.

Falls du es nicht schaffen solltest, das Werk zu zerstören, wird Oblivion um ein Vielfaches schwerer zu besiegen sein, denn Oblivion kann sich durch das Erz aus diesem Werk heilen. Benutze zuerst die Tek-Armbrust, um die schwebenden Priester zu erledigen. Dann hebst du die PSG-Teile in der äußersten Ecke des Raumes auf, mit denen deine PSG nun komplett sein sollte. Kehre zu dem Korridor mit den automatischen Türen zurück und ziele mit dem RPG auf die Fördertanks. Du musst beide Förderbehälter an jeder Seite der Hauptleitung zerstören. Du benötigst zwei Treffen pro Behälter, um sie zu zerstören.

Nachdem die Förderbehälter zerstört sind, kehrst du zu der Tür beim zentralen Nexus zurück. Laufe durch diese Tür und gehe durch den Korridor zum nächsten Raum. Du befindest dich nun im zentralen Nexus.

Der zentrale Nexus

Eliminiere die Dämonen mit deiner Tek-Armbrust. Renne danach in den Raum auf der linken Seite und bleibe links von der Tür stehen, so dass du aus der Deckung heraus den Dämon auf der erhöhten Plattform beseitigen kannst. Anschließend marschierst du nach links und steigst in den Aufzug, der dich nach oben bringt. Dort steigst du aus und erledigst zunächst die Dämonen, die auf dich zulaufen. Hast du das

Gebiet abgesichert, schießt du auf die Fässer links von dir und auch auf den Dämon auf der erhöhten Plattform links. Ziehe nun deine Hakenpistole und feuere auf die blaue Kugel links oben.

Nimm dir den Energiediamanten von der Plattform und lasse dich danach in die Höhle hinter dir fallen. Mit Hilfe des Cerebral Bore schaffst du es, alle Dämonen in diesem Bereich zu erledigen und anschließend noch die Fässer auf der linken Seite in die Luft zu jagen. Eine Wand öffnet sich und du gelangst so in den Hauptkorridor des Nexus. Gehe durch die Tür, hinter der du in die Raffinerie 2 kommst.

Raffinerie 2

Benutze die Armbrust, um die schwebenden Priester auszuschalten, die sich in den Ecken des Raumes befinden. Laufe danach in die Mitte des Raumes, um eine neue Aufgabe zu erhalten.

Neue Zielsetzung: Zerstöre das Erzförderwerk 2.

Feuere mit dem RPG auf die Förderbehälter auf der linken Seite neben zwei Rohren an der hinteren Wand. Danach zielst du auf den rechten Behälter, der sich rechts neben den beiden Rohren befindet. Nachdem du beide Behälter zerstört hast, verlässt du diesen Bereich wieder und kehrst durch das Loch in der Wand zum zentralen Nexus zurück.

Von dem Loch in der Wand aus, drehst du dich nach links und betrittst das Gebiet durch die Tür auf der rechten Seite. Beseitige die Dämonen und springe danach in den Aufzug auf der rechten Seite des Raumes, der dich nach unten bringt. Dort steigst du aus dem Aufzug, erledigst die Dämonen und wirfst einige Granaten in den Raum, dabei benutzt du die Türöffnung als Deckung. Anschließend betätigst du den Schalter rechts neben der Tür und läufst in den nächsten Raum, in dem sich ein riesiger Generator befindet. Betätige den Schalter und verlasse danach den Raum, um zu der Tür an der linken Wand zu gehen. Dahinter gelangst du in den Auffangraum.

Der Auffangraum

Im Auffangbereich läufst du nach rechts und kletterst die Leiter nach oben und läufst dort den Laufweg entlang zu einer weiteren Leiter, wo du dich hinunterfallen lässt. Auf dem nächsten Laufweg begibst du dich durch die Tür auf der rechten Seite und beseitigst alle Dämonen, die sich dir in den Weg stellen. Sammele die Gegenstände ein und betätige anschließend den Schalter an der hinteren Wand, der eine Tür öffnet. Verlasse den Raum, kehre zur Leiter zurück und klettere nach oben auf den Laufweg. Überquere ihn und steige auf der anderen Seite wieder nach unten, wo du durch die geöffnete Tür läufst und im Kristallbearbeitungsbereich landest.

Sichere zuerst diesen Bereich, indem du alle Dämonen beseitigst, und gehe dann an den Kristallen in der Mitte des Raumes vorbei in die erste Höhle auf der rechten Seite. Nimm dir das Medi-Pack und den Munitionsclip und verlasse die Höhle wieder, um die nächste Höhle links zu betreten. Laufe über die Eisenbrücke, gehe durch die Tür und bewege dich durch die Höhle hindurch, damit du zurück in den Auffangbereich gelangst. Zerschiesse hier die beiden Fässer vor der Wand. Die Explosion reißt ein Loch in die Wand, durch das du dich zwängen kannst.

Laufe auf dem Weg an der Kante entlang zur Tür auf der rechten Seite. Auf diese Weise gelangst du zurück in den zentralen Nexus. Laufe durch die Höhle und aktiviere den Schalter rechts von der Tür. Eine blaue Lichtbrücke erscheint, die du überqueren kannst. Danach läufst du durch die orangefarbene und die grüne Höhle und machst dich auf den Weg durch die Tür zum Aufzug. Dieser bringt dich nach unten. Der Bereich kommt dir bestimmt bekannt vor, denn du warst schon einmal hier.

Begib dich in den Raum vor dir und betätige den Schalter an der rechten Wand. Eine weitere blaue Brücke erscheint, die du überquerst. Danach marschierst du durch den zentralen Nexus zurück zum Auffangbereich. Dazu fährst du mit dem Aufzug wieder nach oben, läufst durch die farbigen Höhlen, überquerst die blaue Lichtbrücke und gehst durch den Korridor zu einer Tür. Dahinter links befindet sich ein

steinerner Laufweg, der zu einer Tür führt, über der du einige seltsame Symbole entdecken kannst. Gehe hindurch und laufe durch den Korridor.

Erledige die Dämonen und sichere den Raum. Dann bewegst du dich zu dem Schalter und betätigst ihn. Das bringt den Aufzug nach unten und du kannst dich nach oben in das nächste Stockwerk bringen lassen. Die Tür rechts bleibt verschlossen, daher wendest du dich nach links, gehst durch die Tür und folgst dem Laufweg. Anschließend ziehst du deine Hakenpistole undfeuerst damit auf die blaue Kugel direkt vor deiner Nase. Du wirst auf die andere Seite des Lavaflache befördert und entdeckst über dir eine weitere blaue Kugel.

Ziele mit der Hakenpistole auf diese Kugel, damit du durch den Schacht nach oben transportiert wirst. Dort läufst du den Laufweg entlang und gelangst hinter der Tür zu einer offenen Fläche. Begib dich nun zu dem Raum auf der linken Seite und gehe die linke Rampe nach oben. In dem Raum links erledigst du einen Dämon und aktivierst anschließend einen Schalter an der Wand. Verlasse daraufhin diesen Raum wieder und marschiere zu der Rampe vor dir. Auf halbem Weg nach oben wendest du dich nach links, läufst über die Brücke und hältst dich wieder links. Gehe nun über die Rampe und betrete den Raum rechts von dir, wo du einen weiteren Schalter betätigst.

Eine Brücke aus blauem Licht in der Mitte des Raumes ist nun begehbar. Überquere sie und gehe durch die Tür. Unterwegs kannst du einige Gegenstände mitnehmen und musst zudem mehrere Dämonen beseitigen. Laufe auch durch die nächste Tür, durch die du den Grasp von Oblivion erreichst. Speichere zunächst deinen Spielstand, bevor du weitergehst.

Abschnitt 4: Der Grasp von Oblivion

Laufe nach links und gehe die Rampe hinunter, die dich in den Hauptbereich führt, in dem du bis zur Mitte gehst. Dort findest du das

Kind und Adon erscheint, um dir mitzuteilen, dass das Kind keineswegs die Rettung bringt und du dich deswegen von ihm entfernen sollst. Es stellt sich heraus, dass dieses Kind Oblivion ist. Nachdem Joseph es getötet hat, verwandelt sich das Kind in ein riesiges gefährliches Monster. Deine Aufgabe besteht nun darin, diesen Endgegner zu besiegen, denn er stellt das einzig wahre Oblivion dar.

Neue Zielsetzung: Zerstöre Oblivion.

Falls du die beiden Raffinerien nicht zerstört haben solltest, ist Oblivion in der Lage, seine Lebensenergie aufzufrischen. Hast du die Raffinerien jedoch zerstört, tritt Oblivion nur mit einem einzigen Energiebalken gegen dich an. Beginne, indem du dich vor Oblivion stellst und wiederholt mit dem Razor Wind auf ihn zielst. Danach visierst du seinen linken Arm an. Sobald er flackert, öffnet sich seine Brust und Oblivion bleibt stehen, um nach Luft zu schnappen. Dies ist der Zeitpunkt, an dem du ihn treffen musst, denn nur dann erzielen deine Schüsse eine richtige Wirkung.

Ziele danach mit dem RPG auf Oblivion, bis er explodiert. Wiederhole diesen Vorgang, bis sein Energiebalken fast leer ist. Dabei musst du dich in einiger Entfernung zu ihm aufhalten und auch, wenn nötig, seinen Angriffen ausweichen, denn diese können enormen Schaden anrichten. Mit deiner PSG-Waffe kannst du Oblivion den Rest geben, doch merke dir, dass die Waffe nur einmal abgefeuert werden kann und sich dann wieder aufladen muss. Ein Treffer mit der PSG löscht ungefähr 3/4 des Energiebalkens von Oblivion aus.

Falls du zusätzliche Munition oder Medi-Packs benötigst, bewege dich auf den oberen Vorsprüngen entlang und lasse dich bei Gelegenheit nach unten fallen, um die Gegenstände aufzunehmen. Auf diese Weise vermeidest du es, von einem der Faustangriffe Oblivions getroffen zu werden. Oblivion frisst seinen Energiebalken zweimal in diesem Kampf auf, dagegen kannst du nichts unternehmen, aber du bekommst den Endgegner klein, wenn du unaufhörlich aus allen Rohren auf ihnfeuerst. Wenn Oblivion stirbt, siehst du, wie ein kleines Stück von ihm entkommt.

Neue Zielsetzung: Jage und zerstöre die Essenz von Oblivion.

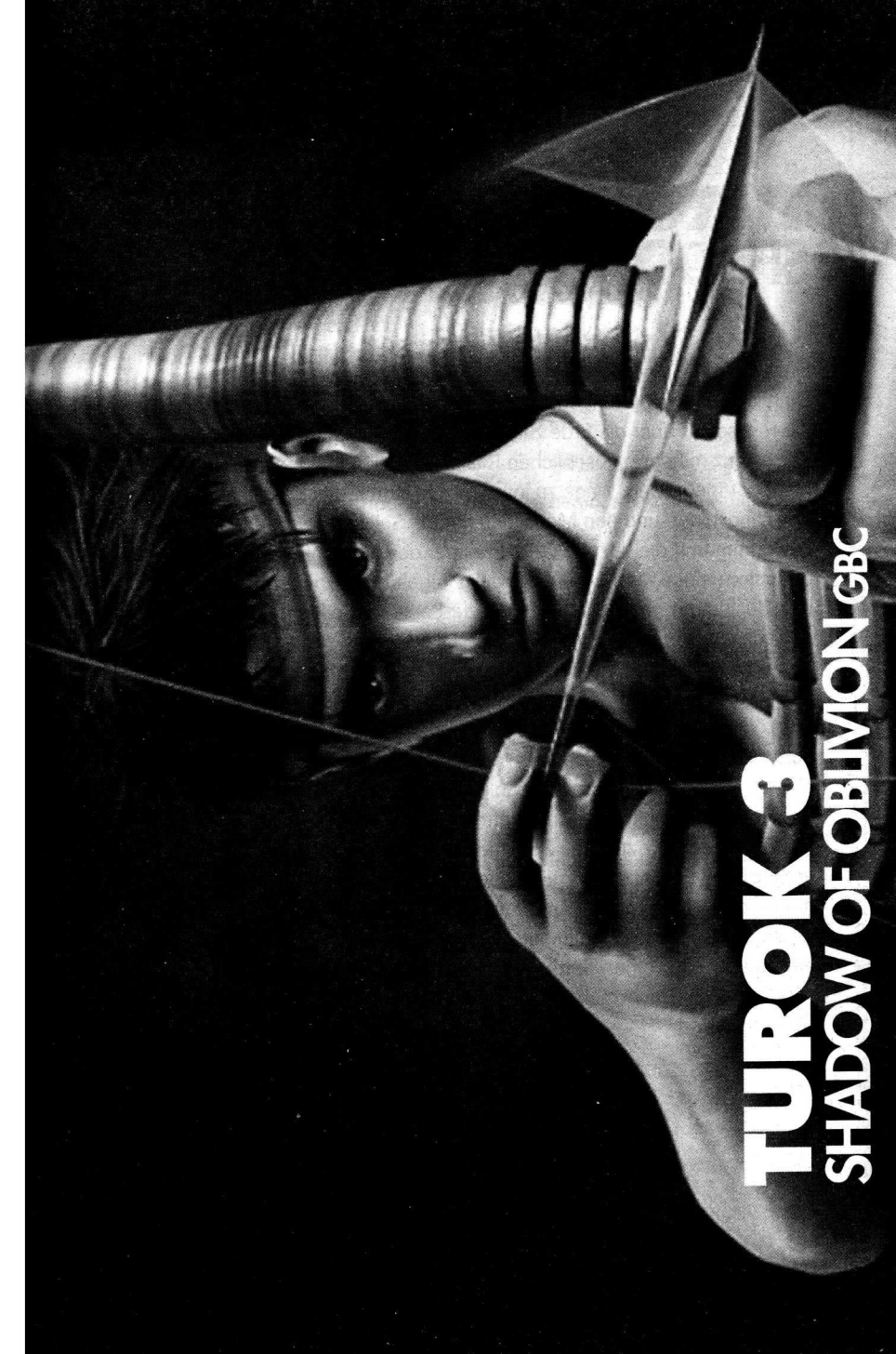
Verlasse den Kampfplatz durch die einzige Tür, die geöffnet ist. Bewaffne dich mit der Schrotflinte und laufe in den Raum, in dem sich der drehende Bohrer befindet. Begebe dich zu dem Korridor hinter dem Bohrer und beseitige alle schwebenden dunklen Priester dort. Du stolperst über haufenweise Munition und Medi-Packs. Am Ende des Korridors gehst du in den linken Gang. Wende dich erneut nach links und laufe zum Ende des Korridors, an dem du zunächst den Priester ausschalten musst, der die Tür dort bewacht.

Hinter der Türfeuerst du einige Granaten die Rampe hinunter, um sicherzugehen, dass alle Priester erledigt sind. Ist die Luft rein, marschierst du die Rampe hinunter und läufst auf dem unteren Laufweg entlang zu einem Schalter, den du betätigst. Danach kehrst du in den Hauptkorridor zurück, in dem du die meisten Priester eliminiert hast. Jetzt kannst du den rechten Korridor entlanggehen und auch den Priester erledigen, der die Tür am Ende des Korridors bewacht. Hinter der Türfeuerst du erneut einige Granaten eine Rampe hinunter, bis du sicher bist, dass kein Priester übrig ist.

Über den Laufweg unten gelangst du zu einem weiteren Schalter, den du betätigst. Eine Brücke aus blauem Licht ist nun über dir begehbar. Ziehe deine RPG und feuere damit auf die Wachtürme, um alle Wachen zu töten und anschließend die Brücke zu überqueren. Laufe durch den Wachturm in einen langen Korridor hinein. Nach einiger Zeit triffst du auf Joshua, der eigentlich doch nicht Joshua, sondern die Essenz von Oblivion ist. Falls du es endlich hinter dich bringen möchtest, benutze deine PSG und erledige Joshua oder besser Oblivion ein für alle Mal.

Falls du es aber auf einen fairen Kampf ankommen lassen willst, benutze zuerst dein RPG und folge ihm für eine Weile, während du auf ihnfeuerst. Oblivion erscheint in der Gestalt von Joshua und ist besonders schnell und gefährlich mit seinen automatischen Waffen. Weiche seinen Angriffen aus, indem du immer in Bewegung bleibst und dich einfach aus seiner Schusslinie heraushältst. Benutze die Firestorm-Kanone, um ihm den Rest zu geben.

Oblivion ist sehr wendig, daher müssen deine Schüsse auch genau sitzen. Du musst außerdem sehr schnell reagieren können, um seinem Beschuss auszuweichen. Deckung findest du in dem Bereich, den du über die Treppe erreichst. Du musst Oblivion auf jeden Fall töten und ihn so zurück in die Hölle schicken. Ist Oblivion endgültig besiegt, hast du es geschafft, das Spiel aus der Sicht einer der Hauptpersonen erfolgreich zu beenden. Speichere erst einmal deinen Spielstand und ruhe dich ein Weilchen aus, bevor du dich wieder in das Spielgeschehen stürzt.



TUROK 3

SHADOW OF OBLIVION GBC

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION (GBC)

1. Story

Das verlorene Land bereitet sich auf einen Krieg innerhalb der Dinosoiden-Gruppierungen vor. Der Konflikt zwischen denen, welche die Herrschaft über die Erde zurückfordern, und denen, die sich eine Koexistenz mit der menschlichen Rasse vorstellen können, ist offenbar nicht auf friedlichem Wege zu lösen. Nach Jahren des Krieges zwischen den Dinosoiden und den Menschen hat die Solidarity Order an Macht gewonnen und die unzufriedenen Krieger der Amaranthine Accordance unterstehen nun ihrer Befehlsgewalt. Einige dieser Krieger haben auch ihre Gesinnung überdacht und sind zur Seite der Solidarity Order gewechselt.

Der erste Priester und die Endtrails verlieren an Macht, dadurch ist das Gleichgewicht in Gefahr. Hellis Sin, der Sohn der letzten Blutkönigin, wählte genau diesen Zeitpunkt, um aus seinem Versteck herauszukommen und als neuer Blutkönig den Thron zu fordern, natürlich mit Unterstützung der Solidarity Order. Die Amaranthine Accordance formiert ihre Streitkräfte im verlorenen Land, um sie durch das Dimensionstor zur Erde zu schicken. Dort sollen sie den Planeten erobern und anschließend die Waffen der Menschen dazu benutzen, die Solidarity Order zu bekämpfen. Hellis Sin kontaktiert Turok in dem Wissen, dass mit seiner Hilfe die Solidarity Order eine gute Chance hat, den Krieg zu gewinnen. Turok zögert keine Sekunde.

Er öffnet ein Dimensionstor und macht sich auf den Weg in das verlorene Land.

2. Waffen, Gegenstände und Fahrzeuge

Es ist wohl klar, dass Turok sich seinen Gegnern nicht mit bloßen Händen entgegenstellt. Daher gibt es einige nette Waffen und Gegenstände, die ihm bei seiner Mission helfen sollen. Außerdem wird er in der Lage sein, drei verschiedene Fortbewegungsmittel zu benutzen.

Waffen

Messer – Mit dieser grundlegenden Waffe beginnst du dein Spiel. Du kannst damit schwache Gegner aus nächster Nähe erledigen, aber auch nicht mehr.

Bogen – Eine recht eindrucksvolle und nützliche Waffe, die auch über eine annehmbare Reichweite verfügt. Doch mit dem Bogen gewinnst du keinen Preis für Schnelligkeit, daher ist er nicht wirklich die beste Wahl.

Pistole – Nachdem du die Pistole im ersten Abschnitt gefunden hast, wirst du wahrscheinlich nur noch im Notfall auf den Bogen zurückgreifen, wenn dir beispielsweise die Munition ausgeht.

Schrotflinte – Wie bei den meisten Schrotflinten ist auch diese äußerst effizient im Nahkampf, aber ihre Wirkung lässt nach, je weiter das Ziel von dir entfernt ist. Dennoch ist die Schrotflinte stärker als die meisten der anderen Waffen.

Uzi – Eine Maschinenpistole, die ziemlich durchschlagende Wirkung zeigt, so wie die Mag60 aus Turok 2 und Rage Wars.

Minigun – Ein vollautomatisches Maschinengewehr, das sich besonders gut im Kampf gegen wirklich starke Gegner oder gegen mehrere Gegner auf einmal einsetzen lässt.

Klingenwerfer – Diese Waffe feuert Klingen ab, die überall abprallen und dadurch viel Schaden anrichten können. Wenn du mehreren Gegnern auf einmal gegenüberstehst, solltest du es mal mit dieser Waffe probieren.

Raketenwerfer – Diese Waffe ist zwar langsam, aber ziemlich heftig. Sie feuert eine Sprengrakete ab, die alles in ihrer Flugbahn auslöscht.

Plasmagewehr – Eine sehr starke Waffe, die äußerst schnell ist und zudem noch jeden Gegner in Zielrichtung platt macht.

Partikelbeschleuniger – Die stärkste Waffe des Spiels wurde aus Turok 1 übernommen, um noch mehr Schaden anzurichten. Sie schießt durch die meisten Gegner geradewegs hindurch.

Gegenstände

Energie/Gesundheit – Diese Gegenstände sehen aus wie rote Kreuze und helfen dir zu überleben.

1 Up – Die findest du zwar nur sehr selten, dafür erhältst du aber ein Extraleben.

Fahrzeuge

Panzer – Der Panzer ist langsam, aber sehr stark. Leider hat dieses Fahrzeug seine Probleme, wenn du versuchst, aus dem Stand eine Drehung zu machen.

Gunship – Das Teil ist schnell, wendig und zudem noch bestens ausgerüstet. Doch es wendet recht langsam, es sei denn es ist in Bewegung.

Jeep – Der Jeep ist nur im dritten Abschnitt des Gefängnisbereiches zu finden. Er ist schneller als der Panzer, ist dafür aber nicht so gut gepanzert.

3. Gegner

Im Laufe des Spiels triffst du auf die verschiedensten Gegner und Bosse, von denen die meisten mit ein oder zwei gut gezielten Treffern erledigt werden können.

Dino-Soldat – Sie sind die rangniedrigsten Soldaten, denen du im Spiel begegnest. Nach ein oder zwei Treffern sind sie ausgeschaltet, dazu kommt, dass sie dich nur dann angreifen können, wenn sie sich unmittelbar in deiner Nähe befinden.

Scharfschütze – Es ist fast ein Ding der Unmöglichkeit, diese Gegner zu beseitigen, daher solltest du einfach die Beine in die Hand nehmen, wenn du auf einen Scharfschützen triffst. Sie werden versuchen, dich aus sicherer Entfernung mit ungeheurer Genauigkeit zu erwischen. Bleibe daher immer in Bewegung.

Endtrail – Diese Gegner sind fast wie die Dino-Soldaten, nur um einiges stärker. Sie laufen meistens mit Gewehren im Anschlag auf dich zu. Obwohl sie dich nicht dazu bringen, die Flucht zu ergreifen, stellen sie doch eine größere Gefahr dar als die gewöhnlichen Dino-Soldaten.

Wachroboter – Auch wenn sie sich nicht bewegen, sind sie nicht zu unterschätzen. Achte auf ihr Timing beim Schießen und bewege dich im richtigen Moment an ihnen vorbei. Versuche erst gar nicht, es mit ihnen aufzunehmen.

Söldner – Diese Kerle sind noch größer und stärker als die Endtrails. Außerdem verfügen sie über Raketen mit Wärmesensor. Du triffst auf diese Gegner, bevor du dich mit dem Campaigner auseinander setzt

musst. Erledige sie mit einer schnellen Waffe, so dass sie nicht mehr in der Lage sind, ihre Raketen abzufeuern.

4. Tipps und Tricks

- ▶ Wechsele öfter deine Waffen und verbräuche niemals die gesamte Munition für eine einzelne Waffe auf einmal.
- ▶ Denk daran, dass du nicht Rambo bist, und versuche nicht, alles und jeden gleich zu töten. Davonzurennen ist manchmal wirklich die bessere Entscheidung.
- ▶ Das Messer ist gar nicht so schlecht, auf jeden Fall ist es viel besser als in der N64-Version. Benutze das Messer, wenn deine Munition zur Neige geht, damit du dir ein paar Kugeln für wirklich schwere Brocken aufheben kannst.
- ▶ Falls du in einem Raum ein rotes Kreuz (Gesundheit) findest und es an dich nimmst, liegt bei deinem nächsten Besuch in diesem Raum wieder ein solcher Gegenstand an dieser Stelle.

5. Die Missionen

Mission 1

Die Infiltration der feindlichen Linien

Du benötigst zwei Schlüssel, um in das feindliche Lager zu gelangen. Du beginnst diese Mission in deinem Panzer und stehst sofort unter heftigen Beschuss. Der Panzer ist in allem recht langsam, daher solltest du an manchen Stellen einfach das Weite suchen. Du stößt unterwegs auf befestigte Geschütze und feindliche Panzer, bereite dich schon einmal darauf vor. Außerdem findest du unterwegs einige rote Kreuze, die dir dabei helfen zu überleben.

Am Ende des Weges bemerkst du eine rote Flagge. Diese Flaggen kennzeichnen Orte, an denen sich Kontrollpunkte befinden. Sobald du über diese Stellen fährst, findest du dich als Turok außerhalb des

Panzers im Dschungel wieder. Im Dschungel hast du zuerst nur dein Messer und deinen Bogen zur Verteidigung. Hier gibt es überall Minen, die dich orten und dir dann folgen. Warte einfach, bis sie sich in deiner Nähe befinden, und erledige sie dann mit dem Messer. Weiterhin findest du fast unsichtbare Stachelfallen, denen du unbedingt aus dem Weg gehen solltest. Achte bei jedem Schritt darauf, wohin du trittst.

Du wirst auch einigen Endtrails begegnen, die entlang des Weges auf dich feuern. Einer davon hält eine Pistole in Händen und der Letzte bewacht den Schlüssel, also bleibt dir nichts anderes übrig, als sie zu beseitigen. Nachdem die Endtrails keine Gefahr mehr darstellen, nimmst du dir den Schlüssel und begibst dich auf der Karte nach oben, um zurück zum Panzer zu gelangen.

Wieder im Panzer stehst du vor einem Metalltor, das sämtlichen Öffnungsversuchen deinerseits widersteht. Du musst den Weg zurückfahren und dich dann nach oben wenden, um dem neuen Weg zum Kontrollpunkt zu folgen. Hast du diesen Punkt erreicht, befindest du dich auch schon außerhalb deines Panzers in einem anderen Dschungel. Eigentlich ähnelt dieses Gebiet dem ersten Dschungel, nur triffst du hier zusätzlich noch auf eine Gruppe Dino-Soldaten. Spare deine Munition und benutze dein Messer, um sie auszuschalten. Am Ende des Weges erhältst du den zweiten Schlüssel und kannst so das feindliche Lager betreten.

Es ist ziemlich gefährlich im Lager des Feindes, denn auch dort gibt es Fallen und andere Widrigkeiten, die dich an der Ausführung deiner Mission hindern sollen. Hier befinden sich mehrere Abschnitte und jede der Türen führt dich in einen neuen Abschnitt. Zuerst wird es dich etwas verwirren, denn es kann vorkommen, dass du durch eine Tür in Abschnitt 1 zu Abschnitt 3 gelangst. Nimm dir die Zeit und erforsche das Gebiet, bis du weißt, welche Tür wohin führt. Vergesse dabei nur nicht, alle Schalter zu betätigen, auf die du stößt. In praktisch jedem Abschnitt befinden sich Schalter. Hast du alle betätigt, wirst du zurück in den ersten Abschnitt transportiert, um von dort aus zu entkommen.

Die Regel ist recht einfach: Bleibe am Leben, dann entkommst du schneller, als du denkst.

Boss: Raptor

Für diesen ersten Boss-Gegner brauchst du eigentlich gar keine Strategie. Feuere einfach wiederholt auf den Raptor, bis er das Zeitliche segnet. Er wird versuchen, auf dich zu feuern, aber wenn du in Bewegung bleibst, treffen die meisten seiner Schüsse ins Leere.

Mission 2 Die Zerstörung des feindlichen Nachschubs

Mission 2 besteht aus drei separaten Abschnitten, die verschiedene Ziele auf drei verschiedenen Inseln beinhalten, sowie aus einem Endgegner. Die Abschnitte können in beliebiger Reihenfolge durchgespielt werden, doch der Boss-Gegner kommt immer zum Schluss. In dieser Inselwelt bewegst du dich in deinem Gunship und musst praktisch nur auf jeder der Inseln den Kontrollpunkt erreichen. Behalte im Gedächtnis, dass es drei verschiedene Kontrollpunkte gibt, die du in einer Reihenfolge deiner Wahl erreichen kannst. Während du dich im Gunship befindest, werden dich andere Gunships jagen und du wirst einigen Raketen mit Wärmesensoren ausweichen müssen. Bleibe daher immer in Bewegung, denn Stillstand bedeutet deinen Tod.

Abschnitt 1: Vernichte die Benzinvorräte

Dies ist eigentlich der leichteste der drei Abschnitte. Du befindest dich am Strand, also wenn du dem Lösungsweg folgen möchtest und dich momentan nicht an einem Strand befindest, begib dich zu einem der anderen Abschnitte. Du musst nur am Strand entlangfahren und dabei den Endtrails und ihren Geschossen ausweichen. An der oberen Kante der Karte sind die Benzintanks platziert und du musst jeden einzelnen davon zerstören, um den Abschnitt erfolgreich zu beenden. Hast du das Ende des Strandes erreicht, findest du dich in der Inselwelt wieder und musst dir einen neuen Kontrollpunkt suchen.

Abschnitt 2: Zerstöre das Munitionslager

Ort der Handlung ist ein hölzernes Haus am Dock. Dieser Abschnitt ist ein wenig unübersichtlich, daher könnte es dir zu Anfang schwer fallen, dich zurechtzufinden. Doch vom Prinzip her ähnelt dieser Abschnitt dem ersten. Achte immer auf die Geschütze und die Endtrails, weiche ihnen notfalls aus. Wichtig ist, dass du jede Kiste mit Munition in diesem Haus zerstörst, denn nur so kannst du entkommen und zurück in dein Gunship gelangen.

Abschnitt 3: Zerstöre den Bunker

Diese Aufgabe ist nicht sonderlich schwer, nur ziemlich unüberschaubar. Du befindest dich in einem Bunker aus Metallwänden. Die Situation erinnert ein wenig an das Ende des ersten Abschnittes. Auch hier musst du dich vor den Geschützen in Acht nehmen. Außerdem gibt es Stellen am Boden, die unter deinem Gewicht nachgeben und unter denen sich ekelige Feuerfallen befinden. Deine Aufgabe ist es, durch alle Abschnitte zu gelangen und dabei alle Schalter zu betätigen, die du findest. Hast du alle Schalter aktiviert, musst du dich zur Flucht bereitmachen, bevor du auf den Boss-Gegner des Abschnittes triffst.

Boss: Riesenalligator

Du sitzt in deinem Gunship und wirst von einem riesigen Alligator verfolgt. Eigentlich ist dieser Gegner recht leicht zu besiegen. Während du durch das Wasser pflügst, passierst du viele Minen, die im Wasser verborgen sind. Da der Alligator dir auf Schritt und Tritt folgt, musst du versuchen, ihn direkt zu einer oder mehreren solcher Minen zu locken, damit er dort sein wohlverdientes Ende findet. Gelegentlich wird der Alligator versuchen, nach dir zu schnappen – weiche den Zähnen lieber aus.

Mission 3 Die Rettung von Egrena

Egrena ist ein wichtiges Mitglied der Order, leider haben die Mitglieder der Accordance ihn geschnappt und ins Gefängnis gesteckt. Als Turok ist es deine nächste Aufgabe, ihn da herauszuholen. Du beginnst die Mission in deinem Jeep außen im Hof des Gefängnisses. Dein Jeep ist zwar gepanzert, aber gegen die feindlichen Panzer und Geschütze im Hof hast du keine Chance. Da nur zwei der Türen geöffnet sind, solltest du zuerst schnell in Richtung der unteren Kammer fahren, denn dort wird Egrena gefangen gehalten.

In diesem Gefängnis gilt es, die Wachroboter unentdeckt zu umgehen, denn diese Roboter können Geschosse in vier verschiedene Richtungen abfeuern und sind obendrein noch unmöglich auszuschalten. Es gibt zehn Abschnitte, in denen sich meistens Schalter befinden. Diese werden benötigt, um die Türen innerhalb des Gefängnisses zu öffnen. Hast du alle Schalter betätigt, begibst du dich zu Abschnitt 5, in dem sich eine Tür befindet, die dich zu Abschnitt 9 führt.

Von dort aus gelangst du weiter zu Abschnitt 10, in dem Egrena sich aufhält. Deine nächste dringliche Aufgabe ist es, eine Waffe für Egrena zu finden. Du findest dich im Haupthof des Gefängnisses wieder und musst nun durch die andere geöffnete Tür hindurch, die dich geradewegs in die Waffenkammer bringt. Dort siehst du viele Kisten und Behältnisse, die über die ganze Kartenbreite verteilt sind. In einer dieser Kisten befindet sich ein Raketenwerfer, der die ultimative Waffe für Egrena ist. Am besten zerstörst du alle Kisten, dann findest du den Raketenwerfer auf jeden Fall. Weiche den Wachrobotern und den Dinos aus und mache dich auf den Weg zur oberen Kante der Karte. Jetzt ist die Zeit zur Flucht gekommen.

Du bewegst dich ununterbrochen voran. Egrena ist einfach unschlagbar mit dem Raketenwerfer, daher kannst du ihn den Hauptteil der Arbeit erledigen lassen. Es gilt, unzählige Söldner zu beseitigen, die sich dir und Egrena in den Weg stellen. Egrena leistet wirklich gute Arbeit und am Ende des Weges gelangt ihr zurück in den Hof. Fahre

ganz nach rechts und wende dich nach Süden zum Kontrollpunkt. Es ist Zeit für den großen Kampf.

Boss: Gottesanbeterin

Dieser Gegner bewegt sich oben auf der Karte entlang und schwingt gelegentlich mit seinen großen Klauen in deine Richtung, um dich zu schlagen. Außerdem ist er in der Lage, Feuerbälle nach dir zu spucken, die dir großen Schaden zufügen können. Am besten bleibst du in Bewegung und weichst allen Angriffen so gut wie möglich aus. Um diesen Gegner zu verletzen, musst du seinen Rumpf treffen, denn an allen anderen Stellen ist er so gut wie unverwundbar. Nachdem du die Gottesanbeterin besiegt hast, wird es Zeit, sich mit dem Campaigner zu beschäftigen.

Mission 4 Die Zerstörung des Campaigners

Eigentlich hat doch Tal Set den Campaigner im ersten Teil von Turok beseitigt, oder? Wie dem auch sei, dieser Abschnitt ist viel mehr als nur ein Kräftemessen mit einem Boss-Gegner, es ist eine Herausforderung der besonderen Art. Du beginnst die Mission erneut in deinem Gunship und befindest dich in einem dunklen Sumpf. Hier gibt es drei verschiedene Gebiete, von denen jedoch nur zwei von Beginn an zugänglich sind. Den dritten Abschnitt erreichst du erst, wenn du zwei Schlüssel eingesammelt hast und dadurch Zutritt zur Arena des Campaigners erlangst.

Abschnitt 1: Die Schlucht der Scharfschützen

Eines der beiden Gebiete, die du zu Beginn erreichen kannst, ist die Schlucht der Scharfschützen, ein Abschnitt, der sich nach oben bewegt. Du arbeitest dich durch eine gefährliche Schlucht vorwärts, in der du Bekanntschaft mit feindlichen Scharfschützen machst. Diese Scharfschützen befinden sich zu beiden Seiten der Schlucht und warten nur darauf, dich durch einen gezielten Schuss zu erledigen. Bleibe also

wie immer in Bewegung, um ihnen keine allzu gute Zielscheibe zu bieten.

Weiterhin musst du dich vor riesigen Felsblöcken in Acht nehmen, die durch die Schlucht rollen und dich leicht zerquetschen können. Alles was du in diesem Abschnitt zu tun hast, ist, den Scharfschützen auszuweichen und dabei nicht von einem dieser Felsblöcke erwischt zu werden. Am Ende der Schlucht erhältst du eine Belohnung dafür, dass du noch am Leben bist, nämlich den ersten Schlüssel. Nachdem du in den Sumpf zurückgekehrt bist, ist es deine Aufgabe, den zweiten Kontrollpunkt zu finden.

Abschnitt 2: Die Fallen

Dieser Abschnitt ist eine einzige, nicht enden wollende Fallgrube. Ein Weg, der so unübersichtlich ist wie ein Labyrinth und in dem sich unzählige Stachelgruben befinden. Du stößt auf Wachroboter, denen du ausweichen musst und wirst eigentlich die ganze Zeit über von UFO-ähnlichen Gegenständen verfolgt, die über rasiermesserscharfe Klingen verfügen. Vermeide so gut es eben geht jegliche Konfrontation mit deinen Feinden und versuche, schnellstmöglich durch diesen Abschnitt zu rennen. Es gibt hier zwei neue Waffen für dich, daher solltest du trotz aller Widrigkeiten danach suchen, es lohnt sich. Am Ende dieses Abschnittes findest du wieder einen Schlüssel. Mit dem zweiten Schlüssel im Gepäck kannst dich nun dem Campaigner stellen.

Boss: Campaigner

Du stehst deinem Gegner nicht sofort gegenüber, denn nachdem du durch das Tor zum dritten Kontrollpunkt gelangt bist, erreichst du erst einmal das Lager des Campaigners. Leider hat dieser sich vorgenommen, dir deinen Besuch etwas schwerer zu machen. Auf deinem Weg zu dem Campaigner musst du dir deinen Weg durch eine größere Gruppe von Söldnern freikämpfen. Diese Söldner verfügen über sehr empfindliche Raketen mit Wärmesensoren. Erledige so viele der Söldner wie möglich, aber bleibe niemals stehen. Am Ende des Weges triffst du endlich auf den Campaigner.

Er sieht nicht unbedingt Furcht erregend aus, aber stellt wahrscheinlich die größte Herausforderung des gesamten Spieles dar. Deine Waffen fügen ihm keinerlei Schaden zu. Versuche es also erst gar nicht, sondern spare deine Munition. Dein Gegner verfügt über zwei Angriffsarten: Zum einen wirft er mit Feuerbällen und zum anderen setzt er einen Schwarm Ungeziefer frei, der dich daraufhin angreift. Deine Aufgabe besteht darin, den Schwarm zu ihm zurückzuschicken, damit die Viecher ihn und nicht dich verletzen. Nur so kannst du ihm Schaden zufügen. Wiederholst du diesen Vorgang, kannst du ihn nach einiger Zeit ausschalten und der Sieg gehört dir.

Mission 5

Die Hochburg der Accordance

Du hast die letzte Mission vor dir, die schwierigste und längste des gesamten Spieles. Hoffentlich fühlst du dich stark genug, um diese Herausforderung anzunehmen. Du beginnst die Mission in deinem Panzer und stehst praktisch vor der gleichen Aufgabe wie in Mission 1. Du stößt auf leichten Widerstand, aber lasse dich nicht aufhalten und folge dem Weg zum ersten Kontrollpunkt.

Im zweiten Gebiet ist es deine Aufgabe, die laufende Bombe hinter dir zu beschützen. Das bedeutet, dass du sie vor jeglichem Schaden bewahren und alle Steinbrocken forträumen musst, die im Weg liegen. Falls die Bombe zerstört werden sollte, verlierst du ein Leben und musst die Mission erneut beginnen. Du wirst nicht auf allzu viel Gegenwehr stoßen, achte daher verstärkt auf die Felsbrocken, die deinen Weg blockieren. Benutze am besten die Minigun, um dir den Weg freizuschießen.

Am Ende des Weges wird die Bombe detonieren und dabei das Tor zerstören. Dieses Areal hat es in sich, achte auf deine Gesundheit. Als Nächstes betrittst du die Kirche der Accordance, in der du dich an Dino-Soldaten vorbeikämpfen und viele Fallen überstehen musst. Raketen werden in deine Richtung gefeuert, Geschütze nehmen dich unter Dauerbeschuss und die feindlichen Krieger werden alles daran

setzen, dich endgültig zu beseitigen. Du wirst die Hölle erleben, aber gib nicht auf. Versuche, den Raketen und dem Beschuss auszuweichen und bahne dir deinen Weg ans andere Ende, um dort auf den ersten Mini-Boss zu treffen.

Mini-Boss: T-Rex

Ein biomechanischer T-Rex, der dir aus einem der ersten Turok-Spiele bekannt vorkommen sollte. Der Vorsprung, der sich zwischen dir und dem T-Rex befindet, bedeutet, dass dein Gegner dich weder beißen noch zu Tode trampeln kann. Daher besteht sein Hauptangriff darin, mit Feuerbällen in deine Richtung zu speien. Diesen Feuerbällen kannst du recht gut ausweichen und in der Zwischenzeit deine stärkste Waffe herausholen, um ihn schnell und präzise zu erledigen.

Nachdem der T-Rex beseitigt ist, stößt du in das Herz der Accordance-Kirche vor, dabei verfolgt du den Anführer der Accordance. Dieser Anführer ist extrem gut abgeschirmt und seine Bewachung lässt keine Wünsche offen. Erledige die Gegner, die sich dir in den Weg stellen, und achte auf die zusätzlichen Gefahren in Form von Raketen, Geschützen und Fallen. Gelegentlich erscheint eine schattenhafte Figur, die einige Schüsse auf dich abgibt und dann wieder verschwindet. Das war der Anführer der Accordance, den du zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht verletzen kannst. Hebe dir deine Munition lieber für später auf. Am Ende des Ganges gelangst du in das Gebiet, in dem du deiner letzten Herausforderung gegenübertrittst.

Oberster Boss: Der Anführer der Accordance

Bist du bereit für diesen ultimativen Kampf? Der Anführer der Accordance treibt dich mit Sicherheit in den Wahnsinn, wenn du nicht genau weißt, wie du ihn schlagen kannst. Dein Gegner verfügt über eine Ionenkanone, die nur dazu da ist, dich zu töten. Er erscheint damit einfach so an irgendeiner Stelle, nur um einige Schüsse auf dich abzugeben und verschwindet danach wieder. Er bewegt sich hin und her, ist dabei unsichtbar und erscheint an den verschiedensten Stellen, um auf dich zu feuern. Sobald er erscheint, feuert er entweder einen

Feuerball, drei Feuerbälle oder einen springenden Feuerball. Er ist dabei für nur ungefähr fünf Sekunden sichtbar, versuche in dieser kurzen Zeit mit allem, was du zur Verfügung hast, auf ihn zu schießen. Vergiss dabei aber nicht, seinen gefährlichen Angriffen auszuweichen. Wenn du stark bleibst und dich nicht in die Irre führen lässt, hast du es bald geschafft, diesen Endgegner zu besiegen und nebenbei auch das Spiel erfolgreich zu beenden.



Wario Land 3 GBC

TEIL 2

WARIO LAND 3 TEIL 2

Osten

E1 – The Stagnant Swamp

Grauer Schatz: Flute

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Klettere die Leiter bis ganz nach unten. Gehe zum abschüssigen Gelände und rolle herunter. Du brichst nun durch normalerweise unzerstörbare Wände. Dort findest du dann auch schon den Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es nach links zurück und wieder die Leiter hoch. Springe auf den ersten Flaschenzug. Wenn er diagonal nach rechts fährt, springe auf den sich vertikal bewegendem Flaschenzug. Wenn dieser nach rechts fährt, springe auf den nächsten vertikal beweglichen. Wenn dieser ebenfalls nach rechts fährt, springe nach unten auf den nächsten diagonal beweglichen Flaschenzug. Von dort geht es weiter auf den nächsten diagonalen, der sich nach rechts unten bewegt. Und weiter geht es mit einem vertikal beweglichen. Danach folgt der obere, diagonal bewegliche, der dich bis nach oben rechts befördert. Von da geht es über einen weiteren vertikalen Flaschenzug zu einem vertikalen Flaschenzug weiter unten. Dieser bringt dich zu einem letzten Flaschenzug, der diagonal nach unten rechts führt. Unten angekommen beginnst du nach rechts zu rollen. So zerstörst du die Blöcke, die den Weg zur Kiste versperren.

Nächstes Ziel: N2 – The Peaceful Village (rot)

Roter Schatz: Green Triangle

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Du musst dich rechts halten und ins Wasser springen. Springe die Plattform hoch und immer weiter, bis du eine Tür erreichst. Zerstöre dahinter den angeknacksten Baum und mache so weiter, bis du ans äußere rechte Ende gelangst. Dort springst du auf einige dünne Plattformen und über sie nach oben links, bis du zum Schlüssel gelangst.

Kiste:

Vom Schlüssel aus nach links wenden, die lila Blöcke zerstören und durch den Baum schlagen. Über die Plattformen geht es nach oben zu einer Tür. Dahinter befindet sich auf der linken Seite eine Röhre, in die du hinein musst. Hüpfе dann auf den Rücken der Schildkröte, passiere den engen Durchgang und springe an die Ranken. Ein weiterer Endgegner, der Biber, wartet auf dich. Hast du ihn besiegt, schwimme auf der Schildkröte durch die enge Passage zurück. Springe ab und gehe nach rechts zur Kiste.

Nächstes Ziel: S2 – The Big Bridge (rot)

Grüner Schatz: Red Music Box

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe wie beim roten Schlüssel bis zu den Bäumen. Renne nach rechts und brich durch die Blöcke. Stoppe unter einer grünen Plattform und springe zur Tür hoch. Dahinter nimmst du dir einen Gegner und springst über die anderen Gegner immer weiter nach oben bis zu einer leeren Plattform. Setze den Gegner hier ab und springe über ihn nach oben zum Schlüssel.

Kiste:

Von dort geht es wieder nach unten und durch die Tür zurück. Im nächsten Raum heißt es fallen lassen, und dann geht es nach rechts zum Blöckezerstören bis du an dünne, grüne Plattformen gelangst. Über sie geht es nach oben links zu weiteren Blöcken, die zerstört werden müssen, um zur Leiter zu gelangen. Halte dich rechts und springe in die Röhre über dem roten Schlüssel. Dort wartet der Geisterpirat auf dich. Besiege ihn, springe auf seinen Hut und lass dich nach oben tragen. Springe auf die Plattform und öffne die rechte Kiste.

Nächstes Ziel: W5 – Beneath the Waves (grau)

Blauer Schatz: Eye Storm

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Klettere die Leiter bis ganz nach unten. Gehe zum abschüssigen Gelände und lass dich rollen. Brich durch die Wände. Passiere den grauen Schlüssel und rolle rechts das abschüssige Gelände bis zu einer Leiter hinunter. Ignoriere sie und brich durch die rechte Wand. Gehe durch die Tür. Dahinter musst du dich rechts halten und durch alle Bäume schlagen. Lass dich in Puffy Wario verwandeln. Schweben durch das Loch und hol dir den Schlüssel von oben.

Kiste:

Berühre die Decke und falle zurück. Gehe nach rechts und werde wieder Puffy Wario. Schweben das Loch hoch und nach links. Oben angekommen musst du die Decke berühren, dich nach rechts fallen lassen und durch die Bäume schlagen. Nun kannst du rechts die Kiste öffnen.

Nächstes Ziel: E4 – The Colossal Hole (blau)

E2 – The Frigid Sea

Grauer Schatz: Spiked Hat

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Mache einen Laufsprung auf die rechte Plattform und von dort aus auf die folgende Plattform. Nun musst du nach oben auf die nächste springen und von dort wieder auf die nächste nach oben. Nun ist erneut ein Laufsprung auf die rechte Plattform angesagt. Von dort geht es auf den festen Untergrund, wo es dann mit einem Sprung nach rechts geht. Drehe dich nach links und springe nach oben auf die Plattform über der mit dem Eisbären. Nun kannst du zum Eisbären hüpfen. Von dort springst du nur noch nach rechts, schlägst dich durch die Wand und schon bist du beim Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es weiter nach links zum Start. Dort machst du Laufsprünge über die Plattformen nach rechts bis zur Kiste.

Nächstes Ziel: E4 – The Colossal Hole (blau)

Roter Schatz: Teapot

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe nach rechts über die Plattformen bis zu der Stelle, wo du die graue Kiste gefunden hast. Wende dich nach links und hüpf die oberen Plattformen hoch. Springe weiter nach links bis zu einem kleinen Felsen. Nimm ihn an dich und gehe nach rechts zurück. Von dort, wo die graue Kiste war, springst du nach links unten auf die Plattform. Nach vier Plattformen siehst du einen Wurfblock. Wirf den Felsen durch die Blöcke,

steige die Plattformen hoch und gehe durch die Tür. Dann gelangst du über die Plattformen nach oben zum Schlüssel.

Kiste:

Lass dich vom Schlüssel aus wieder runterfallen und gehe durch die Tür zurück. Mache dich wieder auf den Weg zum kleinen Felsen und nimm ihn auch diesmal wieder mit. Gehe an den Anfang des Levels zurück und wirf den Felsen durch die Wurfblöcke. Halte dich dann links und steige die Leiter hinauf. Gehe dann nach rechts und durch die Tür. Lass dich dann in Snowman Wario verwandeln und gehe zum abschüssigen Gelände nach links. Beginne zu rollen und rolle durch die Wand in den nächsten Raum. Dort gehst du nach rechts und kletterst über die kleinen, dünnen Plattformen nach oben. Nun halte dich links und springe über die Plattformen. Lass dich wieder in Snowman Wario verwandeln und begib dich auf das abschüssige Gelände. Du beginnst zu rollen. Rolle bis in den nächsten Raum und dort durch die Schneemann-Blöcke hindurch. Dahinter musst du nach links gehen und du bist bei der Kiste.

Nächstes Ziel: W6 – The West Crater (grau)

Grüner Schatz: Flame

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Springe über die dünnen Plattformen, bis du eine Tür im Wasser unter dir siehst. Gehe durch die Tür. Dahinter musst du aus dem Wasser springen und nach rechts gehen. Springe dort wieder ins Wasser und gehe durch die Tür. Hinter dieser springst du wieder aus dem Wasser heraus und schlägst dich dann durch die Wand zu deiner Rechten. Spring in die Röhre hinein. Im nächsten Raum musst du nach links gehen und dich fallen lassen. Von dort geht es weiter nach links über die Gruben rüber bis zum Schalter ganz links außen. Nachdem du den

Schalter berührt hast, solltest du nach rechts gehen und in die Grube fallen. Im nächsten Raum sollte das Wasser nun zu Eis gefroren sein. Gehe nach rechts und hol dir den Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus springst du nun nach rechts und in die Röhre hinein. Im Raum danach geht es weiter nach links bis zu einem Schalter. Aktiviere ihn und lass dich in das Loch fallen. Im nächsten Raum musst du nach links schwimmen und aus dem Wasser springen. Schon bist du bei der Kiste.

Nächstes Ziel: E3 – Castle of Illusions (grau)

Blauer Schatz: UFO

Zeit: Nur am Tag

Schlüssel:

Gehe dorthin, wo der graue Schlüssel war. Springe über den Wasserfall nach rechts und gehe durch die Tür. Dann gehst du ganz nach rechts. Am Ende lässt du dich durch den Schnee in Snowman Wario verwandeln. Gehe nun nach links auf das abschüssige Gelände und lass dich rollen. So kommst du zum Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus gehst du nach rechts und springst über die dünnen Plattformen nach oben. Dort musst du nach links springen und schon kannst du die Kiste öffnen.

Nächstes Ziel: S1 – The Grasslands (blau)

E3 – Castle of Illusions

Grauer Schatz: Red Overalls

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe nach rechts und durch die erste Tür, die du siehst. Dann gehst du nach rechts, aktivierst den Schalter und gehst durch die Tür wieder zurück. Zu deiner Linken sollten nun rote Blöcke sein, auf die du springen musst, um an die Leiter zu gelangen. Klettere hinauf und gehe durch die nächste sichtbare Tür. Auf der anderen Seite schnappst du dir den Gegner auf der Plattform über dir und wirfst ihn durch die rechte Wand. Berühre den Schalter und verlasse den Raum. Zurück im Hauptraum springst du über die roten Blöcke bis zur nächsten Tür. Dahinter musst du dich links halten und den Schalter aktivieren. Verlasse den Raum wieder. Wieder im Hauptraum angekommen, gehst du nach rechts über die Blöcke, und nach drei Plattformen springst du nach links oben. Auf der oberen Plattform angekommen, springst du nach rechts und gehst durch die Tür. Dahinter nur den Schalter umlegen und wieder durch die Tür zurückgehen. Im Hauptraum springst du über die linken Plattformen bis zum Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus nach unten fallen lassen. Von dort nach rechts weitergehen und wieder nach unten fallen lassen. Wieder nach rechts gehen und dann durch die erste Tür, durch die du gegangen bist, hindurchgehen. Im nächsten Raum läufst du nach rechts, stampfst ein Loch in den Boden und gehst zurück zum Ofen. Diesen schiebst du bis zum Loch und lässt ihn hineinfallen. Springe hinterher und schiebe ihn, unten angekommen, nach links weiter. Springe auf ihn und weiter auf das Gelände zu deiner Linken. Weiter links befindet sich die Kiste.

Nächstes Ziel: E4 – The Colossal Hole (rot)

Roter Schatz: Torch

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Wiederhole die Schritte vom grauen Schlüssel, bis du zum zweiten Mal zu den roten Blöcken kommst. Nun gehst du aber nicht durch die Tür, sondern machst einen Laufsprung nach rechts. Du fällst zu einem Eisbären, den du dir schnappst und durch die Wurfblöcke wirfst. Lass dich fallen und gehe durch die nächste Tür. Im nächsten Raum musst du wiederholt über die Plattformen auf der rechten Seite nach rechts hüpfen. Wenn du am gestachelten Blob ankommst, stampe auf den Boden, um ihn nach oben fliegen zu lassen. Gehe weiter nach rechts und du bist beim Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es wieder zurück nach links zum ersten Bild des Levels. Dort gehst du nach links, lässt dich fallen, gehst weiter nach links und dann durch die erste Tür. Dann gehst du nach rechts zum Schalter, aktivierst ihn und verlässt den Raum wieder. Zurück im Hauptraum springst du über die linken Plattformen bis zur Leiter und kletterst hoch. Gehe durch die Tür und nimm dir den Gegner von der linken Plattform. Wende dich nach rechts und wirf ihn durch die dünne Plattform nach oben. Klettere die Leiter hoch, nimm ihn wieder auf und wirf ihn durch die Wand. Springe hinüber und du bist bei der Kiste.

Nächstes Ziel: S3 – Tower of Revival (blau)

Grüner Schatz: Gold Dust

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Wie beim roten Schlüssel vorgehen, nur an den letzten Plattformen weiter nach rechts und in den nächsten Raum gehen. Dort nimmst du

dir den Hammer-Robot und wirfst ihn durch die Wurfblöcke auf der rechten Seite. Gehe nach rechts und durch die Tür. Dahinter kletterst du die linke Leiter nach unten, zwängst dich durch die enge Passage und kletterst rechts die Leiter wieder hoch. Berühre den Schalter und gehe aus dem Raum so raus, wie du auch hineingekommen bist. Zurück im anderen Raum leitest du den Hammer-Robot nach links und lässt dich in Bouncy Wario verwandeln. Springe über die Plattformen nach oben links. Ganz oben musst du nur noch in das Loch ganz links in der Decke hüpfen. Im nächsten Raum schnell hochspringen und den Schlüssel greifen.

Kiste:

Es geht erst einmal wieder zurück durch das Loch. Im nächsten Raum einfach fallen lassen und ein Bild zurückgehen. Gehe weiter nach links bis zum Anfangsbild. Dort musst du nach links gehen und dich fallen lassen. Weiter nach links gehen, über die roten Blöcke hüpfen und die Leiter zur Tür hochklettern. Dahinter musst du den Schalter aktivieren und dann zurück zum Hauptbild. Dort hüpfst du nach rechts über die Blöcke zu einer Tür. Gehe hindurch, dann nach rechts und du bist bei der Kiste.

Nächstes Ziel: S6 – Above the Clouds (rot)

Blauer Schatz: Spray Can

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe vor wie beim grauen Schlüssel. Wenn du das Hauptbild zum dritten Mal verlässt hältst du dich rechts und steigst die Leiter hoch. Gehe weiter nach rechts, auch durch die enge Passage, und gehe durch die Tür. Dahinter nimmst du dir den Gegner und wirfst ihn durch die Blöcke auf der rechten Seite. Nimm ihn wieder auf und wirf ihn nun durch die Wurfblöcke über dir. Verlasse den Raum so, wie du

hineingekommen bist. Gehe nach rechts und lass dich fallen. Nun musst du nach links gehen, den Schalter berühren und den Raum verlassen. Zurück im Hauptraum geht es nach rechts über die Blöcke weiter. Nach drei Plattformen musst du nach links oben springen. Auf der oberen Plattform springst du nach rechts und gehst durch die Tür. Dahinter wendest du dich nach links und kletterst die Leiter hoch. Gehe weiter nach links durch die enge Passage und dann durch die Tür. Dahinter gehst du wieder nach links und hältst dich an der Eule fest. Fliege nach oben, nach links, nach unten, nach links und dann nach oben, bis du die nächste Eule erreichst. Fliege weiter nach oben und nimm dann den rechten Weg. Fliege hindurch und lass dich fallen. Nun musst du dich nur noch durch den Boden stampfen und du erreichst den Schlüssel.

Kiste:

Stampfe dich weiter durch die Blöcke, bis du eine Tür erreichst. Gehe hindurch und im Raum dahinter musst du dich durch die enge Passage an der rechten Seite zwängen. Lass dich rechts herunterfallen. Gehe bis ganz nach links und du bist bei der Kiste.

Nächstes Ziel: W6 – The West Crater (blau)

E4 – The Colossal Hole

Grauer Schatz: Glass Eye, Left

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe nach rechts und springe über das Riff. Im nächsten Bild lässt du dich weiter fallen, bis du ein paar fliegende Kraken siehst. Lass dich in Puffy Wario verwandeln und mach dich auf den Weg nach oben. Im nächsten Bild angekommen, stoppst du in der Mitte und schwebst durch die dünne Plattform. Schlage dich durch die Blöcke und du bist beim Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es wieder zurück nach unten bis zu den fliegenden Kraken, von denen du dich wieder in Puffy Wario verwandeln lässt. Gehe nach links bis zu der Öffnung beim blauen Gyro-Copter. Werde wieder normal und laufe dann nach links zur Kiste.

Nächstes Ziel: S3 – Tower of Revival (rot)

Roter Schatz: Air Pump

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Laufe nach rechts und lass dich fallen. Im nächsten Bild weiter fallen und dann nach rechts gehen. Dort musst du die Blöcke nach dem blauen Gyro-Copter zerstören und durch die Tür gehen. Nimm dir einen Gegner und wirf ihn in die Mitte des Raumes. Dort sollte er lila Blöcke zerstören, die den Weg zum Schlüssel freigeben.

Kiste:

Im Raum mit dem Schlüssel musst du den Gegner in die restlichen Wurfblöcke schmeißen. Danach verlässt du den Raum. Im nächsten

Raum gehst du nach oben links. Dann nach unten und wieder nach links, bis du zu einem weiteren blauen Gyro-Copter kommst. Schlage dich durch die Blöcke und klettere die Leiter hoch. Nun solltest du am Anfang angelangt sein. Gehe nun nach rechts und springe auf die Plattform über dem grauen Schlüssel. Mache einen Laufsprung nach links und zerstöre die lila Blöcke. Lass dich nun in das nächste Bild fallen. Dort fällst du bis ganz nach unten und gehst dann nach links. Die Leiter musst du hochklettern, dann gelangst du über die Plattformen wieder an den Anfang. Gehe nach rechts und werde zu Flat Wario. Springe nun wieder auf die Plattform über dem grauen Schlüssel und dann weiter in den zweiten engen Durchgang. Werde wieder normal und schlage dich durch die Blöcke auf der linken Seite. Steige die Leiter nach oben, springe auf die Plattform und halte dich rechts. Springe die dünnen Plattformen nach oben und spiele das Minispiel. Verlasse den Raum wieder, gehe nach links und brich durch die Blöcke. Steige die Leiter nach oben und werde wieder zu Flat Wario. Lass dich ins nächste Bild fallen und gehe zur engen Passage, die vorher durch den Minispiel-Block versperrt war. Halte dich rechts und gehe über die Plattformen nach oben, springe nach rechts und lass dich zurückverwandeln. Springe nun nach links und geh durch die Tür. Dahinter brichst du nur noch durch die Blöcke, springst ein paar Plattformen hoch und brichst noch einmal durch ein paar Blöcke. Jetzt kannst du dir die Kiste schnappen.

Nächstes Ziel: W3 – The Pool of Rain (blau)

Grüner Schatz: Winged Boots

Zeit: Nur am Tag

Schlüssel:

Vom Start aus geht es nach rechts und dort auf die Plattform mit der Eule. Springe auf sie und sie beginnt zu fliegen. Fliege nach rechts bis zur anderen Seite. Dort fliegst du nach oben und verlässt die Eule, um

durch die Tür zu gelangen. Im nächsten Raum kletterst du die linke Leiter hoch und hältst dich dann rechts. Brich durch die Blöcke und gehe weiter nach rechts, bis du nach unten fällst. Springe auf die Plattform auf der linken Seite und lass dich von der Sonne in Hot Wario verwandeln. Laufe zurück, werde zu Flame Wario, brich durch die Blöcke und hol dir den Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüsselfundort aus gehst du nach links und springst auf die Plattformen. Drücke dich nach links, gehe weiter nach links und steige die Leiter hinauf. Werde wieder zu Hot Wario und laufe herum, bis du Flame Wario bist. Zerstöre die Blöcke auf dem Boden, lass dich fallen und hol dir die Kiste.

Nächstes Ziel: E2 – The Frigid Sea (blau)**Blauer Schatz: Locomotive**

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Start aus geht es nach rechts am grünen Gyro-Copter vorbei. Lass dich von der Eule tragen und flieg nach ganz oben rechts. Wenn du zum Himmel gelangst, fliege nach rechts und lass dich fallen. Gehe durch die Tür. Im nächsten Raum geht es weiter nach rechts. Springe auf den letzten Schlangenkopf und dann nach oben links. Warte, bis die Schlange dort ihren Kopf senkt, und springe dann darüber auf die linke Plattform. Springe auf die dünne Plattform über dir und dann nach rechts. Dort springst du wieder auf den Schlangenkopf und weiter auf die linke Plattform. Lass die Schlange ihren Kopf senken und mache einen Laufsprung nach links zum Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel geht es weiter nach rechts wo du dich fallen lässt. Gehe

zurück zum Anfang des Raumes. Springe über die erste Schlange und auf den Kopf der zweiten. Von dort geht es auf die linke Plattform, weiter auf den nächsten Schlangenkopf und danach auf die rechte Plattform. Nun geht es auf die dünne Plattform über dir und dann auf die linke Plattform neben dir. Springe von dort auf den Schlangenkopf und mache einen Laufsprung nach links, wo dich die Kiste erwartet.

Nächstes Ziel: N1 – Out of the Woods (grün)

E5 – The Warped Void

Grauer Schatz: Wheel Crank

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Start aus gehst du nach rechts und durch die gelbe Tür. Dahinter gehst du nach rechts und dann durch die nächste Tür. Nun gehst du nach links, springst über das Wasser und hältst dich weiter links. Springe über die kleine Wand und hüpfе auf den Plattformen über die gelben Kreise hinüber. Steige die linke Leiter nach oben. Halte dich rechts und hüpfе über das Loch. Weiter geht es nach rechts und dann durch die Tür. Im nächsten Raum hältst du dich links und nimmst das Fass an dich. Gehe wieder nach links und lass dich fallen. Werf das Fass in die Wurfblöcke und hol dir den Schlüssel.

Kiste:

Springe aus der Grube mit dem Schlüssel und halte dich rechts. Gehe durch die Tür und halte dich im nächsten Raum links, wie schon zuvor. Nur lässt du dich diesmal in die gelben Kreise fallen. Du bist wieder am Anfang des Levels. Halte dich nun nur noch links und du gelangst zur Kiste.

Nächstes Ziel: E7 – Forest of Fear (rot)

Roter Schatz: Crayon 7

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe wie beim grauen Schlüssel vor, bis du dort bist, wo die gelben Kreise waren. Lass dich dort fallen und halte dich dann links. Springe über das Wasserloch und lass dich in die gelbe Grube fallen. Im nächsten Raum fällst du sofort weiter. Schlage den linken Pfad ein und falle bis zum Schlüssel, aber berühre dabei nicht die Wände.

Kiste:

Berühre nun irgendeine gelbe Wand, die dich daraufhin weitertransportiert. Im nächsten Raum lässt du dich nach rechts fallen und gehst nach links zur gelben Wand, die du wieder berührst. Wenn du wieder zu fallen beginnst, musst du diesmal den rechten Pfad wählen, um so zur Kiste zu gelangen.

Nächstes Ziel: E5 – The Warped Void (grün)

Grüner Schatz: Blood Potion

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Halte dich links und gehe durch die Tür ganz links. Im Raum dahinter hältst du dich rechts und steigst die Leiter ganz nach oben. Nimm dir das Fass auf der rechten Seite. Gehe mit ihm vorsichtig nach links und wirf es nach oben und nach links, um die Wurfblöcke zu zerstören. Nun halte dich rechts und gehe durch die Tür. Im nächsten Raum links halten und wieder durch eine Tür. Dahinter hältst du dich rechts und kletterst die Leiter nach oben. Stoppe auf halbem Weg und springe nach links in das gelbe Zeug, das dich weitertransportiert. Im nächsten Raum nimmst du dir das Fass auf der linken Seite und wirfst es in die Blöcke auf der rechten Seite. Nun halte dich links und gehe durch die

Tür. Gehe weiter nach links, springe über die Grube und klettere die Leiter nach oben. Halte dich immer noch links, zwänge dich durch die enge Passage und springe nach rechts. Weiter nach rechts und über die Grube rüber und du bist beim Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es wieder zurück nach links, von wo du gekommen bist. Nun springe nach links oben über die dünnen Plattformen. Lass dich in das gelbe Zeug fallen. Im nächsten Raum beginnst du zu fallen. Halte das Steuerkreuz nach links, ohne das gelbe Zeug zu berühren, und du landest auf einer Plattform mit der Kiste darauf.

Nächstes Ziel: E7 – Forest of Fear (blau)

Blauer Schatz: Heart Shield

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Folge den Schritten für den grauen Schlüssel bis zum Fass. Anstatt dieses mitzunehmen, springst du über die Grube nach links und gehst durch die Tür. Dahinter machst du einen geduckten Sprung durch die enge Öffnung und springst dann über die Grube nach links. Nimm dir einen Gegner und wirf ihn durch die Wurfblöcke auf der linken Seite. Gehe weiter nach links und durch die Tür. Dahinter zerstörst du die Blöcke auf der linken Seite und gehst durch die Tür. Anschließend wirst du zu Fat Wario. Springe nach links und lass dich fallen, so dass du die Donut-Blöcke zerstörst. Es geht dann weiter nach links und durch die nächste Tür. Im nächsten Raum lässt du dich fallen und gehst durch die linke Tür. Danach hältst du dich wieder links und gehst durch die Tür ganz links. Jetzt musst du dich rechts halten und zu Flat Wario werden. Gehe weiter nach rechts durch die enge Passage. Gehe weiter nach rechts und werde wieder normal. Nun halte dich links und gehe durch die Tür. Dahinter liegt der Schlüssel auf der linken Seite.

Kiste:

Gehe beim Schlüssel durch die Tür und im nächsten Raum durch die Tür ganz links. Dann links halten und fallen lassen. Nun halte dich rechts und gehe durch die Tür. Im nächsten Raum springst du über die Plattformen auf der rechten Seite. Auf der dritten bleibst du stehen und wartest, bis sie fällt. Nun machst du einen Laufsprung nach rechts in die Öffnung hinein. Falle nach unten und nimm dir die Kiste auf der rechten Seite.

Nächstes Ziel: E3 – Castle of Illusions (grün)

E6 – The East Crater

Grauer Schatz: Gold Throwin Glove

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Vom Anfang geht es nach links und dann durch die Blöcke. Lass dich in die Etage darunter fallen und zerstöre dort alle Blöcke. Halte dich nun rechts, falle nach unten, halte dich links und brich auch dort durch alle Blöcke. Bekämpfe den fliegenden Octopus und gehe dann zurück auf die Plattform über dir. Dort nimmst du dir das Fass und gehst damit zurück nach unten. Dort wirfst du es in die Wurfblöcke. Gehe noch eine Etage weiter nach unten und brich auch dort durch die Blöcke. Nimm dir das Fass, gehe eine Etage nach unten und wirf es in die Wurfblöcke. Gehe weiter nach links und stampfe dich durch die Blöcke. Nun gehe nach rechts und klettere die Leiter nach unten. Springe über die Flammengrube und zerstöre alle Blöcke auf der linken Seite. Nun musst du wiederholt stampfen, um den grauen Frosch und die Plattform nach oben zu bewegen. Mache dies so lange, bis ihr beide ganz oben seid. Du musst ihn dabei immer sehen. Klettere die Leiter hoch, springe ihm auf den Rücken und mit ihm zusammen nach links zum Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es weiter nach rechts und dann bis ganz nach unten. Gehe weiter nach rechts und springe in die Flammengrube, um Hot Wario zu werden. Springe sofort auf die dünne Plattform und halte dich links. Werde zu Flame Wario und halte dich sofort links, um den grauen Frosch zu besiegen. Gehe weiter nach links und bekämpfe den nächsten Frosch. Gehe die Leiter nach oben und du findest auf der linken Seite die Kiste.

Nächstes Ziel: W4 – Town in Chaos (grün)

Roter Schatz: Diamond Shield

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Halte dich links und brich durch die Blöcke. Lass dich auf die Etage darunter fallen und brich auch dort durch alle Blöcke. Halte dich nun rechts und lass dich fallen. Wende dich nach links und zerbrich auch hier wieder die Blöcke. Springe auf die Plattform über dir und nimm dir das Fass. Gehe zurück nach unten und wirf es in die Wurfblöcke. Nun geht es wieder eine Etage nach unten, zerbrich auch dort die Blöcke. Nimm dir das Fass, gehe eine Etage nach unten und wirf es in die Wurfblöcke. Zurück nach links stampfst du dich durch die Blöcke. Nun hältst du dich rechts und kletterst die Leiter nach unten. Zerbrich die Blöcke auf der rechten Seite und gehe zurück nach links. Lass dich in die Flammengrube fallen. Springe nach rechts und laufe zurück zum grauen Frosch, wo du zu Flame Wario wirst. Gehe zum Frosch, klettere die Leiter nach oben und gehe dann nach rechts ins nächste Bild. Im nächsten Raum hältst du dich rechts, kletterst die Leiter nach oben, hältst dich weiter rechts und gehst durch die Tür. Dahinter geht es immer noch nach rechts und wieder durch eine Tür. Dort geht es wieder nach rechts. Du schnappst dir einen Gegner und gehst mit ihm nach links, wo du ihn durch die Wurfblöcke schleuderst. Halte dich rechts

und gehe durch die Tür. Im nächsten Raum hältst du dich links und betrittst wieder einen Raum durch die nächste Tür. Hinter dieser stampfst du dich durch die Blockfalle hindurch. Halte dich links und schnapp dir den Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es nach rechts und dort durch die Blöcke. Klettere die Leiter nach oben, halte dich rechts und schnapp dir einen Gegner. Halte dich links und wirf ihn durch die enge Passage. Gehe weiter nach links und nimm dir erneut den Gegner. Springe nach oben auf die Plattform und wirf ihn in die Wurfblöcke auf der rechten Seite. Gehe ganz nach links und lass dich in Hot Wario verwandeln. Laufe nach rechts und springe die Plattformen nach oben. Laufe zurück und werde zwischen den Flammenblöcken und der Wand zu Flame Wario. Nun zerstöre die Flammenblöcke und gehe nach rechts, um zur Kiste zu gelangen.

Nächstes Ziel: E3 – Castle of Illusions (blau)

Grüner Schatz: Night-Vision Binoculars

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Am Anfang hältst du dich links und brichst dann durch die Blöcke. Lass dich fallen und brich in der Etage darunter durch die Blöcke. Halte dich nun rechts, falle runter, wende dich nach links und brich wieder durch die Blöcke. Bekämpfe den fliegenden Octopus, gehe auf die obere Plattform hinter dir und nimm dir das Fass. Gehe zurück nach unten und wirf das Fass in die Wurfblöcke. Zerbrich alle Blöcke in der nächsten Ebene und nimm dir dort das Fass. Halte dich rechts und wirf es in die Wurfblöcke. Springe nach rechts und gehe durch die Tür auf der rechten Seite. Dann hältst du dich links, springst in den Luftstrom und lässt dich nach oben tragen. Ducke dich und lass dich in die

schmale Öffnung fallen. Halte dich im Fallen rechts, um in der engen Passage zu landen. Halte dich rechts und werde zu Vampire Wario, verwandle dich in Bat Wario und fliege ganz nach rechts. Nun fliege nach oben und du landest beim Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus fliegst du weiter nach oben und dann nach links. Werde beim letzten Licht auf der linken Seite wieder normal, ducke dich, lass dich in die schmale Öffnung fallen und halte dabei wieder nach rechts. Gehe nach rechts und springe in den Luftstrom. Halte sofort nach rechts, damit du noch vor der nächsten Etage aus dem Luftstrom herauskommst. Mache dasselbe mit dem nächsten Luftstrom. Nach dem zweiten Luftstrom hältst du dich rechts und lässt dich fallen. Nun halte dich links, springe in den Luftstrom und halte dich links, damit du vor der nächsten Etage wieder rauskommst. Wiederhole das beim nächsten Luftstrom und du gelangst zur Kiste.

Nächstes Ziel: N6 – Sea Turtle Rocks (blau)**Blauer Schatz: Yellow Suit**

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe nach links, brich durch die Blöcke und lass dich fallen, brich wieder durch die Blöcke und halte dich rechts. Falle weiter runter, halte dich wieder links und brich durch die Blöcke. Besiege den Octopus und hol dir dann das Fass von der Plattform über dir. Gehe zurück nach unten und wirf es in die Wurfblöcke. Springe auf die Plattform zu deiner Linken und dann in den Strudel. Im nächsten Raum nimmst du dir das Fass auf der linken Seite und gehst damit nach rechts. Springe und wirf das Fass über die Blöcke. Nun fange es auf der anderen Seite wieder auf. Wirf es in die Wurfblöcke auf der rechten Seite und nimm es wieder an dich. Halte dich rechts und wirf es über weitere Blöcke. Wirf es dann

in die nächsten Wurfblöcke. Nimm es noch einmal an dich und wirf es jetzt in die Wurfblöcke, die den Weg zum Schlüssel versperren.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es nach rechts. Nun gehe zurück nach links, um das Fass wieder erscheinen zu lassen. Nimm es, gehe nach rechts und wirf es über ein paar Blöcke. Springe auf die Schlange und lass dich nach oben transportieren. Wirf das Fass in die Wurfblöcke und springe dann nach rechts zur Kiste.

Nächstes Ziel: N1 – Out of the Woods (blau)

E7 – Forest of Fear

Grauer Schatz: Compact Mirror

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Springe nach oben an die Ranke über dir. Klettere nach links und springe nach links an die nächste Ranke. Klettere weiter nach links und dann nach oben. Springe an die rechte Ranke und klettere nach rechts oben. Springe an eine weitere Ranke auf der linken Seite, klettere etwas nach oben und springe dann durch den Baum. Klettere an den Ranken hinter dem Baum wieder nach unten. Wenn du an einer Plattform ankommst, solltest du den Schlüssel auf der rechten Seite sehen.

Kiste:

Lass dich vom Schlüssel aus nach unten fallen. Dort hältst du dich links und kletterst die Leiter nach oben. Springe in die Röhre. Zurück im Hauptbild springst du an die Ranke über dir und kletterst daran hoch. Springe an die nächste Ranke und klettere nach rechts oben. Springe wieder durch den Baum und lass dich bis ganz nach unten fallen. Halte dich rechts bis zum Startpunkt. Springe an die erste Ranke, an der du

nach oben geklettert bist, halte dich nun aber rechts. Springe rüber an die nächste Ranke und klettere nach rechts oben und dann nach links. Springe nach links an die Ranke und dann nach oben an die nächste Ranke. Und weiter geht es mit der nächsten Ranke, dann mit der auf der rechten Seite. Klettere bis zur Mitte hoch und springe rüber an die nächste Ranke. Klettere nach rechts und schnapp dir die Ranke über dir. Springe durch den Baum und lass dich nach rechts zur Kiste fallen.

Nächstes Ziel: E5 – The Warped Void (grau)

Roter Schatz: Red Passcard

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe rechts neben der grauen Kiste in den nächsten Raum und klettere die Leiter hoch. Springe über die Plattformen und klettere die Leiter am Ende wieder hoch. Gehe durch die Tür und nimm dir im Raum dahinter einen Hammer-Robot, mit dem du dann nach rechts gehst. Wirf ihn über die zwei Wasserlöcher und lass ihn bei der zweiten Astgruppe fallen. Lass dich in Bouncy Wario verwandeln und springe durch den dünnen Teil der Äste. Wenn du zu springen aufhörst, halte dich rechts und gehe durch die Tür. Im nächsten Raum musst du dich rechts halten, durch die Öffnung springen und du bist beim Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus brichst du durch die Blöcke auf der linken Seite und gehst zurück, wie du gekommen bist. Im nächsten Raum hältst du dich links und lässt dich ganz nach unten fallen. Gehe weiter nach links und nimm dir wieder einen Hammer-Robot. Diesmal wirfst du ihn aber nur über ein Wasserloch. Lass dich in Bouncy Wario verwandeln und springe durch die Äste. Halte dich, oben angekommen, links und du bist bei der Kiste.

Nächstes Ziel: E7 – Forest of Fear (grün)

Grüner Schatz: Remote Control

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Rechts neben der grauen Kiste in den Raum gehen, rechts halten und die Leiter hochklettern. Nun springe über die Plattformen nach rechts. Achte dabei darauf, dass der blaue Gegner über dir auch nach rechts geht. Nach den Plattformen nimmst du dir den blauen Gegner und wirfst ihn in die Wurfblöcke auf der rechten Seite. Lass dich in Vampire Wario verwandeln und werde dann zu Bat Wario. Halte dich links und fliege bis zur Decke hoch. Nun fliege ganz nach rechts in den Knoblauch hinein. Nimm einen Gegner und springe über die Plattformen nach links. Ganz links wirfst du ihn in die Wurfblöcke und du bist beim Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es nach rechts und nach unten. Du gelangst zu den dünnen, braunen Plattformen, über die du vorher schon gesprungen bist. Springe ganz nach rechts und über die Plattformen nach oben. Links findest du die Kiste.

Nächstes Ziel: E5 – The Warped Void (rot)

Blauer Schatz: Blue Passcard

Zeit: Tag oder Nacht

Schlüssel:

Gehe wie beim grauen Schlüssel vor, nur dass du an der Stelle, wo du durch den Baum gehüpft bist, an die Ranke rechts oben springst. Von dort springst du nach links auf den Ast und hältst dich weiter links. Gehe durch die Tür und dahinter nach rechts. Auf der Plattform vor der letzten kleinen Grube lässt du dich in Zombie Wario verwandeln, hältst dich links und lässt dich in die Grube fallen. Unten angekommen, gehst

du nach rechts durch die Stacheln und bist beim Schlüssel.

Kiste:

Vom Schlüssel aus geht es nach links und die Leiter hoch. Gehe ganz nach rechts und lass dich in Zombie Wario verwandeln. Springe nach oben und halte dich links. Werde wieder normal und drehe dich, dann wartet rechts die Kiste auf dich.

Nächstes Ziel: E5 – The Warped Void (blau)

Endgegner

Hammer werfende Puppe

Ort: W2 – Volcano's Base

Strategie:

Die Puppe sitzt auf einem der drei Fässer. Wenn eines der Fässer aufleuchtet, springst du hinein. Das lässt die anderen zwei verschwinden. Währenddessen ist die Puppe auf der untersten Ebene. Schlag schnell zweimal auf sie ein, sonst rennt sie über die Plattformen und versucht, dich mit ihrem Hammer zu erwischen. Springe ihr auf den Kopf und erwische sie so, dass sie rot wird. Danach schlage auf sie ein, bis sie erledigt ist. Das größte Problem bei diesem Gegner ist, dass die Hämmer, die er hat, dir die ganze Zeit folgen werden. Die Puppe wirft die Hämmer nach einem bestimmten Schema. Versuche nicht, die Fässer zu treffen, während sie wirft, würdest du nämlich von einem Hammer getroffen, fällst du hinunter und somit in die Laufbahn der Hämmer. Bleib also ruhig und versuche, das Muster herauszufinden, um so Treffer landen zu können.

Der Wurm

Ort: S1 – Grasslands

Strategie:

Er wird genauso sauer wie die anderen Gegner, wenn du seine Strategie herausfindest. Am Anfang springt der Wurm aus der Erde. Behalte ihn im Auge, denn er wird sich auf die dir gegenüberliegende Seite stellen. Er wird dort eine Weile stillstehen, so dass du ihn erschlagen kannst. Springe auf seinen Kopf. Nach jedem Schlag wird er schneller. Wenn du ihn nicht erwischst, spuckt er einen Stein aus, und falls du getroffen wirst, gehst du k.o. Drei Schläge erledigen ihn. Also versuche, ihn jedes Mal zu treffen, wenn er aufsteht.

Zauber-Fuchs

Ort: W3 – The Pool of Rain

Strategie:

Er wird direkt am Anfang zwei Feuerbälle auf dich werfen. Wenn sie dich treffen, musst du wieder von vorne beginnen. Weiche ihnen also aus. Danach wirft er einen spitzen Gegenstand auf dich. Dieser kreist erst eine Runde herum, bevor er aufschlägt und dich trifft, wenn du nicht vorher wegspringst. Versichere dich, dass du nicht getroffen wirst, anderenfalls wirst du zu Puffy Wario und musst noch einmal anfangen. Die Dornen ziehen sich nun zurück und an deren Stelle erscheint ein neuer kampffähiger Gegner. Deine Aufgabe ist es jetzt, den Gegner in den Fuchs zu schleudern. Versuche nun also, den Gegner die Mauer runterzuschubsen und er wird auf der anderen Seite etwas treffen. Mit drei Treffern hast du den Gegner erledigt.

Ball-Hase

Ort: W4 – A Town in Chaos

Strategie:

Erinnerst du dich noch an ihn? Du hast bereits in WL 2 mit ihm Basketball gespielt. Nun hast du wieder die Aufgabe, mit ihm und seinem Komplizen Turtle zu spielen. Genau wie das Basketball-Game ist dieses Spiel ebenfalls einfach, wenn du weißt, was zu tun ist. Ihr spielt nämlich Fußball. Das Tor ist rechts und der Torwart ist Turtle. Der Hase kommt herausgehüpft, und wenn er auf deinen Kopf springt, verwandelst du dich in einen Ball. So kann er dich ins Tor befördern. Um zu gewinnen, solltest du allerdings IHM auf den Kopf springen und ihn ins Tor bringen. Das Problem: Wenn er zu nah am Boden ist, bringt ihn Turtle wieder zurück. Deshalb musst du Turtle erledigen, indem du ihm auf den Kopf springst oder ihn stößt. Am leichtesten kannst du den Hasen treffen, wenn er sich in der Luft befindet. Wenn du dreimal triffst, hast du gewonnen.

Großer Biber-Boss

Ort: E1 – Stagnant Swamp

Strategie:

Das Ziel ist es, ihn an den Seiten zu treffen oder aber mit B am Kopf. Während du nach unten drückst, kommst du zur Ranke. Wenn er das erste Mal auftaucht, klettert er die Ranke hoch und dreht sich auf der Stelle. Klettere weiter hoch und lande auf seiner Seite. Nach einem Schlag fällt der Biber ins Wasser. Er folgt dir nun beim Klettern und versucht, dich zu treffen. Du musst sicher stehen und ihn treffen. Nach dem ersten Schlag wird er schneller, nach dem zweiten fängt er auch noch an sich zu drehen. Bleibe bei deiner Strategie und treffe ihn ein letztes Mal und du hast ihn erledigt. Nun noch ein Tipp: Versuche, immer auf der rechten Seite zu stehen, denn so hast du nach jedem Schlag genug Ruhe, um wieder zurückzuspringen.

Elektrischer Fisch

Ort: N6 – Sea Turtle Rocks

Strategie:

Von dem Augenblick an, wo du ins Wasser fällst, ist der Fisch bei dir. Er attackiert dich die ganze Zeit mit seinen Fangarmen. Wenn er dich erwischt, schmeißt er dich direkt wieder raus. Schwimm also schnell in das grüne Zeug hinein. Er wird mit erhobenen Fangarmen das ganze Gebiet absuchen. Du kannst ihn nun dreimal treffen. Wenn du ihn das erste Mal nicht fest genug triffst, spuckt er etwas Tinte aus und alles um dich herum wird dunkel. Du solltest ihn also treffen, bevor er das tut. Im Großen und Ganzen ist dieser Gegner ziemlich leicht zu besiegen.

Ballon-Boss

Ort: W1 – Desert Ruins

Strategie:

Noch ein einfacher Gegner. Der Boss hat Speere, mit denen er dich die ganze Zeit treffen möchte. Wenn er dich trifft, wirst du Puffy Wario und schwebst in der Luft. Warte, bis er hinunterkommt, und springe auf seinen Kopf. Er spuckt eine Luftpumpe aus. Spring darauf und er wird sich aufblasen. Das wiederholst du sechsmal, bis du ihn erledigt hast.

Geisterpirat

Ort: E1 – Stagnant Swamp

Strategie:

Beim ersten Mal werden vier Totenköpfe erscheinen und sich in die vier Ecken des Raumes bewegen. Der Raum wird stockdunkel. Stelle dich also erst einmal unter den untersten, finster dreinblickenden Schädel rechts neben dir. Ein Geisterpirat erscheint und jagt dich durch den

Raum. Die Schädel erscheinen ebenfalls wieder. Versuche nun, den untersten rechten Schädel zu treffen, dann springe hoch und erledige den oberen rechten. Anschließend springst du nach links oben und erledigst den oberen linken. Nutze die Leiter, um nach unten zum letzten Schädel zu kommen, und treffe ihn. Falls der Pirat dich in dieser Zeit erwischt, schickt er dich nach draußen. Wenn du nach dem Schlag zu lange wartest, taucht er wieder auf. Also, beeile dich!

Mausfisch

Ort: N4 – Bank of the Wild River

Strategie:

Ebenfalls ein leichter Gegner. Springe auf die Fliege. Wenn die grünen Gegner kommen, versuchst du, sie so zu treffen, dass sie den grünen Käse fallen lassen. Die Maus wird den Käse fressen. Wenn sie das dreimal getan hat, kannst du sie schlagen.

Drei Spinnen

Ort: N1 – Out of the Woods

Strategie:

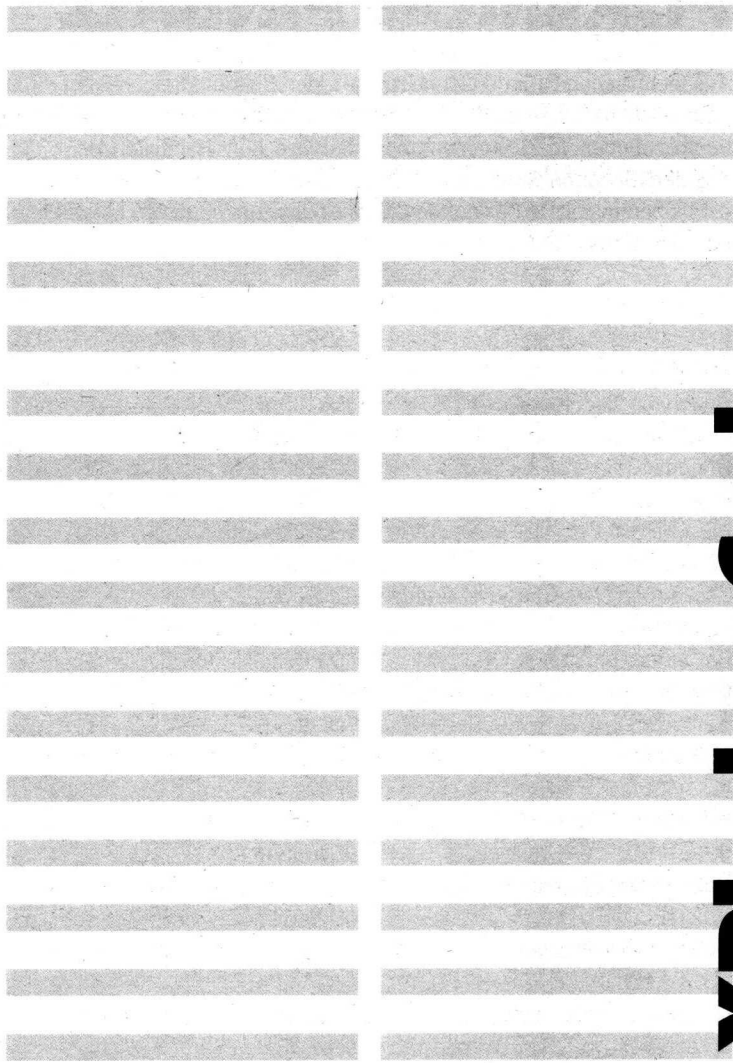
Die drei Spinnen bewegen sich auf und ab, bis sie dableiben und versuchen, dich einzuweben. Wenn du im Netz gefangen bist, wirst du zu Yarn Wario. Lass das Netz zu Boden fallen und du kannst es dann als Ball aufheben. Werfe diesen Ball zu den drei Spinnen. Wenn du sie getroffen hast, kommen sie auf den Boden, um ein neues Netz um dich herum zu spinnen. Weiche dem Netz aus und springe den Spinnen auf den Rücken, sie werden dann verschwinden. Es werden nun zwei Bälle erscheinen, mit denen du wieder die Spinnen triffst. Anschließend springst du erneut auf sie drauf. Diesen Vorgang wiederholst du noch einmal. Drei Treffer mit den Bällen und drei Sprünge auf den Rücken überlebt keine Spinne.

Big Boss Clown

Ort: Stage Temple

Strategie:

Für einen Endkampf ist dieser Endgegner ein Witz. Er ist der einfachste Gegner des ganzen Spiels. Springe auf eine seiner Hände, wenn er sie zur Faust geballt hat. Dann hau sie ihm ins Gesicht, speziell auf seine Nase. Vier Schläge reichen ihm und er geht zu Boden. Genieße nun in aller Ruhe das Finale.



XPloder-Codes

POKÉMON PINBALL

Aus technischen Gründen ist es zum jetzigen Zeitpunkt eigentlich unmöglich, mit dem XploderGB Codes für Pokémon Pinball herauszufinden. In Zusammenarbeit mit Blaze, dem Hersteller des XploderGB, haben wir jedoch das Unmögliche möglich gemacht und präsentieren stolz 161 exklusive Cheat-Codes zum neuesten Mega-Hit aus dem Hause Nintendo:

Unendlich Bälle/Runden

0D289DED

Unendlich Nochmal-Modus

0D60D4ED

Unendlich Zeit (Schnapp' sie dir-Modus)

0D263E96

Unendlich Doppel-Pikachu-Kickbacks

0D4AE896

5 Milliarden Punkte bei jeder Runde

0D268DED

Ball immer gerettet

0D2049ED

0D20BDED

0D202CED

0D20A1ED

Habe immer Pokéball

0D221EED

Habe immer Superball

0D231EED

Habe immer Ultraball

0D241EED

Habe immer Meisterball

0D261EED

Fange immer Pokémon:

Bisasam

0D210B96

Bisaknosp

0D220B96

Bisaflo

0D230B96

Glumanda

0D240B96

Glutexo

0D260B96

Glurak

0D260B96

Schiggy

0D270B96

Schillok

0D280B96

Turtok

0D290B96

Raupy

0D2A0B96

Safcon

0D2B0B96

Smettbo

0D2C0B96

Hornliu

0D2D0B96

Kokuna

0D2E0B96

Bibor

0D2F0B96

Taubsi

0D300B96

Tauboga

0D310B96

Tauboss

0D320B96

Rattfratz

0D330B96

Rattikarl

0D340B96

Habitak

0D350B96

Ibitak

0D360B96

Rettan

0D370B96

Arbok

0D380B96

Pikachu

0D390B96

Raichu

0D3A0B96

Sandan

0D3B0B96

Sandamer

0D3C0B96

Nidoran (weiblich)

0D3D0B96

Nidorina

0D3E0B96

Nidoqueen

0D3F0B96

Nidoran (männlich)

0D400B96

Nidorino

0D410B96

Nidoking

0D420B96

Piepi

0D430B96

Pixi

0D440B96

Vulpix

0D450B96

Vulnona

0D460B96

Pummeluff

0D470B96

Knuddeluff

0D480B96

Zubat

0D490B96

Golbat

0D4A0B96

Myrapla

0D4B0B96

Duflor

0D4C0B96

Giflor

0D4D0B96

Paras

0D4E0B96

Parasek

0D4F0B96

Bluzuk

0D500B96

Omot

0D510B96

Digda

0D520B96

Digdri

0D530B96

Mauzi

0D540B96

Snobilikat

0D550B96

Enton

0D560B96

Entoron

0D570B96

Menki

0D580B96

Rasaff

0D590B96

Fukano

0D5A0B96

Arkani

0D5B0B96

Quapsel

0D5C0B96

Quaputzi

0D5D0B96

Quappo

0D5E0B96

Abra

0D5F0B96

Kadabra

0D600B96

Simsala

0D610B96

Machollo

0D620B96

Maschok

0D630B96

Machomei

0D640B96

Knofensa

0D650B96

Ultrigaria

0D660B96

Sarzenia

0D670B96

Tentacha

0D680B96

Tentoxa

0D690B96

Kleinstein

0D6A0B96

Georok

0D6B0B96

Geowaz

0D6C0B96

Ponita

0D6D0B96

Gallopa

0D6E0B96

Flegmon

0D6F0B96

Lahmus

0D700B96

Magnetilo

0D710B96

Magneton

0D720B96

Porenta

0D730B96

Dodu

0D740B96

Dodri

0D750B96

Jurob

0D760B96

Jugong

0D770B96

Sleima

0D780B96

Sleimok

0D790B96

Muschas

0D7A0B96

Austos

0D7B0B96

Nebulak

0D7C0B96

Alpollo

0D7D0B96

Gengar

0D7E0B96

Onix

0D7F0B96

Traumato

0D800B96

Hypno

0D810B96

Krabby

0D820B96

Kingler

0D830B96

Voltobal

0D840B96

Lektrobal

0D850B96

Owei

0D860B96

Kokowei

0D870B96

Tragosso

0D880B96

Knogga

0D890B96

Kicklee

0D8A0B96

Nockchan

0D8B0B96

Schlurp

0D8C0B96

Smogon

0D8D0B96

Smogsmog

0D8E0B96

Rihorn

0D8F0B96

Rizeros

0D900B96

Chaneira

0D910B96

Tangela

0D920B96

Kangama

0D930B96

Seeper

0D940B96

Seemon

0D950B96

Goldini

0D960B96

Golking

0D970B96

Sterndu

0D980B96

Starmie

0D990B96

Pantimos

0D9A0B96

Sichlor

0D9B0B96

Rossana

0D9C0B96

Elektek

0D9D0B96

Magmar

0D9E0B96

Pinsir

0D9F0B96

Tauros

0DA00B96

Karpador

0DA10B96

Garados

0DA20B96

Lapras

0DA30B96

Ditto

0DA40B96

Evoli

0DA50B96

Aquana

0DA60B96

Blitza

0DA70B96

Flamara

0DA80B96

Porygon

0DA90B96

Amonitas

0DA10B96

Amoroso

0DAB0B96

Kabuto

0DAC0B96

Kabutops

0DAD0B96

Aerodactyl

0DAE0B96

Relaxo

0DAF0B96

Arktos

0DB00B96

Zapdos

0DB10B96

Lavados

0DB20B96

Dratini

0DB30B96

Dragonir

0DB40B96

Dragoran

0DB50B96

Mewtu

0DB60B96

Mew

0DB70B96

Anmerkung: Mew wird zwar als 'nicht gefangen' auf dem Ergebnisbildschirm angezeigt, ist aber trotzdem in deinem Pokédex zu finden.



XPLODER-CODES N64

1080° Snowboarding

Trick Attack, Crystal Lake, stoppt Timer

e87d49be:59c8

Crystal Peak, stoppt Timer

e8801f3e:59c8

Golden Forest, stoppt Timer

e88002ae:59c8

Time Attack, Crystal Lake, stoppt Timer

e880af7e:595a

Crystal Peak, stoppt Timer

e87f7e1e:595a

Golden Forest, stoppt Timer

e87f66ae:595a

Contest, Crystal Lake, stoppt Timer

e87d172e:59c8

Crystal Peak, stoppt Timer

e880dfee:59c8

Golden Forest, stoppt Timer

e880c4be:59c8

Match Race, Crystal Lake, kein Schaden

e8846071:59a3

Crystal Peak, kein Schaden

e87d6555:59a3

Golden Forest, kein Schaden

e87e53e5:59a3

1080° Snowboarding alternativ

Trick Attack, stoppt Timer, Crystal Lake

e87d49be:59c8

Crystal Peak

e87f7e1e:595a

Golden Forest

e88002ae:59c8

Time Attack, stoppt Timer, Crystal Lake

e880af7e:595a

Crystal Peak

e87f7e1e:595a

Golden Forest

e87f66ae:595a

Contest, stoppt Timer, Crystal Lake

e87d172e:59c8

Crystal Peak

e880dfee:59c8

Golden Forest

e880c4be:59c8

Match Race, stoppt Timer, Crystal Lake

e8846071:59a3

Crystal Peak

e87d6555:59a3

Golden Forest

e87e53e5:59a3

Aero Gauge

Immer Erster

e8674247:5959

Stoppt Zeitmesser

e8674757:595a

e867475b:595a

e867475e:595a

Friert alle Zeitmesser ein

e867424b:595a

e88ec0bb:5959

Unendlich Luft

e88ec0c2:59b6

Unendlich goldene Federn

e88ec0a5:59b6

Unendlich rote Federn

e88ec0a1:59b6

Unendlich Eier

e88ec099:59b6

Unendlich Jiggies

e88ec0fd:59b6

Unendlich Noten

e88ec095:59b6

Alle Noten

eb595756:595a

db94b62d:5fc4

Unendlich Schädel

e88ec0f9:59b6

Airboarders

Unbegrenzt Zeit

e8664d5f:5982

Automobili Lamborghini

Unbegrenzt Zeit

e8623a81:5999

Immer Erster

e860b287:5959

Unendlich Runden

e860b28b:5959

Bio Freaks

Unendlich Gesundheit

c8695a4e:b55a

Unendlich Schild

c8695a52:b55a

Schilde immer an

e8695f5e:597c

Unendlich Jetpack-Treibstoff

c8695f56:8b5a

Banjo-Kazooie

Unendlich Leben

e88ec0bd:5961

Unendlich Gesundheit

e88ec0b5:596f

Body Harvest

Unendlich MG-Munition

e85ad8cd:5922

Unendlich T.S.-Munition

e85ad8db:59b6

Unendlich TNT

e85ad8d1:595b

Body Count immer 0

c85ad8ee:595a

Evil Adam Mode

82052afd:0002

Fat Legged Alien

8213fd03:0001

Bust-A-Move 2

Unendlich Credit

e86858c7:594f

Castlevania 64

Unendlich Energie

e88ef395:59aa

Unendlich rote Juwelen

e88ef3a3:5998

Unendlich Geld

c88ef39e:60fa

Bomber Man

Unendlich Energie

e8604169:595c

Unendliche Leben

e8801969:59bb

Unbegrenzt Credite

e880196d:59bb

Stoppt Zeitmesser

e8801985:595a

Chopper Attack

Unendlich Treibstoff

e868ed6b:596c

Unendlich Schild

c868f010:5cda

Unendlich Munition

eb59575c:595a

db6af477:5f49

Extra-Waffen

e868ea7f:595b

e868ea83:5955

e868ea87:5958

e868ea8b:5957

e868ea8f:5962

e868ea9f:5955

Buck Bumble

Unbegrenzt Leben

e0641528:59b6

Kein Bonus-Countdown

e0641520:582a

Clay Fighter 63 1/3

Alle Charaktere

e870d9f7:595f

Diddy Kong Racing

Alle Ballons

e876d7d3:598c

Alle Cheats

c8615182:504f

Donkey Kong 64

Zeigt versteckte Areas, blaues Licht

e8b923cb:5959

Zeigt versteckte Areas, rotes Licht

e8b923cf:5959

Zeigt versteckte Areas, grünes Licht

e8b923d3:5959

Feiner Kong

e8c884ef:5959

Kong ein bisschen feiner

e8c88413:5959

Hellbrauner Kong

e8c88347:5955

Kong ein bisschen sonnengebräunt

e8c884b3:5959

Kong ein bisschen Neon

e8c884db:5959

Seltsamer Code

e8c3ab8d:5959

Alle Strukturen sind unsichtbar

e8b9797f:5959

Extreme G

Unendlich Schild

e86ca84b:5922

Unendlich Turbos

e86ca81d:595b

e86ca821:595b

Roach Bike

e86cef91:5962

Benutzen Sie nur einen Boulder

82097687:0001

Fish Eye Linse

82097687:0002

Boulder + Fish Eye

82097687:0003

Magnify Mode

82097687:0004

Magnify + Boulder

82097687:0005

Anti-Gravity Mode

82097687:0008

Anti-Grav + Boulder

82097687:0009

Anti-Grav + Fish Eye

82097687:000a

Anti-Grav+Boulder+FishEye

82097687:000b

Anti-Grav + Magnify

82097687:000c

Anti-Grav+Magnify+Boulder

82097687:000d

Wireframe Mode

82097687:0010

Stealth Mode

82097687:0020

Ghost Mode

82097687:0040

F-Zero X

Unendlich Leben

e861da7f:5955

Unendlich Energie

c8829ea0:9c78

c8829ea4:9c78

Kontinuierlich Turbo

ed82a4f8:598f

e882a07b:59aa

Immer Erster

c8829e16:5959

FIFA 64

Spieler 1 gewinnt immer

e865e795:59bb

Spieler 2 gewinnt immer

82119047:0063

FIFA 98 - TRTTWC

Heimmannschaft hat 99 Tore

e8704b85:59bb

Heimmannschaft hat 0 Tore

821af433:0000

Gastmannschaft hat 99 Tore

e8704b89:59bb

Gastmannschaft hat 0 Tore

821af437:0000

Forsaken

Unendlich Bikes

e85a5564:59bb

Unendlich Schild

ed6a3a68:5959

e86a3a68:596a

Unendlich Hull

ed6a3a66:5959

e86a3a66:5969

GEX 64

Unendlich Energie

e862a71d:5956

Unendlich Leben

c8640a7e:5955

e862a719:5955

Glover

Unbegrenzte Bälle

e87d65ed:5961

GT 64

Immer erster Platz

e86c7dd8:5959

Nur 1 Runde für Rennen

e86c744b:5959

Hexen

Unbesiegbar

c8674874:504f

Unbegrenzt Blue Mana

e86748a3:591f

Unbegrenzt Green Mana

e86748a1:591f

Habe Axe/Staff/Frost Shards.

e8674899:594f

Habe Hammer/Firest./Arc.

e867489f:594f

Habe Quietus/Wraith./Blood.

e867489d:594f

Holy Magic Century

Maximum HP

c85b1584:5c37

c85b1582:5c37

Maximum MP

c85b1588:5c37

c85b1586:5c37

Maximum Defence

c85b158a:5c37

Maximum Agility

c85b158c:5c37

Lylat Wars

Unendlich Leben

e86c935f:59bb

Unendlich Bomben

e86bf25d:5955

Mace: The Dark Ages

Unendlich Energie

e85e05d9:59b6

Extra-Charakter

e85b4df0:5959

1 Schlag tot

d208aef0:0064

e85e0151:5959

Flauschige, rosa Slippers

8213c249:0001

Aktiviere Ziao Lang

8213c281:0001

Mario Golf

Unendlich Power Shots

c86318f4:6688

c86fcb50:6688

Öffnet alle Levels

c8676242:6ae6

Alle Charaktere

c8627ef0:5956

c8627eee:5958

c8627ef4:5962

c8627ef2:5964

c8627ef8:595e

c8627ef6:5955

c8627efc:5957

c8627efa:5961

c8627e00:5963

c8627ef8:595d

Mario Kart 64

Benutze nur einen der folgenden

82165fbd:0001

Multi-Bananen

82165fbd:0002

Einzelne grüne Schildkröte

82165fbd:0003

Mehrere grüne Schildkröten

82165fbd:0004

Einzelne rote Schildkröte

82165fbd:0005

Mehrere rote Schildkröten

82165fbd:0006

Stachelige Schildkröte

82165fbd:0007

Blitz

82165fbd:0008

Explodierende Blöcke

82165fbd:0009

Unbesiegbar

82165fbd:000a

Unsichtbar

82165fbd:000b

Turbo-Boost

82165fbd:000c

Mario Party

Unendlich Gesundheit

c85ebb16:504f

Unendlich Munition

eb5c5768:595a

db62ed03:5f49

MRC – Multi Racing Championship

Unendlich Zeit

e85da1e9:59b6

Unendlich Zeit 1

ed5da1e9:5964

e85da1e9:59b6

Immer erster Platz

e860e961:595a

Niedrige Kurszeit

e85d9f8d:595a

Mystical Ninja

Unendlich Gesundheit

e8692539:5982

Unendlich Leben

e8692541:5964

Unendlich Ryo

e869253e:596a

Habe Bazooka

8215d3cb:0001

Habe Chain Pipe

8215d3bf:0002

Habe Ebisumaru

8215d3a3:0001

Habe Fire Cracker Bomb

8215d3c4:0001

Habe Flute

8215d3db:0001

Habe Kunai Of Severe Cold

8215d3d4:0001

Habe Medal Of Flames

8215d3df:0001

Habe Meat Saw-Hammer

8215d3c0:0001

Habe Sasuke

8215d3a4:0001

Habe Yae

8215d3ab:0001

Flying Magic

8215d3f4:0001

Mermaid Magic

8215d3fb:0001

Mini Ebisumaru Magic

8215d3f2:0001

Sudden Impact Magic

8215d3ec:0001

Shell

8215d3fc:0001

Braunes Objekt

8215d402:0001

Braunes, rundes Objekt

8215d40f:0001

Goldener Schlüssel

8215d412:0001

Blaue Sausage

8215d417:0001

Rosa Objekt

8215d41b:0001

Goldenes Objekt

8215d41c:0001

Blaues Objekt

8215d422:000

Offroad Challenge

Statischer Zeitmesser

e85dbb8d:598c

Pilot Wings

Unendlich Benzin für Rocket Belt

e88cc0ff:59d9

Unendlich Benzin für Gyrocopter

e88cc0df:59d9

Rayman 2

Unendliche Gesundheit

c86f1ca4:5970

Unendlicher Sauerstoff

c8639dd8:9ce8

Öffnet alle Levels

c8736858:504f

c8736856:504f

c873685c:504f

c873685a:504f

Du hast alle Käfige

c8736748:504f

c8736746:504f

c873674c:504f

c873674a:504f

c8736750:504f

c873674e:504f

c873f754:504f

Du hast alle gelben Lums

c87367e0:504f

c87367de:504f

c87367e4:504f

c87367e2:504f

c87367e8:504f

c87367e6:504f

c87367ec:504f

c87367ea:504f

c87367f0:504f

c87367ee:504f

c87367f4:504f

c87367f2:504f

c87367f8:504f

c87367f6:504f

c87367fc:504f

c87367fa:504f

c8736700:504f

c87367fe:504f

c8736704:504f

c8736702:504f

c8736708:504f

c8736706:504f

c873670c:504f

c873670a:504f

c8736710:504f

c873670e:504f

c8736714:504f

c8736712:504f

c8736718:504f

c8736716:504f

c873671c:504f

c873671a:504f

c8736720:504f

c873671e:504f

c8736724:504f

c8736722:504f

c8736728:504f

c8736726:504f

c873672c:504f

c873672a:504f

c8736730:504f

c873672e:504f

c8736734:504f

c8736732:504f

c8736738:504f

c8736736:504f

c873673c:504f

c873673a:504f

c8736740:504f

c873673e:504f

c8736744:504f

c8736742:504f

c8736748:504f

c8736746:504f

c873674c:504f

c873674a:504f

c8736750:504f

c8736874:504f

c8736872:504f

c8736878:504f

c8736876:504f

c873687c:504f

c873687a:504f

c8736880:504f

c873687e:504f

c8736884:504f

c8736882:504f

c8736888:504f

c8736886:504f

c873688c:504f

c873688a:504f

Einen Schlag bekommen für unbesiegbar

c8716078:595a

Resident Evil 64 PAL

XploderCheck (muss an sein)

e8965758:595a

2c0004f0:0000

Unendlich Gesundheit

c8613176:5922

Immer gute Verfassung

c861313c:595a

Schnellfeuer alle Waffen

c8613170:645a

Immer nur einmal gespeichert

c864a9a8:595a

Spiele The 4th Survivor-Mission

c8612e42:59a2

Spiele Tofu-Mission

c8612e42:59a1

Starte gleich mit zweitem Szenario

(Intro überspringen)

e3613364:599a

Habe Rucksack (10

Inventarplätze)

d50e584e:0000

c864afa2:5959

Spiele als

Leon

c8613390:59da

Claire

c8613390:5ada

Leon (verwundet)

c8613390:55da

Claire (ohne Jacke)

c8613390:56da

Leon als S.T.A.R.S.-Mitglied

c8613390:61da

Claire als Biker

c8613390:62da

Leon als Biker

c8613390:63da

Leon (seine Kleidung und Kopf,
ihr Körper)

c8613390:64da

Hunk (instabil)

c8613390:5dda

Tofu

c8613390:5eda

Ada (instabil)

c8613390:5fda

Cheryl

c8613390:60da

*Waffen-Codes***Habe Waffe in 1. Inventarplatz**

Kampfmesser

e364b020:5959

H & K VP70

e364b020:595c

Browning HP

e364b020:595b

H & K VP70 Burst

e364b020:5956

Desert Eagle 50A.E.

e364b020:5955

Desert Eagle 50A.E. 10 Inch

e364b020:5958

Remington M1100-P

e364b020:5957

Remington M1100 Halbaufomatik

e364b020:5962

M79 Granatwerfer

(Brandgeschoss)

e364b020:5961

M79 Granatwerfer

(Explosivgeschoss)

e364b020:5964

M79 Granatwerfer

(Säuregeschoss)

e364b020:5963

Armbrust

e364b020:595e

Colt S.A.A.

e364b020:595d

Schockwaffe

e364b020:5960

MAC 11 Maschinenpistole

e364b020:595f

Flammenwerfer

e364b020:596a

Raketenwerfer

e364b020:5969

Gatling Gun

e364b020:596c

Habe Waffe auf 2. Inventarplatz

Kampfmesser

e364b024:5959

H & K VP70

e364b024:595c

Browning HP

e364b024:595b

H & K VP70 Burst

e364b024:5956

Desert Eagle 50A.E.

e364b024:5955

Desert Eagle 50A.E. 10 Inch

e364b024:5958

Remington M1100-P

e364b024:5957

Remington M1100 Halbaufomatik

e364b024:5962

M79 Granatwerfer (Brandgeschoss)

e364b024:5961

M79 Granatwerfer (Explosivgeschoss)

e364b024:5964

M79 Granatwerfer (Säuregeschosse)

e364b024:5963

Armbrust

e364b024:595e

Colt S.A.A.

e364b024:595d

Schockwaffe

e364b024:5960

MAC 11 Maschinenpistole

e364b024:595f

Flammenwerfer

e364b024:596a

Raketenwerfer

e364b024:5969

Gatling Gun

e364b024:596c

Habe Waffe auf 3. Inventarplatz

Kampfmesser

e364b028:5959

H & K VP70

e364b028:595c

Browning HP

e364b028:595b

H & K VP70 Burst

e364b028:5956

Desert Eagle 50A.E.

e364b028:5955

Desert Eagle 50A.E. 10 Inch

e364b028:5958

Remington M1100-P

e364b028:5957

Remington M1100 Halbautomatik

e364b028:5962

M79 Granatwerfer (Brandgeschosse)

e364b028:5961

M79 Granatwerfer (Explosivgeschosse)

e364b028:5964

M79 Granatwerfer (Säuregeschosse)

e364b028:5963

Armbrust

e364b028:595e

Colt S.A.A.

e364b028:595d

Schockwaffe

e364b028:5960

MAC 11 Maschinenpistole

e364b028:595f

Flammenwerfer

e364b028:596a

Raketenwerfer

e364b028:5969

Gatling Gun

e364b028:596c

Habe Waffe auf 4. Inventarplatz

Kampfmesser

e364b02c:5959

H & K VP70

e364b02c:595c

Browning HP

e364b02c:595b

H & K VP70 Burst

e364b02c:5956

Desert Eagle 50A.E.

e364b02c:5955

Desert Eagle 50A.E. 10 Inch

e364b02c:5958

Remington M1100-P

e364b02c:5957

Remington M1100 Halbautomatik

e364b02c:5962

M79 Granatwerfer (Brandgeschosse)

e364b02c:5961

M79 Granatwerfer (Explosivgeschosse)

e364b02c:5964

M79 Granatwerfer (Säuregeschosse)

e364b02c:5963

Armbrust

e364b02c:595e

Colt S.A.A.

e364b02c:595d

Schockwaffe

e364b02c:5960

MAC 11 Maschinenpistole

e364b02c:595f

Flammenwerfer

e364b02c:596a

Raketenwerfer

e364b02c:5969

Gatling Gun

e364b02c:596c

Habe Waffe auf 5. Inventarplatz

Kampfmesser

e364b030:5959

H & K VP70

e364b030:595c

Browning HP

e364b030:595b

H & K VP70 Burst

e364b030:5956

Desert Eagle 50A.E.

e364b030:5955

Desert Eagle 50A.E. 10 Inch

e364b030:5958

Remington M1100-P

e364b030:5957

Remington M1100 Halbautomatik

e364b030:5962

M79 Granatwerfer (Brandgeschosse)

e364b030:5961

M79 Granatwerfer (Explosivgeschosse)

e364b030:5964

M79 Granatwerfer (Säuregeschosse)

e364b030:5963

Armbrust

e364b030:595e

Colt S.A.A.

e364b030:595d

Schockwaffe

e364b030:5960

MAC 11 Maschinenpistole

e364b030:595f

Flammenwerfer

e364b030:596a

Raketenwerfer

e364b030:5969

Gatling Gun

e364b030:596c

Habe Waffe auf 6. Inventarplatz

Kampfmesser

e364b034:5959

H & K VP70

e364b034:595c

Browning HP

e364b034:595b

H & K VP70 Burst

e364b034:5956

Desert Eagle 50A.E.

e364b034:5955

Desert Eagle 50A.E. 10 Inch

e364b034:5958

Remington M1100-P

e364b034:5957

Remington M1100 Halbautomatik

e364b034:5962

M79 Granatwerfer (Brandgeschosse)

e364b034:5961

M79 Granatwerfer (Explosivgeschosse)

e364b034:5964

M79 Granatwerfer (Säuregeschosse)

e364b034:5963

Armbrust

e364b034:595e

Colt S.A.A.

e364b034:595d

Schockwaffe

e364b034:5960

MAC 11 Maschinenpistole

e364b034:595f

Flammenwerfer

e364b034:596a

Raketenwerfer

e364b034:5969

Gatling Gun

e364b034:596c

Kampfmesser

e364b038:5959

H & K VP70

e364b038:595c

Browning HP

e364b038:595b

H & K VP70 Burst

e364b038:5956

Desert Eagle 50A.E.

e364b038:5955

Desert Eagle 50A.E. 10 Inch

e364b038:5958

Remington M1100-P

e364b038:5957

Remington M1100 Halbautomatik

e364b038:5962

M79 Granatwerfer (Brandgeschosse)

e364b038:5961

M79 Granatwerfer (Explosivgeschosse)

e364b038:5964

M79 Granatwerfer (Säuregeschosse)

e364b038:5963

Armbrust

e364b038:595e

Colt S.A.A.

e364b038:595d

Schockwaffe

e364b038:5960

MAC 11 Maschinenpistole

e364b038:595f

Flammenwerfer

e364b038:596a

Raketenwerfer

e364b038:5969

Habe Waffe auf 7. Inventarplatz

Gatling Gun

e364b038:596c

Habe Waffe auf 8. Inventarplatz

Kampfmesser

e364b03c:5959

H & K VP70

e364b03c:595c

Browning HP

e364b03c:595b

H & K VP70 Burst

e364b03c:5956

Desert Eagle 50A.E.

e364b03c:5955

Desert Eagle 50A.E. 10 Inch

e364b03c:5958

Remington M1100-P

e364b03c:5957

Remington M1100 Halbautomatik

e364b03c:5962

M79 Granatwerfer (Brandgeschosse)

e364b03c:5961

M79 Granatwerfer (Explosivgeschosse)

e364b03c:5964

M79 Granatwerfer (Säuregeschosse)

e364b03c:5963

Armbrust

e364b03c:595e

Colt S.A.A.

e364b03c:595d

Schockwaffe

e364b03c:5960

MAC 11 Maschinenpistole

e364b03c:595f

Flammenwerfer

e364b03c:596a

Raketenwerfer

e364b03c:5969

Gatling Gun

e364b03c:596c

Habe Waffe auf 9. Inventarplatz

Kampfmesser

e364b040:5959

H & K VP70

e364b040:595c

Browning HP

e364b040:595b

H & K VP70 Burst

e364b040:5956

Desert Eagle 50A.E.

e364b040:5955

Desert Eagle 50A.E. 10 Inch

e364b040:5958

Remington M1100-P

e364b040:5957

Remington M1100 Halbautomatik

e364b040:5962

M79 Granatwerfer (Brandgeschosse)

e364b040:5961

M79 Granatwerfer (Explosivgeschosse)

e364b040:5964

M79 Granatwerfer (Säuregeschosse)

e364b040:5963

Armbrust

e364b040:595e

Colt S.A.A.

e364b040:595d

Schockwaffe

e364b040:5960

MAC 11 Maschinenpistole

e364b040:595f

Flammenwerfer

e364b040:596a

Raketenwerfer

e364b040:5969

Gatling Gun

e364b040:596c

Habe Waffe auf 10. Inventarplatz

Kämpfmesser

e364b044:5959

H & K VP70

e364b044:595c

Browning HP

e364b044:595b

H & K VP70 Burst

e364b044:5956

Desert Eagle 50A.E.

e364b044:5955

Desert Eagle 50A.E. 10 Inch

e364b044:5958

Remington M1100-P

e364b044:5957

Remington M1100 Halbautomatik

e364b044:5962

M79 Granatwerfer (Brandgeschosse)

e364b044:5961

M79 Granatwerfer (Explosivgeschosse)

e364b044:5964

M79 Granatwerfer (Säuregeschosse)

e364b044:5963

Armbrust

e364b044:595e

Colt S.A.A.

e364b044:595d

Schockwaffe

e364b044:5960

MAC 11 Maschinenpistole

e364b044:595f

Flammenwerfer

e364b044:596a

Raketenwerfer

e364b044:5969

Gatling Gun

e364b044:596c

Habe Waffe auf 11. Inventarplatz*Feuerzeug/Dietrich-Position*

Kämpfmesser

e364b048:5959

H & K VP70

e364b048:595c

Browning HP

e364b048:595b

H & K VP70 Burst

e364b048:5956

Desert Eagle 50A.E.

e364b048:5955

Desert Eagle 50A.E. 10 Inch

e364b048:5958

Remington M1100-P

e364b048:5957

Remington M1100 Halbautomatik

e364b048:5962

M79 Granatwerfer (Brandgeschosse)

e364b048:5961

M79 Granatwerfer (Explosivgeschosse)

e364b048:5964

M79 Granatwerfer (Säuregeschosse)

e364b048:5963

Armbrust

e364b048:595e

Colt S.A.A.

e364b048:595d

Schockwaffe

e364b048:5960

MAC 11 Maschinenpistole

e364b048:595f

Flammenwerfer

e364b048:596a

Raketenwerfer

e364b048:5969

Gatling Gun

e364b048:596c

Leon-Codes

Alle Waffen I & unendlich Munition

ed64b01f:5969

eb5d575c:5959

6b5ea616:5f5f

ed64b01f:5969

eb60575c:595a

6b5ea615:5f49

Alle Waffen II & unendlich Munition

ed64b01f:5969

eb5d575c:5959

6b5ea616:5f56

ed64b01f:5969

eb60575c:595a

6b5ea615:5f49

Claire-Codes

Alle Waffen I & unendlich Munition

ed64b01f:595e

eb5d575c:5959

6b5ea616:5f5f

ed64b01f:595e

eb60575c:595a

6b5ea615:5f49

Alle Waffen II & unendlich Munition

ed64b01f:595e

eb5d575c:5959

6b5ea616:5f56

ed64b01f:595e

eb60575c:595a

6b5ea615:5f49

Inventar-Codes

Unendlich Gegenstände

1. Inventarplatz

e364b01f:594f

2. Inventarplatz

e364b023:594f

3. Inventarplatz

e364b027:594f

4. Inventarplatz

e364b02b:594f

5. Inventarplatz

e364b02f:594f

6. Inventarplatz

e364b033:594f

7. Inventarplatz

e364b037:594f

8. Inventarplatz

e364b03b:594f

9. Inventarplatz

e364b03f:594f

10. Inventarplatz

e364b043:594f

Unendlich alle Plätze

eb5f575c:595a

6b5ea615:5f49

Unendlich Farbbänder

ersetzt Feuerzeug/Dietrich

e039f348:5970

e039f347:594f

Truhen-Codes

Habe unendlich Gegenstand

1. Inventarplatz

e364b04b:594f

2. Inventarplatz

e364b04f:594f

3. Inventarplatz

e364b053:594f

4. Inventarplatz

e364ad57:594f

5. Inventarplatz

e364ad5b:594f

6. Inventarplatz

e364ad5f:594f

7. Inventarplatz

e364ad63:594f

8. Inventarplatz

e364ad67:594f

9. Inventarplatz

e364ad6b:594f

10. Inventarplatz

e364ad6f:594f

11. Inventarplatz

e364ad73:594f

12. Inventarplatz

e364ad77:594f

13. Inventarplatz

e364ad7b:594f

14. Inventarplatz

e364ad7f:594f

15. Inventarplatz

e364ad83:594f

16. Inventarplatz

e364ad87:594f

17. Inventarplatz

e364ad8b:594f

18. Inventarplatz

e364ad8f:594f

19. Inventarplatz

e364ad93:594f

20. Inventarplatz

e364ad97:594f

21. Inventarplatz

e364ad9b:594f

22. Inventarplatz

e364ad9f:594f

23. Inventarplatz

e364ada3:594f

24. Inventarplatz

e364ada7:594f

25. Inventarplatz

e364adab:594f

26. Inventarplatz

e364adaf:594f

27. Inventarplatz

e364adb3:594f

28. Inventarplatz

e364adb7:594f

29. Inventarplatz

e364adbb:594f

30. Inventarplatz

e364adbf:594f

31. Inventarplatz

e364adc3:594f

32. Inventarplatz

e364adc7:594f

33. Inventarplatz

e364adcb:594f

34. Inventarplatz

e364adcf:594f

35. Inventarplatz

e364add3:594f

36. Inventarplatz

e364add7:594f

37. Inventarplatz

e364addb:594f

38. Inventarplatz

e364addf:594f

39. Inventarplatz

e364ade3:594f

40. Inventarplatz

e364ade7:594f

41. Inventarplatz

e364adeb:594f

42. Inventarplatz

e364adef:594f

43. Inventarplatz

e364adf3:594f

44. Inventarplatz

e364adf7:594f

45. Inventarplatz

e364adfb:594f

46. Inventarplatz

e364adff:594f

47. Inventarplatz

e364ad03:594f

48. Inventarplatz

e364ad07:594f

49. Inventarplatz

e364ad0b:594f

50. Inventarplatz

e364ad0f:594f

51. Inventarplatz

e364ad13:594f

52. Inventarplatz

e364ad17:594f

53. Inventarplatz

e364ad1b:594f

54. Inventarplatz

e364ad1f:594f

55. Inventarplatz

e364ad23:594f

56. Inventarplatz

e364ad27:594f

57. Inventarplatz

e364ad2b:594f

58. Inventarplatz

e364ad2f:594f

59. Inventarplatz

e364ad33:594f

60. Inventarplatz

e364ad37:594f

61. Inventarplatz

e364ad3b:594f

62. Inventarplatz

e364ad3f:594f

63. Inventarplatz

e364ad43:594f

64. Inventarplatz

e364ae47:594f

Unendlich Gegenstände alle Plätze

eb96575c:595a

6b5ea651:5f49

Kisteninhalt

1. Inventarplatz Farbbänder

e364b04c:5970

2. Inventarplatz kleiner Schlüssel

e364b050:596f

3. Inventarplatz Erste-Hilfe-Spray

e364b054:597b

4. Inventarplatz Chemikalie FR-W

e364ad58:5976

5. Inventarplatz Chemikalie AC-W

e364ad5c:5975

6. Inventarplatz gemischte Kräuter

e364ad60:5981

7. Inventarplatz gemischte Kräuter

e364ad64:5984

8. Inventarplatz gemischte Kräuter

e364ad68:5983

9. Inventarplatz Feuerzeug

e364ad6c:597f

10. Inventarplatz Dietrich

e364ad70:598a

11. Inventarplatz Ventilgriff

e364ad74:598c

12. Inventarplatz rotes Juwel

e364ad78:598b

13. Inventarplatz rote Schlüssel

e364ad7c:5986

14. Inventarplatz blaue Schlüssel

e364ad80:5985

15. Inventarplatz Schlangenstein

e364ad84:5988

16. Inventarplatz Jaguarstein

e364ad88:5987

17. Inventarplatz blauer Stein

e364ad8c:5992

18. Inventarplatz Plattformschlüssel

e364ad90:59bb

19. Inventarplatz Adlerstein

e364ad94:5994

20. Inventarplatz Läuferstecker

e364ad98:5993

21. Inventarplatz Bauernstecker

e364ad9c:598e

22. Inventarplatz Springerstecker

e364ada0:598d

23. Inventarplatz Königsstecker

e364ada4:5990

24. Inventarplatz W.-Box-Schlüssel

e364ada8:598f

25. Inventarplatz Zünder

e364adac:599a

26. Inventarplatz Plastiksprengstoff

e364adb0:5999

27. Inventarplatz Sprengstoff & Zünder

e364adb4:599c

28. Inventarplatz Kurbel

e364adb8:599b

29. Inventarplatz Einhornplakette

e364adbc:5997

30. Inventarplatz Adlerplakette

e364adc0:59a2

31. Inventarplatz Wolfplakette

e364adc4:59a1

32. Inventarplatz

Generatorzahnrad

e364adc8:59a4

33. Inventarplatz Kanalschachtöffner

e364adcc:59a3

34. Inventarplatz Hauptsicherung

e364add0:599e

35. Inventarplatz

Sicherungsbehälter

e364add4:599d

36. Inventarplatz Impfstoff

e364add8:59a0

37. Inventarplatz Impfstoffbehälter

e364addc:599f

38. Inventarplatz Impfstoffgrundsubstanz

e364ade0:59a9

39. Inventarplatz G-Virus

e364ade4:59ac

40. Inventarplatz Spezialschlüssel

e364ade8:59ab

41. Inventarplatz Joint-S-Stecker

e364adec:59a6

42. Inventarplatz Joint-N-Stecker

e364adf0:59a5

43. Inventarplatz Seil

e364adf4:59a8

44. Inventarplatz Kabinenschlüssel

e364adf8:59b2

45. Inventarplatz blauer Schlüssel

e364adfc:59b1

46. Inventarplatz roter Schlüssel

e364ad00:59b4

47. Inventarplatz roter Schlüssel

e364ad04:59b3

48. Inventarplatz grüner Schlüssel

e364ad08:59ae

49. Inventarplatz roter Kontrolltafelschlüssel

e364ad0c:59ad

50. Inventarplatz gelber Kontrolltafelschlüssel

e364ad10:59b0

51. Inventarplatz Maschinenraumschlüssel

e364ad14:59af

52. Inventarplatz MO-Disk

e364ad18:59ba

53. Inventarplatz Laborcodekarte

e364ad1c:59b9

54. Inventarplatz Hauptschlüssel

e364ad20:59bc

55. Inventarplatz Plattformschlüssel

e364ad24:59bb

56. Inventarplatz Schrot

e364ad28:5965

57. Inventarplatz Magnum-Patrone

e364ad2c:5968

58. Inventarplatz Flamm-Öl

e364ad30:5967

59. Inventarplatz Explosivgeschosse

e364ad34:5972

60. Inventarplatz Brandgeschosse

e364ad38:5971

61. Inventarplatz Säuregeschoss

e364ad3c:5974

62. Inventarplatz MG-Munition

e364ad40:5973

63. Inventarplatz Elektroladungen

e364ad44:596e

64. Inventarplatz Bolzen

e364ad48:596d

Hinweis: Zuerst einen Schuss abgeben, dann ins Inventar gehen – freie Auswahl. Nur einen der Codes verwenden. Gilt nur bei neuem Spiel!

Hinweis 1: Zusammen mit Rucksack-Code verwenden.

Rogue Squadron

Unendliche Leben

e8675d48:595b

Unendlich Schild

e867d1b3:59ff

c867d1b2:595a

Unendlich Raketen

e8661d56:5958

Alle Levels

e8675e83:59d0

Shadow Man

Unendlich Kugeln

c85bae8e:596a

Unendlich Voodoo

e85bae7e:594f

e85bae7d:594f

Unendlich Luft

e85bae72:59f1

Unendlich Gesundheit

c85bae6e:786a

Alle Items

50001d20:0000

e85759a5:5963

Shadows Of The Empire

Unendliche Leben

e8647685:594f

Unendlich Raketen

e864822b:594f

Snowboard Kids

Unendlich Geld

c8687a80:1caa

Nur eine Runde für Rennen

c8687920:5961

Goldmedaillen

c86421b6:5a59

c86421bc:5a59

c86421ba:5a59

c86421c0:5a59

c86421be:5a59

c86421c4:5a59

Alle Tracks

e86421d4:595b

Spacestation Silicon Valley

Unendliche Gesundheit EVO

e87137db:59da

Mouse, Hyena

e8714ea7:59da

Rocket Dog

e8714357:59da

King Rat

e8747047:59da

Spit Dog, Bear, King Pen, FB EVO

e8713baf:59da

Fox, Pen, Husky, Tortoise Tank

e871527b:59da

Bunny, Racing Turtle

e87146ff:59da

Rocket Husky

e874741b:59da

Cool Cod

e874978f:59da

Elephant

e8713f83:59da

Lion, Camel

e874554f:59da

Desert Fox

e8746973:59da

A. Desert Rat, Vulture, Box Kang

e871422b:59da

Benutze nur Geschicklichkeit

Power Mouse

e871533c:5956

Rocket Dog

e8748d7c:5956

King Rat

e8746edc:5956

King Penguin

e8713c44:5956

Benutze nur unendlich Geschicklichkeit

Rocket Dog

e8748d80:5956

Bear

e8713c48:5956

Power Pen, Husky, Fox, Tort Tank

e8745714:5956

Bunny, Racing Turtle

e8714c98:5956

Rocket Husky

e87472b4:5956

Hyena

e871506c:5956

Lion

e8745be8:5956

Armed Desert Rat

e87148c4:5956

Desert Fox

e8746a0c:5956

Boxing Kangaroo

e87148c4:5956

Benutze nur einen für Level-Select

Final Euro Eden Level

e893d11b:5961

Final Arctic Kingdom Level

e893d11b:596a

Final Jungle Safari Level

e893d11b:5968

Final Desert Adventure Level

e893d11b:596d

Big Celebration Parade

e893d11b:5970

Spacecraft Shoot-em-up

e894d11b:596f

StarWars EP1 POD Racer

Infinite Truguts

c8651e6e:504f

Immer als Erster durchs Ziel

e86873e3:5959

Alle Strecken

c8651e60:504f

c8651e5e:504f

Alle Charaktere

c8651e6c:59cd

c8651e6a:504f

Super Mario 64

Unendliche Leben

e886eb33:59b6

Unendlich Energie

c886eb32:614f

Unendlich Hut

c886eb3a:504f

Superstar Soccer

Heimmannschaft hat 9 Tore

e865f27d:5961

Heimmannschaft hat 0 Tore

82119f2b:0000

Gastmannschaft hat 9 Tore

8211a9bf:0009

Gastmannschaft hat 0 Tore

e8650011:595a

Superstar Soccer 98

Heimmannschaft hat 9 Tore

e870d953:5961

Heimmannschaft hat 0 Tore

821a86fd:0000

Gastmannschaft hat 9 Tore

821a9579:0009

Gastmannschaft hat 0 Tore

821a9579:0000

Top Gear Overdrive

Unendlich Nitro

e863b061:595f

Unendlich Geld

c863b05b:60fa

Extra Autos

e8667dc7:5960

Extra Runden

e8667dc0:5955

Top Gear Rally

Nur 1 Runde fahren champ. mode

e8853e2d:595c

Extra-Auto

e888c063:594f

Extra-Funny Cars

e888c064:595f

Extra-Tracks

e888c061:594f

Turok - Dinosaur Hunter

Alle Waffen

eb62575c:595a

db6ada03:5f5f

Alle Schlüssel

eb5b575c:595a

db6ada3f:5f61

Unendlich Munition

eb57575c:595a

db6adabf:5f49

eb5c575c:595a

db6adacb:5f49

Turok 2

Aktiviere Cheatmenü

c86869d4:504f

c86869d2:504f

Virtual Pool 64

Pot 1 für gewonnen Stelle auf 2

e8844a73:5971

Schlechte bleibt auf 0

e8844a7b:595a

Score 0 Punkte in shark skins

e8844a75:595a

Habe 5 Spiele gewonnen

e8844a77:5955

Wave Race 64

Super Speed

e87257c9:594f

Fehlversuche zählen nicht

e87257d1:595a

Unendlich Stunt Mode-Zeit

e8725562:594f

WCW vs NWO

Habe alle Charakter

e85c592b:594f

Kein Timeout

e863694c:5966

Maximum Spirit

e8635f87:59b6

Aluminium-Baseballschläger

830f1c50:0000

e86373a6:595a

Baseballschläger

830f1c50:0101

e86373a6:595a

Stuhl

830f1c50:0202

e86373a6:595a

Tischstück

830f1c50:0303

e86373a6:595a

Wetrix**Leerer Abfluss**

eb595757:595a

db7146ed:5f60

Stoppt Zeitmesser

e86f5006:594f

WipeOut 64**Immer nur eine Waffe benutzen****Minen**

841bc4f6:0003

E-Pack

841bc4f6:0006

Autopilot

841bc4f6:0007

Turbo

841bc4f6:0009

Raketen

841bc4f6:0001

Lenkraketen

841bc4f6:0002

Electro Bolt

841bc4f6:0005

Schild

841bc4f6:0008

Quake Disruptor

841bc4f6:000c

Feisar Minigun

841bc4f6:000f

QIREX Power Snare

841bc4f6:0011

AG SYSTEMS Shield Raider

841bc4f6:0012

WWF War Zone**Cheatmenü aktivieren**

c867f9d0:695a

c867f9ce:584f

c867f9d4:795a

c867f9d2:904f

[illegible]

Codes

BLAZE

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

[illegible]

Codes

BLAZE

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

[illegible]

Codes

BLAZE

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

Codes

BLAZE

**XPLoder
CODE HOTLINE:**

**0190-
82 46 75***

* (3,63 DM/MIN)

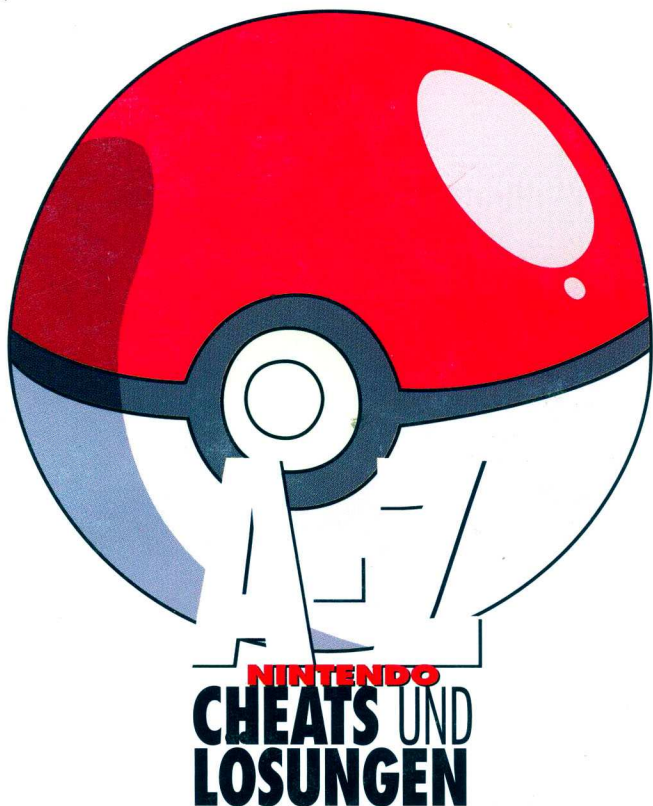
XPLoder Codes

Codes

EXPLODERCODES

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELN!

POKÉMON PINBALL



Nintendo A - Z Cheats und Lösungen (Ausgabe 11) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe. Nintendo und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Nintendo.