

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELEN!



Nintendo 64
GAME BOY COLOR

NUMMER 12

big N

Für alle Nintendo 64 Spieler

NINTENDO
LOSUNGEN

KOMPLETT
GELOST!

YOSHI'S
STORY

KOMPLETT
GELOST!

MADDEN NFL 2001

KOMPLETT
GELOST!

TIME 00'30"23

MARIO KART 64

KOMPLETT
GELOST!

N64 TEIL 2

TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION

KOMPLETT
GELOST!

MARIO
TENNIS

KOMPLETT
GELOST!

GBC

ZELDA DX
LINK'S AWAKENING

KOMPLETT
GELOST!

GBC

SPIDER-MAN

x 2

PLUS: HAUFENWEISE TIPPS & TRICKS FÜR N64!

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 - 12
© 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, Henk Tukker, Karsten Rohloff, Boris Horn, Elisabeth Goossen, Ulrike Eimer, Riccardo Cafagna und unseren treuen Lesern!

Gehört zu big.N 11/2000

Nummer - 12 Lösungsbuch big.N

Titel: Mario Tennis 64
© Nintendo 2000

Komplettlösungen

Madden NFL 2001	007
Mario Kart 64	019
Mario Tennis 64	039
Spider-Man GBC	067
Turok 3 - Shadow of Oblivion - Teil 2	085
Yoshi's Story	133
Zelda DX: Link's Awakening GBC	169
Tipps und Tricks N64	181

Du bist auf der Suche nach einer bestimmten Spiel Lösung,
 weißt aber nicht mehr, in welcher Ausgabe sie erschienen ist?
 Unsere praktische Komplettübersicht hilft weiter:

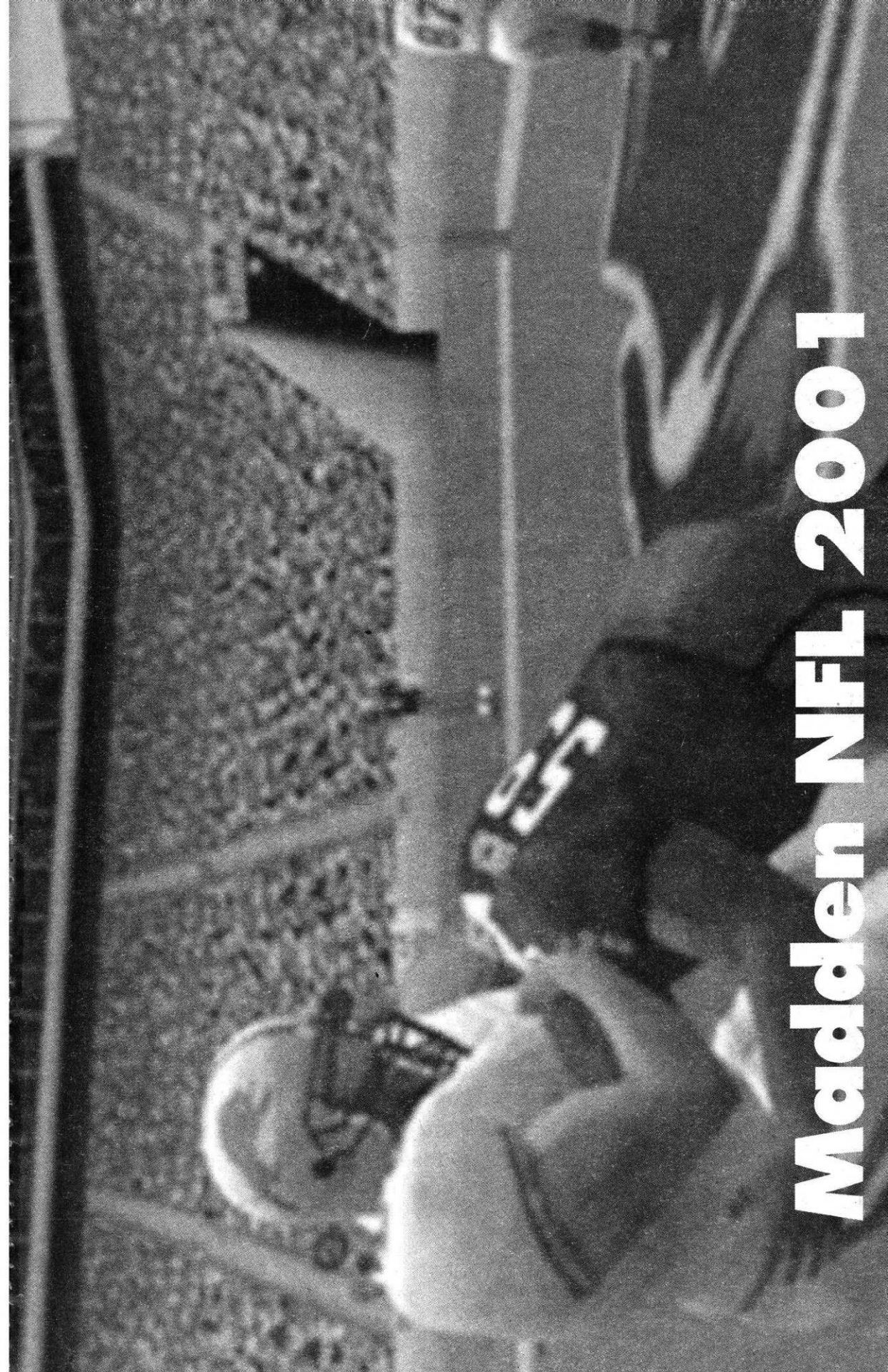
Titel	Buch	Heftausgabe
Army Men: Sarge's Heroes	Nummer 7	big.N 05/00
Battle Tanx: Global Assault	Nummer 6	big.N 04/00
Bomberman 64: The 2nd Attack	Nummer 10	big.N 09/00
Carmageddon 64	Nummer 2	big.N 12/99
Castlevania 64	Nummer 2	big.N 12/99
Castlevania: Legacy Of Darkness	Nummer 5	big.N 03/00
Daikatana	Nummer 8	big.N 06/00
Donkey Kong 64	Nummer 4	big.N 02/00
Harvest Moon	Nummer 5	big.N 03/00
Hercules	Nummer 11	big.N 10/00
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 11	big.N 10/00
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 Pinball (GBC)	Nummer 11	big.N 10/00
Pokémon Rot + Blau (GB)	Nummer 3	big.N 01/00

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

Titel	Buch	Heftausgabe
Pokémon Snap	Nummer 10	big.N 09/00
Pokémon Stadium	Nummer 7	big.N 05/00
Rainbow Six	Nummer 6	big.N 04/00
Rayman (GBC)	Nummer 6	big.N 04/00
Rayman 2	Nummer 3	big.N 01/00
Resident Evil 64	Nummer 4	big.N 02/00
Rocket: Robot On Wheels	Nummer 4	big.N 02/00
Super Mario 64 – Teil 1	Nummer 5	big.N 03/00
Super Mario 64 – Teil 2	Nummer 6	big.N 04/00
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
Turok 3: SoO(GBC)	Nummer 11	big.N 10/00
Turok 3: Shadow Of Oblivion	Nummer 11	big.N 10/00
Wario Land 3 (GBC) – Teil 1	Nummer 10	big.N 09/00
Wario Land 3 (GBC) – Teil 2	Nummer 11	big.N 10/00
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 Xploder-Codes? Hier kannst du welche finden:

Titel	Buch	Heftausgabe
A - Z der Spiele – Teil 1	Nummer 11	big.N 10/00
A - Z der Spiele (GB) – Teil 1	Nummer 10	big.N 09/00
Pokémon Pinball (GBC)	Nummer 11	big.N 10/00
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



Madden NFL 2001

MADDEN NFL 2001

1. Die Offense

Den Ball laufen lassen

Beim Versuch, einen Kickoff zurückzuschlagen, sind der Juke und der Speed Burst deine mächtigsten Waffen. Beobachte, wie sich das Blocken entwickelt, und warte bis zur letzten Sekunde, um so auch dem ersten Tackler mit einem rechten oder linken Juke auszuweichen. Wenn es dir gelingt, der ersten Welle aus dem Weg zu gehen, stehen deine Chancen sehr gut, einen Dreißig-Yard-Return zu machen oder sogar noch mehr.

Bei einem Inside-Run solltest du dich an das Spielgeschehen halten, das im Spielbuch zu finden ist. Dadurch bist du in der Lage, einen Vorteil aus dem Vorstoß der Offense-Linie zu ziehen, genauso wie aus jedem vorderen Blocker, der sich auf die Linie vor dir zubewegt. Wenn du die Linie erreicht hast, renne geradewegs zu dem Loch und mache einen Speed Burst, um an dem defensiven Lineman vorbeizukommen. Manchmal ist das Loch nur schwer zu erkennen und es handelt sich dabei eigentlich nur um einen massigen 150-Kilo-Mann. Dann musst du entscheiden, ob du dich geschlagen gibst und zu Boden gehst, oder ob du deine Ellenbogen benutzt, um dich durchzukämpfen.

Es ist ein schönes Gefühl, den Linebacker zur Außenlinie zu treiben, einen Haken zu schlagen und dann an der Seitenlinie entlangzurennen. Du kannst aber auch versuchen, zum Aus zu rutschen, dann einen Juke zur Seitenlinie zu machen, um dem ersten Tackler auszuweichen und dich dann parallel zur Seitenlinie weiterzubewegen. Springe oder umlaufe alle Gegner oder Teamgefährten, die vor dir im Gras liegen, und vermeide einen Zusammenstoß mit einem Tackler. Falls alle Gegenspieler nebeneinander an der Goal-Linie stehen sollten, hilft dir nur ein waghalsiger Sprung in die Endzone.

Das Werfen des Balls

Zur Vorbereitung des nächsten Schrittes kannst du mehrere Sachen durchführen. Erst einmal schaust du an den Seiten des Feldes entlang, um in Gedanken deine Wege und Verteidigungslinien durchzugehen. Achte dabei aber immer auf die Spieluhr. Wenn du gegen einen Gegner antrittst, versuche, den Verteidiger, der von deinem Gegenspieler gesteuert wird, mit einem Täuschungsmanöver von deinem vordersten Receiver wegzubewegen.

Spiele ein wenig mit deinem Controller, so kannst du die Flugbahn des Passes variieren. Ein leichter Druck befördert den Ball ins Downfield und erlaubt es einem schnellen Receiver, unter den Ball zu rennen. Wenn du den Ball weit in dein eigenes Gebiet werfen musst, in dem die Deckung ohnehin schon recht dicht ist, solltest du versuchen, ihm eine niedrigere Flugbahn zu geben, damit deine Defense leichter eingreifen kann.

Das Fangen des Balles

Ein guter Pass ist schon fast die halbe Miete. Nachdem du den Ball freigibst, übernimmst du die Kontrolle über den Receiver. Du kannst nach einem Ball springen, der über deinen Kopf fliegt, und einem hinterherhechten, der schon fast den Boden berührt.

2. Die Defense

Bevor der Ball im Spiel ist

Beobachte das Spielfeld, während sich die Offense aufstellt, so hast du immer noch genügend Zeit, deine Defense umzustellen, wenn deine Aufstellung zu schwach war. Du kannst auch deine Defense-Linie verschieben, um sie besser auf die Offense einzustellen. Zusätzlich ist es dir möglich, deine Secondary nach vorne zur Linie zu beordern, damit sie die Deckung übernehmen und dabei leider einiges abbekommen. Natürlich kannst du sie genauso nach vorne wie auch nach hinten verschieben.

Wenn der Ball im Spiel ist

Wenn der Ball im Spiel ist, kannst du deine Gegner auf die unterschiedlichsten Arten aus dem Konzept bringen. Um den Quarterback ein wenig zu hetzen, übernimmst du die Steuerung eines defensiven Linemans und schwimmst im wahrsten Sinne des Wortes an der Offense vorbei. Bist du dem Quarterback so nahe, dass du ihn schon sehen kannst, aber nicht nahe genug, um ihn aufzuhalten, versuche alles in deiner Macht Stehende, um seinen Pass abzublocken oder abzufälschen.

Diese Tackles hören sich richtig gut an und sind auch lustig anzusehen, aber es braucht seine Zeit, um einen Running Back oder einen Receiver richtig zu platzieren. Obendrein kann es dir passieren, dass dein Spieler nichts bewirken kann, außer auf Grund seiner Masse nach Luft zu schnappen. Bevor du es riskierst, das Spiel zu verlieren, solltest du lieber in Richtung des Ballträgers springen, um ihn möglichst schnell zu Fall zu bringen.

Es erfordert Instinkt, Schnelligkeit und ein bisschen Glück, die Defense zu übernehmen. Wenn der Ball in der Luft ist, wechselst du über zu dem defensiven Spieler, der dem Receiver am nächsten steht, und versuchst, diesem den Ball abzulassen, natürlich mit dem entsprechenden Körpereinsatz. Wenn du nicht an das Ziel deiner Wünsche kommst, musst du in Erwägung ziehen, etwas aggressiver vorzugehen.

3. Das Laufen

Die Lauftechnik

Du musst das Loch in der Verteidigung schnell finden und darfst dich nicht zu lange im Backfield aufhalten, denn sonst gibst du dem defensiven Lineman zu viel Zeit, um zu reagieren. Benutze am besten einen Speed Burst, um zum Ziel zu gelangen. Außen an den Tackles vorbeizurennen ist nicht so leicht, wie es aussieht, denn besonders die ersten Momente nach dem Handoff zählen. Halte dich also nicht zu

lange im Backfield auf, sondern renne ein wenig nach oben zur Seitenlinie und warte auf den ersten Ansturm. Dann hältst du dich entweder außen oder innen, um der ersten Welle zu entgehen und die Secondary auszutricksen. Sobald du weißt, dass du zu Boden gehst, solltest du versuchen, durch einen Verzweiflungssprung noch einige Meterchen gut zu machen und dabei ein paar deiner Gegenspieler mit zu Boden zu reißen.

Kenne deine Mitspieler

Jeder Spieler in diesem Spiel verfügt über verschiedene Schwächen und Stärken, die in 18 unterschiedliche Kategorien unterteilt sind. Die Schlüsselattribute für die Running Backs sind Stärke, Höchstgeschwindigkeit, Beweglichkeit, Beschleunigung und das Durchbrechen des Tackles. Natürlich bedeutet das nicht, dass dein Running Back in jeder der Kategorien der Beste sein muss, viel wichtiger ist es, dass er mit der Offense harmoniert, die zudem einige Schwachpunkte ausgleichen kann.

4. Die Pässe

Ein guter Quarterback schafft es immer wieder, seinen Pässen den richtigen Touch zu geben. Gerade in diesem Spiel wird ein einfaches System verwendet, das die Geschwindigkeit erhöht und die Flugbahn niedriger werden lässt, je länger du den Pass-Knopf drückst. Ein kurzes Drücken bewirkt einen langsamen und hohen Pass, dessen Flugbahn recht steil und gebogen ist.

Es gibt eine Vielzahl von Pass-Routen. Lasse dir Zeit, alle Routen während des Spiels kennen zu lernen, und entscheide für dich selbst, welche in deinem Spiel die Erfolg versprechendste ist. Du kannst den Ball jederzeit zu einem Receiver werfen, der sich auf einer geraden Linie bewegt, denn dann sind seine Chancen, den Ball zu fangen, besonders hoch.

5. 2-Minuten-Offensive

Nichts kann die Stimmung mehr drücken, als über 58 Minuten ein Spiel zu dirigieren und zu dominieren und es dennoch in den letzten beiden Minuten zu versieben, weil du deine 2-Min. Offensive nicht ausführen konntest. Behalte daher die Zeit immer im Auge, denn nur dann gelingt dir auch ein perfektes Spiel. Die Uhr beginnt zu laufen, wenn dein Returner den Ball berührt.

Versuche, nicht zu schnell zu punkten, sonst verschaffst du deinem Gegner zu viel Zeit, in der er selber Punkte holen kann. Benutze außerdem keine Play Action in den letzten zwei Minuten, denn meistens ist die Defense nur damit beschäftigt, dich aus der Endzone herauszuhalten, da würde Play Action nur die kostbare Zeit verschwenden und zu nichts führen.

Pässe entlang der Seitenlinien sind die beste Möglichkeit Extra-Yards zu sammeln, doch werfe deinen Ball nicht mit höchstmöglicher Präzision, sonst behindert dich dein bemühter Receiver und du gewinnst nicht die gewünschten Yards. Versuche, in den letzten Sekunden einen kurzen Pass zu werfen, um etwas Boden gut zu machen, bevor der Schiedsrichter die Uhr stoppt.

6. No-Huddle

Mit deiner Steuerung kannst du bis zu sechs Spielzüge speichern, die auf Knopfdruck wieder präsent sind. Speichere am besten hochprozentige Pässe und Outside Runs, denn nur so kannst du ein Spiel kreieren, in dem es eine No-Huddle-Offense gibt.

Hauptsächlich sollte die Wahl der Spielzüge darauf basieren, wie viele Yards du noch brauchst, um die Endzone zu erreichen. Merke dir in jedem Fall, dass es in deinem Sinne ist, die gesamte Zeit, die dir zur Verfügung steht, auch zu verbrauchen. Dabei ist die übrige Gesamtspielzeit recht unerheblich. Halte deine Offense immer in Bewegung und versuche, dich langsam vorzutasten.

Wenn du Glück hast und die Vierzig-Yard-Linie deines Gegners übernehmen kannst, solltest du versuchen, einen oder zwei Running

Plays einzuschieben. Dadurch verstärkst du den Druck auf die Defense, denn so ist sie zum Handeln gezwungen.

7. Dein Team

Auch wenn ein kurzes Spiel immer viel Spaß verspricht, bietet Madden NFL 2001 mehr als nur reinen Spielspaß. Du hast hier die Möglichkeit, eine Saison lang nicht nur deine Fähigkeiten als Trainer zu verbessern, sondern auch die Aufgaben eines Managers zu übernehmen. Im Saison-Modus ist es deine Aufgabe, dein Team über einen Zeitraum von 16 Spielen hinweg zu begleiten; die Pläne halten sich eng an die wirklichen Zeitpläne der NFL. Dein Ziel ist es, diese Division zu gewinnen oder wenigstens eine Wild Card zu ergattern, um dich für den Super-Bowl zu qualifizieren. Falls du versagen solltest, musst du es eben mit einem anderen Team noch einmal versuchen.

Normalerweise werden vom Management eines Teams notwendige Schritte unternommen, wenn der Erfolg ausbleibt, und in diesem Spiel bist du derjenige, der diese Veränderungen machen darf und muss. Um den erwarteten Erfolg zu haben, musst du neue Spieler verpflichten, einen Trainer ersetzen, eine neue Taktik vorschlagen oder einfach das Team umstellen. Letzten Endes entscheiden deine Vorstellungen über Sieg oder Niederlage deines Teams und die damit verbundene Teilnahme am Super-Bowl.

Im Franchise-Modus erhältst du die Möglichkeit, ein Team über den Zeitraum von 30 Jahren zu begleiten. Jedes Jahr geschieht etwas anderes – deine Spieler werden besser, werden schlechter, verletzen sich oder treten sogar zurück. Du musst daher immer am Ball bleiben, um dein Team auf einem hohen Leistungsniveau zu halten. Dein Aufgabenbereich wird hier noch erweitert durch Geldfragen, Werbungsverträge und andere Sachen, die nur bedingt etwas mit dem Sport zu tun haben.

Die Aufstellungsliste

Wenn du dich dazu entscheidest, mit dem Team der St. Louis Rams zu

starten, befindet sich deine Mannschaft schon in relativ gutem Zustand. Doch möchtest du ganz von vorne beginnen, kannst du deiner Fantasie freien Lauf lassen und ein völlig neues Team zusammenstellen.

Natürlich musst du dann ein bisschen auf deinen ersten richtigen Erfolg warten, denn es wird einige Zeit in Anspruch nehmen, bis sich ein homogenes Team entwickelt, dass den hohen Leistungsanforderungen entspricht.

Um deine Auswahl der Spieler einfacher zu machen, kannst du dich an eine Rangliste halten, in der die Spieler mit ihren Eigenschaften aufgeführt sind. Eine gängige Methode dabei ist es, sich für den besten verfügbaren Athleten zu entscheiden und danach das Team um diesen Ausnahmespieler herum aufzubauen. Wenigstens für die erste Runde wärst du damit in der Lage, auch Erfolge zu erzielen. In der zweiten Runde hast du dir dann ein gewisses Gespür für die Offense und die Defense angeeignet und weißt genau, welche Verbesserungen nun zu machen sind.

Wenn alles vorbereitet ist, kann die Saison beginnen. Deine Aufgabe heißt jetzt, eine gute Aufstellung zu finden und nebenbei aus den ausgewählten Spielern eine Mannschaft zu bilden. Ein erster Schritt ist getan, wenn du dich mit dem Spielermanagement auseinandergesetzt hast, Einsicht in die Verträge der Spieler bekommen hast und so den Wert eines jeden Spielers genau abschätzen kannst. Falls der Vertrag eines Spielers nach der jeweiligen Saison abläuft, solltest du dir diese Tatsache merken, damit du ihn rechtzeitig neu unter Vertrag nehmen oder ihn an einen anderen Verein verkaufen kannst.

Du bewirkst, dass aus 42 individuellen Spielern ein Team wird, das wettkampftauglich ist. Du kannst jede Position beliebig besetzen und die Spieler auch gegeneinander austauschen. überdenke jede Position und achte darauf, dass du ein Team auf den Platz schickst, dem du dein vollstes Vertrauen schenkst.

8. Der Handel

Es kommt ziemlich selten vor, dass die Dinge an einem Draft-Day (der Tag, an dem alle neuen Verträge gemacht werden) so laufen, wie man sich das vorgestellt hat. Du kannst mit anderen Clubs verhandeln und sehen, was sie dir zu bieten haben oder ob das, was du ihnen anbietest, ihren Gefallen findet. Denke auch an den Nachwuchs und verbräuche nicht deinen gesamten Etat, um nur einen Star einzukaufen. Ein Spieler reicht nicht aus, um die gesamte Mannschaft als Sieger vom Platz gehen zu lassen.

Möchtest du dennoch einen deiner Schlüsselspieler halten, der sich im letzten Jahr seines Vertrags bei deinem Verein befindet, musst du dich mit deinen finanziellen Möglichkeiten auseinandersetzen. Es kann durchaus sein, dass du einige Spieler in ihrer Leistung herabsetzen musst, um das nötige Kleingeld zu beschaffen. Vermeide es, in eine Zwickmühle zu geraten, und plane deine Saison und alles was dazu gehört im Voraus, so dass du im Notfall rechtzeitig durch andere Transaktionen Geld lockermachen kannst.

Die Wiederverpflichtung

Wenn es mal wieder notwendig ist, dass du dich mit einem Spieler und seinem Agenten zusammensetzt, um einen neuen Vertrag auszuhandeln, solltest du klare Prioritäten setzen. Es ist in jedem Fall vorrangig, einen super Halfback oder einen guten Quarterback zu verpflichten. Natürlich sind auch die Spieler in den hinteren Reihen von enormer Wichtigkeit, denn es hat schon etwas für sich, einen Ricky Williams im Backfield oder einen Kurt Warner im Team zu haben. Teste ruhig auch die Spieler, die ablösefrei sind oder um die sich noch kein anderes Team bemüht hat, auch wenn das ein gewisses Risiko birgt.

Denke vor allem an das jeweilige Alter des Spielers, wenn du dich an den Verhandlungstisch setzt. Es zahlt sich aus, einen jüngeren Spieler für einen längeren Zeitraum zu verpflichten und ihm dafür ein bisschen weniger Geld zu bezahlen. Auf der anderen Seite erscheint es nur logisch, einem 33-Jährigen nur einen Vertrag über ein Jahr anzubieten, denn er könnte am Ende seiner erfolgreichen Jahre stehen. So hast du

ein Jahr Zeit, ihn zu beobachten, seine Tiefs zu registrieren und dir zu überlegen, ob du seinen Vertrag um ein weiteres Jahr verlängern möchtest oder nicht.

Du solltest die Verträge der wertvollen Spieler am Anfang stets verlängern. Es gibt keine Garantie dafür, dass du gute Spieler ersetzen kannst, auch wenn du über Geld im überfluss verfügst. Doch glücklicherweise musst du dir nicht über alle vertraglichen Vereinbarungen mit deinen Spielern Gedanken machen, einige Verträge laufen über einen längeren Zeitraum und du kannst dich auf andere Dinge konzentrieren. Merke dir alle Spieler, deren letztes Vertragsjahr läuft, und überprüfe danach die Liste all jener Spieler, die auf dem freien Markt als Ersatz zu haben sind.

9. Die Nachsaison

Ankündigungen

Nach der regulären Saison wirst du über die Veränderungen in der NFL informiert und erfährst, welche Trainerwechsel bei welchen Teams bevorstehen. Danach wird die Saison noch einmal analysiert und es wird eine Art Statistik aufgestellt, so dass du dir genau über deine Fehler und auch über die Vorteile im Klaren bist. Bevor es dann zu den Play-Offs geht, an denen dein Team hoffentlich beteiligt ist, solltest du immer mal wieder die Neuigkeiten in der Liga auf dem Franchise-Bildschirm überprüfen.

Nach dem Super-Bowl erhältst du auf diesem Bildschirm auch eine Art Bericht über jeden einzelnen Spieler und seine Entwicklung im Verlauf des Jahres. Du erkennst dort, ob der jeweilige Spieler seine Leistungen gesteigert hat oder ob er in ein Leistungstief gefallen ist. Weiterhin wird in diesen Bericht auch das Alter der Spieler mit einbezogen. So ist es wahrscheinlich, dass sich ein junger Spieler noch verbessert und seine Leistungen enorm steigern kann, während es gut möglich ist, dass ein älterer Spieler auf demselben Leistungsstand bleibt oder sich sogar verschlechtert.

Geldsorgen

Falls dein Budget knapp werden sollte, hast du zwei Möglichkeiten: Entweder du verkaufst einige Spieler Gewinn bringend oder du entlässt ein paar Spieler und kannst dann mit ihrem Gehalt wirtschaften, das nun dir zur Verfügung steht. Falls dir Angebote für deine Spieler vorliegen oder du einen Spieler angeboten bekommst, musst du genau prüfen, bevor du unterzeichnest, damit vor allem du einen Vorteil aus allen Transaktionen ziehen kannst.

Das Alter eines Spielers ist sehr wichtig, denn wenn du deine Hoffnungen zu lange auf einen Spieler setzt, zieht er sich schließlich aus dem Spielgeschehen zurück, ohne dass du einen Ersatz für ihn hast. Achte darauf, dass du immer einige jüngere Spieler in der Hinterhand hast, damit es erst gar nicht zu einem Notfall kommen kann. Ziehe außerdem in Betracht, einen Spieler, der nur für ein Jahr verpflichtet ist und eine ungeheure Summe Geld verlangt, gegen einen Spieler einzutauschen, der weniger Geld verlangt, dessen Vertrag aber länger läuft.

Nachdem du dir einen Überblick verschafft hast, alle Vertragsverhandlungen abgeschlossen hast und ungefähr weißt, wo dein Team leistungsmäßig steht, machst du dich auf den Weg ins Trainingslager. Du kannst dir drei verschiedene Gegner aussuchen, gegen die du in Freundschaftsspielen antrittst. In diesen Spielen kannst du deine neuen Spieler testen, eventuell alte Spieler ersetzen und neue Spielstrategien entwickeln. Denke daran, in diesen drei Spielen ist Gewinnen nur Nebensache, das Formen eines leistungsstarken Teams steht eindeutig im Vordergrund.



Mario Kart 64

MARIO KART 64

Für einige ist es das beste Multiplayer-Game überhaupt, für die anderen nur ein netter Versuch, ein gutes Racing-Game auf die Beine zu stellen. Wie auch immer, fast jeder hat es und fast jeder kann mit unserer ausführlichen Mario Kart 64-Spielhilfe etwas anfangen. Gib Gummi!

Charaktere

Als einzige Veränderung gegenüber dem SNES-Original tritt anstelle von Koopa Marios Erzfeind Wario gegen die anderen an. Im Charakterauswahlmenü musst du schneller als deine Freunde sein, denn jede Figur kann nur einmal ausgewählt werden. Wahrscheinlich hast du schon davon gehört, dass Spieler immer die Figur nehmen, die in gewissen Maße zu einem passt – frei nach dem Motto: Herrchen sucht Hund. Fieslinge greifen eher zu Wario, während rechtschaffene Menschen lieber zum guten alten Klempner greifen. Wenn du jedoch einen männlichen Freund hast, der ständig zu Peach greift, solltest du ihn vielleicht mal über seine sexuelle Einstellung befragen.

Leichtgewichtler

(Peach, Toad, Yoshi)

Das Trio mit dem leichten Körpergewicht lässt sich erstaunlich gut steuern. Echte Hardcore-Karter schwören auf die Fähigkeiten von Toad, also solltest du sichergehen, dass du ihn möglichst schnell deinen Freunden vor der Nase wegschnappst!

Vorteile:

- ▶ Wegen des geringen Gewichts beschleunigen die Karts extrem schnell.
- ▶ Rauher Untergrund, wie Gras oder Sand, bremst die leichten Karts nicht so schnell aus.

Nachteile:

- ▶ Kurvenfahrten bedeuten einen extremen Geschwindigkeitsverlust, es sei denn, du beherrschst die Schlittertechnik.

- Die Berührung mit einem schwereren Kart bringt das leichte Gegenstück ins Schleudern.

Mittelgewichtler

(Luigi, Mario)

Diese Karts wurden so entwickelt, dass sie keine bedeutenden Vor- oder Nachteile haben und ein gesundes Mittelmaß darstellen. Für Anfänger vielleicht geeignet, um gut ins Spiel einzusteigen, erfahrene Spieler wählen aber meistens keinen der Brüder.

Schwergewichtler

(Bowser, Donkey Kong, Wario)

Kaum ein anderes Kart kann es mit den drei dicken Fahrern aufnehmen. Nicht nur, was die Höchstgeschwindigkeit betrifft, sondern auch beim Abdrängen der leichteren Vehikel gibt es für andere Racer keine Chance! Ein gutes Kurvenverhalten merzt das Problem mit der langsamen Beschleunigung wieder aus. Mit diesem Trio machst du nichts falsch.

Vorteile:

- Nehmen Kurven ohne Geschwindigkeitsverlust.
- Andere Fahrzeuge können gerammt werden.

Nachteile:

- Geringe Beschleunigung.
- Rauher Boden, wie Gras oder Sand, bremst die Fahrzeuge erheblich ab.

Renn-Tipps

Power-Ups

In allen Modi, mit Ausnahme des Time Trials, liegen auf den Strecken unzählige durchsichtige Fragezeichen herum. Diese geben dem Spiel erst den nötigen Kick, denn mit den darin befindlichen Gegenständen kann entsprechend taktisch vorgegangen werden. Sobald du ein

Fragezeichen überfahren hast, rollen am Bildschirmrand die einzelnen Power-Ups vorbei, so lange, bis entweder eins ausgewählt wurde oder der Zufallsgenerator abgelaufen ist. Es ist schwierig, gezielt auf ein Power-Up zuzugreifen, aber meistens bekommen die hinteren Fahrer die besseren Power-Ups zwecks fairer Chancenverteilung. Je weiter du im Rennen zurückliegst, desto besser ist deine Waffe. Das Erste, was du lernen solltest, ist das Wackeln oder Schlittern, wenn du durch eine Reihe von Fragezeichen fährst. Damit sammelst du gleich mehrere Power-Ups ein, und Fahrer hinter dir fahren in die Leere.

Rückendeckung

Drückst du beim Abfeuern der Schildkrötenpanzer den Z-Knopf, werden diese nach hinten abgeschossen. Panzer können auch hinter dem Kart hergezogen werden, um nahende Fahrer abzuwehren.

Bananen-Trick

Stoppst du für einen Moment die Beschleunigung, wenn du eine Banane berührst, kannst du eventuell ein Wegrutschen verhindern. Eine kleine Musiknote erscheint, wenn du erfolgreich warst.

Schlittern

Bei gewöhnlichen Kurvenfahrten verliert ein Kart meistens eine große Portion Geschwindigkeit. Manchmal, wenn die Kurve zu scharf und zu lang ist, können Karts auch schon mal ins Schleudern geraten. Um durch eine Kurve zu schlittern (im Englischen "Power-Slide" genannt), musst du den R-Knopf beim Beschleunigen gedrückt halten. Das Kart hüpf in den Power-Slide und hinterlässt ein buchstabenähnliches Gebilde aus Qualm in der Luft. Man verliert nicht nur weniger Geschwindigkeit, sondern kann hinter der Kurve auch wieder schneller auf Touren kommen.

Andererseits ist die Geschwindigkeit in den Kurven dann so hoch, dass man sich schnell mit seinem Kart auf dem Grün, einer Sandbank oder schlimmstenfalls im Wasser wiederfindet. Power-Slides machen aus dem Spiel ein gewagtes Rennen für Spieler mit guten Reaktionen, aber wenn es um Bestzeiten geht, sind diese Tricks unerlässlich.

Mini-Turbo

Echte Speed-Freaks tippen den Stick während des Schlitterns kurz nach links und rechts. Der Qualm wird dann zuerst gelb, dann rot, und wenn der R-Knopf losgelassen wird, bekommst du zur Belohnung einen Mini-Turbo!

Turbo-Starts

Ein wichtiger Trick. Kurz bevor das Startsignal beim letzten roten Licht auf Blau wechselt, solltest du beschleunigen, um einen Blitzstart hinzulegen.

Windschatten

Küsst du für einige Sekunden das Heck eines vor dir fahrenden Fahrzeugs, entsteht wegen des reduzierten Luftwiderstands um dein Fahrzeug herum eine Art Vakuum. Das reicht aus, um deine Gegner schnell überholen zu können.

Spiegelmodus

Erst wenn du in allen 100cc- und 150cc-Kursen Gold abgesahnt hast, bekommst du Zutritt zu einer weiteren Klasse. Diese ist zwar keineswegs schneller, aber dennoch werden dir hier 16 neue Kurse angeboten, wobei immer noch in die gleiche Richtung gefahren wird, jedoch sind sämtliche Kurven umgedreht, also gespiegelt. Abgesehen von dem gefährlichen Gegenverkehr in Toad's Turnpike gibt es jedoch keine nennenswerte Neuerung. Das Spiel bleibt dadurch aber etwas länger interessanter.

Mushroom Cup

Luigi Raceway (717 m)

Der Luigi Raceway ist eine gute Einführung in das Karting. Verglichen mit späteren Strecken kann man über diese aber nur lachen, denn abgesehen von den patrouillierenden Bomben im VS-Modus fährt man

hier immer schön gemächlich in der Runde.

Auf Luigis Heimatstrecke können ohne Sorgen Power-Slides und Mini-Turbos einstudiert werden. Gerade die gestreckten Kurven bieten ein perfektes Trainingsgebiet dafür. Auch die Turbo-Funktionen der Sterne und Pilze können hier über die Abkürzungen auf Gras oder Sand innerhalb der Kurven ausprobiert werden. Damit spart man kostbare Zeit.

Kampf-Tipps

Die lange Gerade in der Strecke führt dich in Richtung eines kleinen Hügels, über dem in der zweiten und dritten Runde ein Heißluftballon schwebt. Darunter liegt die erste Reihe mit nützlichen Power-Ups. Wenn du mit der Hilfe eines Pilzes auf der Hügelspitze springst, gelangst du an einen blauen Schildkrötenpanzer. Du weißt ja, was man damit anrichten kann. Rote Panzer kommen zwar häufig vor, erweisen sich aber gerade auf dieser Strecke als effektiv, da keine Hindernisse in der Flugbahn liegen. Am besten schnappt sich der Rennführer einen grünen Panzer, hängt sich diesen ans Heck und wehrt damit nahende Geschosse ab. Noch besser ist natürlich der Dreier-Panzer.

Moo Moo Farm (527 m)

Ein weiterer simpler Kurs, aber einer, der wegen seiner unterschiedlichen Höhen, Tiefen und Breiten schwierig werden kann. Gleich zu Anfang sollte man in der Mitte der Fahrbahn bleiben und dabei stets nach rechts steuern. Lediglich die U-Kurve hinter der Brücke ist für diese Taktik leicht hinderlich. Die Kurve ist aber auf der Karte leicht zu erkennen und bietet genug Raum für einen Mini-Turbo.

Die Randbegrenzungen der Strecke bremsen dich ab, also suche dir für deine Mini-Turbos und Power-Slides am besten flache Stellen aus. Am gefährlichsten sind wohl die zahlreichen Maulwürfe innerhalb der Kurvenbegrenzungen.

Kampf-Tipps

Falls du gut in deinen Ausweichmanövern bist, kannst du den gesamten Kurs mit grünen Panzern vollballern. Die Streckenbegrenzungen halten

diese innerhalb des Kurses. Rote Panzer haben hier eine hohe Reichweite – benutze sie! Legst du Bananen neben den Maulwurfslöchern ab, kann es für andere Spieler in diesen Gebieten noch gefährlicher werden, als es ohnehin schon ist.

Koopa Troopa Beach (691 m)

Sie sieht aus wie ein schönes Urlaubsziel, aber diese Strecke zeigt, wie man mittels Abkürzungen strategisch vorgehen kann. Enge Kurven und tonnenweise Hindernisse stellen sich dir in den Weg.

Wenn du an den roten und gelben Rampen nach links steuerst und über die letzte springst, gelangst du in eine Höhle, die als perfekte Abkürzung fungiert. Obwohl es so aussieht, als bräuchte man einen Pilz oder Stern, kannst du auch ohne Hilfsmittel in die Höhle springen, wenn du kurz vor dem Absprung von der Rampe noch einmal springst. Natürlich ist Höchstgeschwindigkeit dafür Voraussetzung.

Für den unglücklichen Spieler, der die Abkürzung nicht erwischt hat, gibt es immer noch eine Möglichkeit. Irgendwann stößt du auf eine sehr hohe Rampe, hinter der auf einem moosbedeckten Hügel ein Power-Up liegt. Das ist deine Chance zur Rache, denn du erhältst einen blauen Bowser-Panzer. Zudem führt eine Abkürzung durchs Wasser an der östlichen Bucht hindurch, jedoch krabbeln dort zahlreiche gefährliche Krebse umher, die dir das Leben zur Hölle machen.

Kampf-Tipps

Rote Panzer haben die Eigenschaft, Gegner nur dann zu treffen, wenn sie fast auf gerader Strecke vor dir fahren. Und die zahlreichen Objekte auf der Strecke halten die roten Panzer immer wieder auf. Noch schwieriger wird es mit den grünen Panzern, denn die sind völlig blind. Böse Spieler laden im Tunnel Bananen oder grüne Panzer ab, aber denk daran, dass auch DU wieder einmal dort hindurch möchtest! Abgesehen davon gibt es immer noch den kleinen Hoffnungsschimmer in Form eines blauen Panzers über der großen Rampe beim grünen Hügel.

Kalimari Desert (753 m)

Trotz der grandiosen Vorführung der Dampflok gleich zu Anfang der Strecke, ist sie doch eher enttäuschend im Gegensatz zum Koopa Troopa Beach. Dennoch können hier zahlreiche Mini-Turbos und Power-Slides vollführt werden. Die sandige Strecke in bester Sega Rally-Manier bietet dazu viel Gelegenheit. Präzises Fahren und Erfahrung in diesem Kurs sind von höchster Wichtigkeit. Schwerere Karts bekommen große Probleme, wenn sie im Sand steckenbleiben. Leichtgewichtler hingegen können hier ihr Geschick beweisen.

Die Lok kann zu einem ernst zu nehmenden Problem werden – kollidierst du schon bei der ersten Begegnung mit ihr, kann es durchaus sein, dass du bei der zweiten Begegnung wieder Bekanntschaft mit ihr machst. Ein schneller Start ist hier absolut wichtig! Und solltest du vor einem Bahnübergang mal zum Stehen kommen, kannst du deine Gegner auf fiese Art und Weise in die Lok schubsen.

Tapfere Fahrer nutzen den Tunnel als Abkürzung. Dieser ist aber so eng, dass eine Begegnung mit einem Zug innerhalb des Tunnels meistens schmerzhaft endet. Power-Slides sind in den Kurven recht wirksam, aber immer wieder besteht die Gefahr, in den Sand zu rutschen.

Kampf-Tipps

Die breiten Strecken machen aus den roten Panzern wertvolle Waffen. Ansonsten bleibt eben noch die erwähnte Möglichkeit, Gegner in einen fahrenden Zug zu schubsen. Goldene Pilze eignen sich hervorragend für rasante Fahrten durch die Wüste.

Flower Cup

Toad's Turnpike (1036 m)

Diese Strecke ist wirklich nichts für Anfänger. Der schleifenförmige Kurs ist stark befahren von Bussen, Autos und LKWs, die bei Berührung aus den kleinen Matchbox-Karts etwas machen, was man nur noch einfach als 'platt' bezeichnen kann. Aber wie immer gibt es auch hier einige Tricks.

Am wichtigsten ist es, in einem Durchgang sämtliche Power-Ups in den Haltebuchten aufzusammeln, so dass Fahrer hinter einem nichts mehr von den Extras haben. Auch gut platzierte Bananen am Eingang der Parkbuchten sorgen immer wieder für Lacher.

Der Verkehr wirkt zwar etwas einschüchternd, aber die Karts sind glücklicherweise flink und wendig. Am besten klammerst du dich an die Seite eines Busses oder LKWs, und in den Kurven geht es mit Mini-Turbos dann in die Vollen. Sobald du überall Gold gewonnen und den Spiegelmodus aktiviert hast, wird es hier noch um einiges schwieriger, da der Verkehr dir dann entgegenkommt!

Kampf-Tipps

Panzer jeder Art leisten hier gute Arbeit, solange sie nicht vom Verkehr aufgehalten werden. Der blaue Panzer übersteht meist sogar eine ganze Runde und trifft dann den Rennführer!

Fallen in Form von Bananen können innerhalb der Haltebuchten äußerst wirksam sein. Am besten schnappst du dir ein Power-Up, legst eine Banane oderfeuerst einen grünen Panzer ab und holst dir im Anschluss gleich das nächste Power-Up. Gerade die gefälschten Power-Ups sind in den Reihen der Extras kaum von den anderen zu unterscheiden.

Vor allem die Dreier-Panzer-Kombination ist für deine Gegner eine echte Gefahr. Mit dieser rammst du sie in die Bande und stößt sie zudem noch von der Strecke! Auf dieser Strecke muss Gnade ein Fremdwort sein.

Frappe Snowland (734 m)

Wie auch die Maulwürfe auf der Moo Moo Farm sind hier die größten Hindernisse in Form von Schneemännern gleich immer in ganzen Rudeln anzutreffen, meist vor oder hinter Kurven.

Die schneebedeckte Strecke stellt für die Karts im Normalfall kein Problem dar, nur beim Ausführen der Power-Slides sieht die Sache schon anders aus. Steile Schneebänke bieten genug Möglichkeiten, um Kurven gut zu schneiden oder Abkürzungen zu nehmen.

Der große Mario markiert eine fiese Falle. Wegweiser zeigen nach links – fahre dort nicht lang! Ein großes Rudel Schneemänner kann hier zur gefährlichsten Falle auf der ganzen Strecke werden. Die meisten Spieler fahren oft instinktiv einfach in die Gefahr hinein. Fahre stattdessen nach rechts an der großen Mario-Figur vorbei und weiche der Gefahr über diesen kleinen Umweg aus. Mit einem Pilz kannst du dich auch durch die Schikane hindurchschießen lassen, das spart einige Sekunden.

Kampf-Tipps

Immer wieder knallt man gegen den einen oder anderen Schneemann, was bedeutet, dass sich die Platzierungen unter den Fahrern sehr häufig ändern. Zwischen den eisigen Wänden kurz vor der Ziellinie fällt meistens die Entscheidung mit Hilfe von Power-Ups. Hier ist es ratsam, lieber etwas Zeit zu investieren und ein aggressives statt ein defensives Power-Up einzusammeln. Bananen können ebenfalls gefährlich werden, da man beim Rutschen oft gegen einen Schneemann knallt.

Choco Mountain (687 m)

Diese Strecke ist für die schweren Karts wie geschaffen. Hohe Hügel lassen die leichteren Fahrer oftmals ins Schleudern geraten, was natürlich sehr viel Zeit kostet. Leichtgewichtler sollten beim Absprung von einem Hügel auf keinen Fall den Sprung-Knopf betätigen, da dies einen großen Geschwindigkeitsverlust zur Folge hat. Am gefährlichsten jedoch ist der steile Hang beim Steinschlag. Fällt man hier hinunter (oder wird man geschubst), darf man knapp ein Drittel der Strecke noch einmal fahren. Herabfallende Steine sollten aber kein Problem sein.

Auf der Zielgeraden müssen letztendlich noch drei größere Hügel überfahren werden, was aber eine leichte Aufgabe ist, wenn man stets die Spur behält. Gerade vor dem ersten Hügel muss die Kurve davor früh genommen werden, sonst fliegt man leicht gegen die Wand.

Kampf-Tipps

Man merkt dem Kurs deutlich an, dass er gerade für die schweren Karts konzipiert wurde. Auf den schmalen Strecken mit den steilen

Hügeln können leichte Karts nur schwer ausweichen und werden oft Opfer einer Attacke. Auch das Auslegen von gefälschten Power-Ups oder Bananen erweist sich als recht hilfreich, da die Fahrbahn meist völlig eng ist und keinen Platz zum Ausweichen lässt. Leider machen die Felswände die Effektivität der roten Panzer zunichte.

Mario Raceway (567 m)

Der letzte Kurs innerhalb des Flower Cups erinnert eher an typisches Formel 1-Rennfeeling. Marios Heimatstrecke ist flach und kurvenreich, aber nicht allzu schwierig. Auch Anfänger kommen auf dieser Strecke gut über die Runden. Dieser Kurs wurde auch in den japanischen Mario Kart-Meisterschaften in Angriff genommen, da er wegen seiner Fülle an Kurven präzises Fahren erfordert. Perfekte Power-Slides sind besonders wichtig; kommst du von der Strecke ab, gerätest du meistens an ein Hindernis, unterlässt du aber die Power-Slides, hast du kaum Aussichten auf einen Sieg.

Es gibt eine exzellente Abkürzung gleich hinter der dritten Ecke, aber diese ist nur sehr schwer zu erreichen. Außerdem benötigst du dafür einen Stern oder Pilz. Fahre mit Power-Slides um die ersten drei Kurven. Kurz vor der vierten musst du schnell die steile Graswand hinauffahren, dich umdrehen und dann mit einem Turbo über den gegenüberliegenden Hügel über die Mauer springen. Ein bisschen Glück brauchst du dazu schon. Fährst du gegen die Wand, bedeutet das einen erheblichen Zeitverlust. Klein, aber fein: Mit einem Pilz kannst du über die Grasfläche im südlichsten Teil der Strecke brettern.

Kampf-Tipps

Da dies eine echte Herausforderung für alle Präzisionsfahrer ist, darf auch ordentlich Sabotage betrieben werden. Angeberische Profi-Fahrer werden wahrscheinlich immer der Rennlinie folgen, sämtliche Kurven mit Power-Slides nehmen und im richtigen Moment wieder auf der Strecke geradeaus steuern. Nur wenn du deine Bananen gut hinter den Kurven platzierst, kannst du bessere Fahrer bei ihren Power-Slides behindern und ihre Taktik zerstören.

Star Cup

Wario Stadium (1591 m)

Die erste Strecke im Star Cup ist ein wahres Monster. Als zweitlängste Strecke mag sie zwar zuerst langweilig erscheinen, aber wenn man ein paar Runden gedreht hat, mag man gar nicht mehr aufhören. Wie zu erwarten war, ist Warios Trainingspiste eine echte Schikane für leichte Fahrer. Während schwere Karts mit Vollgas über die Hügel springen und dann vielleicht sogar noch einen weiteren überspringen, müssen Leichtgewichtler stets eine gerade Spur halten, um nicht ins Schleudern zu kommen oder Geschwindigkeit zu verlieren. Außerdem werden sie schnell Opfer schwererer Fahrer, die ihre kleinen Artgenossen nur allzu leicht in die Bande befördern können.

Extrem wie Wario nun einmal ist, gibt es an einer Stelle des Rennens eine riesige Schanze, bei deren Überquerung selbstverständlich unbedingt auf korrektes Geradeausfahren geachtet werden sollte. Fällst du hier hinunter, darfst du rund ein Viertel des Kurses noch einmal absolvieren... ein schmerzhafter Zeitverlust!

Kampf-Tipps

Grüne Panzer, die hier immer wieder zu finden sind, dürfen abgeschossen werden und bleiben danach auch auf der Strecke, wobei sich die Dreier-Kombination mal wieder als nützliche Defensivwaffe erweist. Da die langen Geraden vielen Spielern einen guten Vorsprung geben können, dürfen auch blaue Bowser-Panzer in diesem Rennen nicht fehlen. Richtig fies wird es erst dann, wenn Gegner kurz vor dem Absprung von einer Rampe vom Blitz getroffen werden und anschließend einen Großteil der Strecke noch einmal absolvieren dürfen.

Bowser Castle (777 m)

Diese Strecke ist der reinste Horror. Eine spukige Musik und zahlreiche verzwickte Streckenabschnitte lassen vor allem bei Anfängern sofort Frust aufkommen. Fast alle Kurven sind sehr scharf und machen Power-

Slides geradezu zur Notwendigkeit. Schwere Fahrer erkennen sofort, dass es eine Leichtigkeit ist, die schwächeren Gegner von Brücken in die Lava zu schubsen.

Im Schloss selbst wird es gleich in der Eingangshalle gefährlich, wenn die sogenannten Thwomps aus den Wänden auf dich zugeschossen kommen. Umfahre dabei einfach den roten Teppich und halte dich auf den Fliesen, dann wirst du nicht getroffen. Folgst du dem Teppich, stößt du am Ende eines Korridors möglicherweise auf drei weitere Thwomps. Diese versperren in regelmäßigen Abständen den Ausgang, also sei auf der Hut.

Die nun folgenden Thwomps agieren schon fast wie die Pinguine im Sherbet Land. Steuere einfach auf sie zu, und wenn du in ihrer Nähe bist, bewegen sie sich von dir weg. Als Nächstes kommt eine gefährliche Brücke auf dich zu, die über einen Lavasee führt. Gefährlich wird es dann, wenn du von der Brücke geschubst wirst oder selbst in die Lava fährst.

Wenn du den Schlosshof erreichst, solltest du nicht mit einem Power-Slide die 180-Grad-Wendung nehmen, sondern mit Sprüngen an den Bäumen vorbeirauschen. Hinter der nächsten Abbiegung führt eine weitere offene Brücke über einen spiralförmigen Weg hoch zu einer Rampe. Wieder einmal ist Power-Sliding keine gute Idee, aber halte deine Geschwindigkeit hoch, um gut über die Rampe zu kommen. Auf der anderen Seite gibt es wieder einen Sprung. Halte dich aber links oder rechts, denn in der Mitte wartet ein Lavasee auf dich!

Kampf-Tipps

Dieser Kurs ist zwar gefährlich genug, aber trotzdem erweisen sich grüne Panzer in geschlossenen Räumen als hilfreich. Auch blaue Panzer sind hier und dort zu finden. Gegner dürfen nach Belieben von Brücken oder in die Thwomps geschubst werden, denn eins merke dir – wer in Mario Kart 64 nicht unfair spielt, ist der Verlierer!

Sherbet Land (756 m)

Viele deiner tollen Taktiken und Fähigkeiten kannst du hier aus dem Fenster schmeißen. Sag deinen Mini-Turbos Goodbye, denn hier ist

anderes Denken gefragt.

Bei den verrückt gewordenen Pinguinen gibt es eine ziemlich simple Taktik – wenn sie mal nicht gerade rutschen, sondern laufen, steuere einfach zur gegenüberliegenden Seite der Richtung in der sie laufen. Sollten sie sich rutschend vor dir in den Weg stellen, brauchst du sie einfach nur anzuvisieren, wenn sie sichtbar sind, und schon rutschen sie an dir vorbei, sofern du die Richtung nicht änderst. Zudem gibt es hier und dort Stellen an den Ecken des Sees, die einfach übersprungen werden können. Das spart Zeit, könnte aber auch eine frostige Angelegenheit werden.

Vor dem Tunnel gibt es gleich doppelte Probleme, denn die beiden Pinguine patrouillieren hier sehr aufmerksam. Einem bestimmten Pinguin auszuweichen, ist meist nicht zu empfehlen, da dann der andere in deine Seite rutscht. An dieser Stelle solltest du auch mal den Knopf benutzen, der bis hierher im Spiel meistens vernachlässigt wurde – der Knopf zum Bremsen!

Der schmale Tunnel führt erst nach rechts und dann nach links in eine größere Halle, in der die richtige Fahrtrichtung nur schwer einzuschätzen ist. Vier Stalagmiten werden von acht fetten Pinguinen umrundet, und wenn eines dieser Vogeltiere berührt wird, beginnt das reinste Chaos, da man meist auch gleich zu den anderen Pinguinen geschleudert wird.

Mit etwas Übung lassen sich leicht individuelle Routen finden, aber eine ganz bestimmte Strecke ist durchaus zu empfehlen: Fahre einfach zwischen den ersten beiden Stalagmiten hindurch (der erste rechts und der zweite links), schnapp dir den Power-Kristall und fahre in Richtung des Schildes mit dem roten Pfeil am Ende der rechten Wand. Eine Sekunde vor dem Aufprall an der Wand springst du schnell nach links und hältst dich dicht an der Wand. Fahre weiter geradeaus in Richtung des roten Pfeils, der nach links zeigt. Aber anstatt nach links zu fahren, um den vierten Stalagmiten zu umfahren, hältst du weiter geradeaus und flitzt zwischen dem schmalen Spalt hindurch (bremse ab, um eine Kollision mit einem Pinguin zu vermeiden). Weiter geht's nach rechts zum Tunnelausgang.

Kampf-Tipps

Dies ist definitiv eine Strecke, auf der präzise Fahrkünste weitaus wichtiger sind als Waffen. Schießt du innerhalb der Eishöhle (oder auch im Tunnel) grüne Panzer ab, gerät die folgende Gruppe von Fahrern in arge Schwierigkeiten. Sterne, auch häufig zu finden, können in der Höhle ebenfalls für Chaos sorgen, da mit hoher Geschwindigkeit nicht richtig ausgewichen werden kann.

Royal Raceway (1025 m)

Diese hübsche Rennanlage bietet nicht nur verteuftelt gut ausgeklügelte Höhen und Tiefen innerhalb der Strecke, sondern zusätzlich gewaltige Adrenalinstöße, wenn es darum geht, erfolgreich an Prinzessin Peachs Schloss vorbeizukommen. Hier werden deine Fähigkeiten besonders hart getestet, denn nutzt du die Power-Slides oder Mini-Turbos falsch, landest du nur allzu oft in einem der zahlreichen Wasserabschnitte. Plumps – das war's!

Mit Power-Slides durch die ersten Kurven zu gehen, bringt zwar ein bisschen Zeit ein, aber echte Probleme kommen erst dann, wenn es über die Überführung geht. Nimmst du die Haarnadelkurve zu schnell, verfehlst du vielleicht die Rampe und musst noch einmal umkehren. Sobald du jedoch auf der Brücke bist, haben schwerere Karts einen großen Vorteil, denn kleinere Vehikel werden hier zur leichten Beute.

Die zwei Geschwindigkeits-Rampen geben dir genug Schub, um über die breite Schlucht hinwegzukommen. Auf der letzten Schanze solltest du auf jeden Fall eine mittlere Position auf der Strecke einnehmen, damit du während des Fluges nicht vom Weg abkommst. Springst du schräg von der Kante ab, knallst du mit ziemlicher Sicherheit gegen einen der beiden Berge. Eine brutale Z-Kurve erwartet dich hinter der nächsten Abbiegung, und die letzte Kurve hat zudem einen steilen Abhang. Es ist sicherer, etwas Geschwindigkeit auf dem Gras zu verlieren, als übermütig den Hang hinunterzustürzen.

Kampf-Tipps

Fallen verrichten hier wegen der scharfen Kurve gute Dienste. Auch die

große Schanze darf mit ruhigem Gewissen vermint werden. Die fiesesten Spieler schnappen sich ein Blitzstrahl-Power-Up, warten, bis eine Gruppe von Fahrern zum Sprung von der Rampe ansetzt, und – zzzzap! Alle nehmen frustriert ein Bad im See. Einen Stern setzt man am besten vor der letzten Z-Kurve ein. Mit hoher Geschwindigkeit geht es dann rechts über das Gras um die Kurve herum und dann wieder auf die gerade Strecke. Voilá!

Special Cup

Donkey Kong's Jungle Parkway (893 m)

Die spärliche Szenerie lässt den Anschein aufkommen, dass das Rennen hier fast doppelt so schnell als bei den anderen Strecken abläuft. Die rutschige Straße und die zahlreichen hinderlichen Bomben lassen bei Anfängern schnell Frust entstehen. Vor fliegenden Kokosnüssen im Waldgebiet muss ebenfalls gewarnt werden.

Abgesehen von der schlammigen Straße sorgt gleich die erste Rechtskurve auf die hohe Rampe für Aufruhr unter den Fahrern. Springst du von der Rampe leicht in die linke Richtung, kannst du einige Sekunden gutmachen. Die steile Streckenbegrenzung hält dich von einem Crash mit der wäldlichen Umgebung ab.

Ab hier kann es in den nächsten Kurven gefährlich werden, wenn du von der Straße abkommst. Die Tiere hinter dem Grünwuchs finden fremde Besucher nämlich nervtötend. Hinter der kurvenreichen Straße geht es über eine Brücke in eine Höhle hinein. Schwere Karts oder Fahrer, die mit einem Pilz bewaffnet sind, dürfen sich hier links halten und den steilen Hang hinauffahren. Das gibt einen großen Vorsprung.

Kampf-Tipps

Bananen sind hier an allen Ecken und Enden zu finden. Ist ja auch kein Wunder, schließlich ist es der Heimatkurs eines Affen. Nicht nur, dass ein Rutscher auf einer Bananenschale im Wasser enden kann, auch das Dschungelgebiet mit den fliegenden Kokosnüssen birgt Gefahren. Der Blitzschlag sollte am besten im Dschungel eingesetzt werden. Wenn du

ihn gezielt anwendest, so dass dein Gegner von der Straße abkommt, wird er von einer fliegenden Kokosnuss (oder einem Stein?) zerquetscht.

Yoshi Valley (772 m)

Schlimm, schlimm, schlimm! Enge Kurven im Überfluss, tödliche Schluchten, fehlende Barrieren und eine irreführende Positionsanzeige auf der Karte machen diesen Kurs zu einem der anspruchsvollsten im gesamten Spiel.

Du darfst dir sogar eine Route aussuchen – entweder eine lange, sichere oder eine sehr kurze, dafür aber mit zahlreichen Gefahren gespickte. Komm, lebe gefährlich wie wir und nimm diese Route!

Fahre an der ersten Gabelung nach links, dann rechts, wo du auf einige Igel stößt. Zumindest wirst du von einem Zaun aufgefangen, wenn du ins Schleudern gerätst. Weiter geht es nach links durch einen Tunnel, und du begegnest wieder einer Gruppe von Gegnern. Solange du nicht allzu viele Kollisionen mit den Stacheltieren hattest, wirst du jetzt einen großen Vorsprung vor den Fahrern haben, die die leichte Route gewählt haben.

Du befindest dich nun auf einer Geraden, die in eine U-Kurve führt. Ab durch die Reihe von Power-Ups in der ersten Kurve und mit einem Power-Slide den Rest gemeistert! Falls du einen Pilz besitzen solltest, könntest du jetzt eine gewagte Abkürzung nehmen. Dort, wo der Zaun auf der linken Seite endet, solltest du hart nach links steuern und den Pilz verwenden. Das einzige Problem liegt nun darin, dass du mit der Nase in die falsche Richtung fährst. Also kurz gestoppt und umdrehen, aber auf den Verkehr achten!

Eventuell stößt du nun auf ein riesiges Yoshi-Ei bei einer Brücke. Zwar bewegt sich das Ei, aber die Brücke ist so schmal, dass du vielleicht an die Barriere gepresst wirst. Hinter der Brücke führt ein steiler Weg zwischen Hügeln hindurch nach oben. Hier geht's nach links, dann scharf nach rechts, wieder nach links und ab über die Ziellinie.

Kampf-Tipps

Bananen und abgeschossene grüne Panzer sind hier die einzigen effektiven Waffen. Die Hügel und scharfen Kurven machen rote Panzer so gut wie nutzlos. Fahrer leichter Fahrzeuge sollten zudem aufpassen, dass sie nicht in die Schluchten geschubst werden.

Banshee Boardwalk (747 m)

Jeder, der immer noch Albträume von der Geisterstrecke des SNES-Originals bekommt, wird hier die reinste Kart-Phobie erleiden! Fehlende Zäune, Löcher im Boden und zeitraubende Fledermäuse versetzen dich in die reinste Hölle. Wie in Sherbet Land können scharfe Kurven übersprungen werden, aber die Gefahr eines Absturzes ist groß!

Mittels Power-Slides geht es durch die ersten beiden Kurven. Springe anschließend über die nächste Ecke hinter den Power-Ups. Ignoriere den Fisch und die Geister auf der dritten Geraden, denn die Z-förmige Brücke vor dir erfordert höchste Konzentration. Nach einem kurzen, ungefährlichen Sturz geht es hinter einer scharfen Kurve hinein ins Geisterhaus. Diese Kurve sollte auf keinen Fall mit einem späten Power-Slide in Angriff genommen werden. Fahre lieber von der Innen- zur Außenseite.

Gleich hinter dem Eingang zum Geisterhaus flattern dir ein paar fledrige Gesellen vor der Nase herum. Am besten fährst du einfach gerade durch die Menge hindurch, um die nächste Kurve noch richtig erwischen zu können.

Sobald du auf die Fledermäuse triffst, erblickst du einen großen Spalt zu deiner Linken. Hier kannst du Zeit sparen, indem du über die Spalte nahe dem Holzpfeiler springst. Wieder bremst dich ein Angriff aus der Luft ab, aber viel schlimmer ist die Bombe gleich hinter dem Ausgang. Die letzte lange Kurve hat keine Zäune, so dass Power-Slides hier ziemlich ungesund wären.

Kampf-Tipps

Auf dieser Strecke sind Schildkrötenpanzer allgemein gesehen nutzlos. Statt dessen sorgen gut platzierte Bananen in den Kurven für Chaos

unter deinen Gegnern, die allesamt ins Wasser plumpsen könnten. Sterne und Pilze können ausnahmsweise zur Gefahr werden, denn nur allzu leicht kommt man von der Strecke ab. Auch der Blitzschlag ist hier eine beliebte Waffe. Ein geschrumpfter Gegner wird von den Fledermäusen nicht nur abgebremst, sondern auch zerquetscht!

Rainbow Road (2000 m)

Was für eine Enttäuschung! Auf dem SNES war die Rainbow Road ein Knaller, aber hier fährt und fährt man immer weiter und nichts Aufregendes geschieht. Totale Langeweile! Die einzige Gefahr stellen die 'Chomps' dar, aber die können schnell entdeckt werden, da die Strecke transparent ist. Wie dem auch sei, da es hier zahlreiche scharfe Kurven gibt, sind Power-Slides geradezu notwendig. Bei der niedrigen Schwerkraft kann es durchaus vorkommen, dass du über die Streckenbegrenzung hinaus ins Leere fällst und dann Ewigkeiten auf Lakitu warten musst. Andererseits werden dadurch auch extreme Abkürzungen möglich. Aktiviere einen Mini-Turbo, sobald du die Ziellinie überquert hast. Wenn du dich dann dem starken Gefälle nährst, musst du hart nach links steuern und springen. Mit dem richtigen Timing landest du unten auf einem anderen Abschnitt. Diese Abkürzung ist relativ leicht zu nehmen.

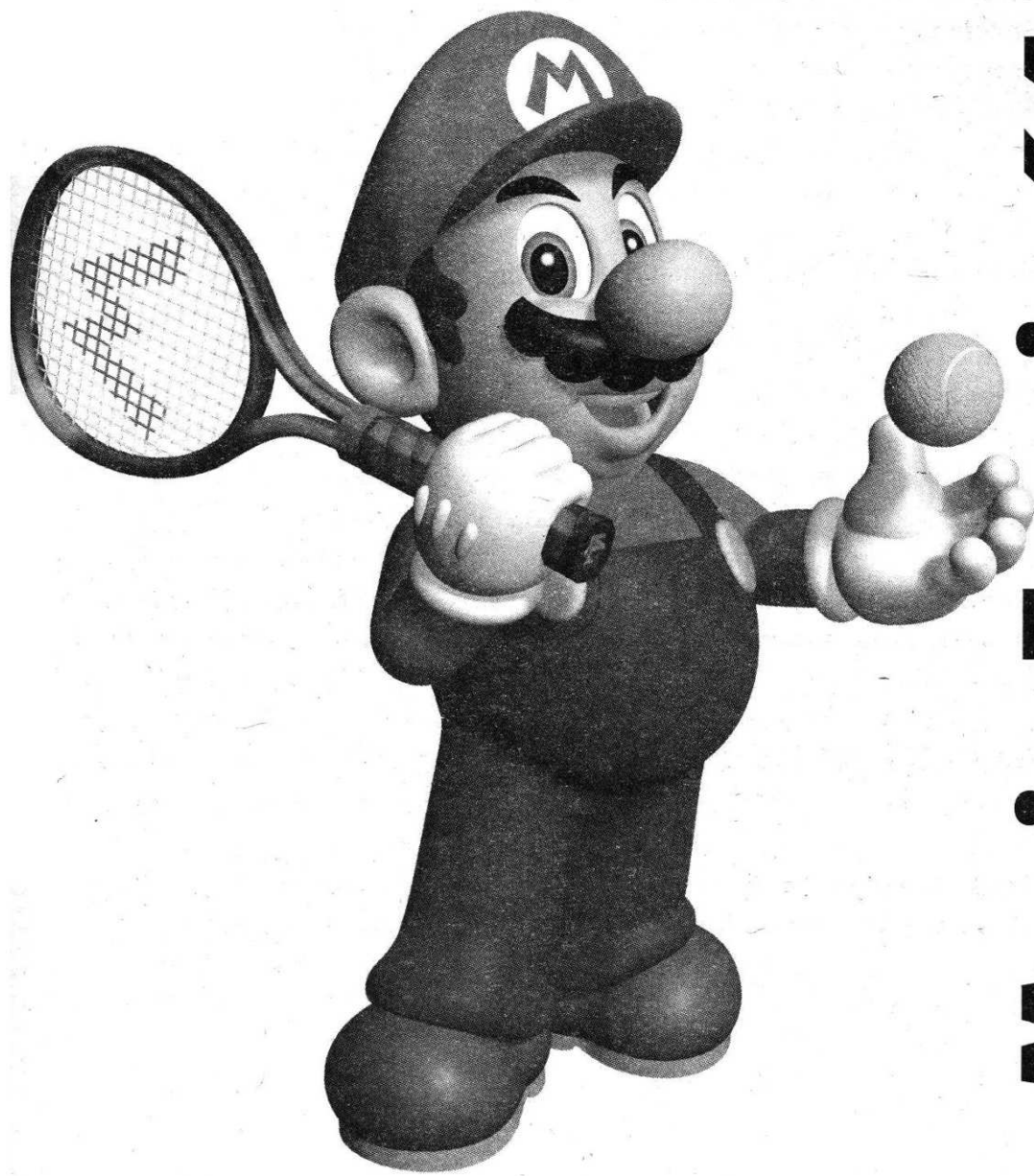
Für den Rest des Kurses gilt – so viele Power-Slides wie möglich, Kontakt mit den 'Chomps' vermeiden und nicht von der Strecke abkommen!

Kampf-Tipps

Die beliebtesten Power-Ups auf der Rainbow Road sind Pilze. Mit diesen fährst du deinen Gegnern mit Leichtigkeit davon, während die Sterne nicht nur Schub, sondern auch Sicherheit bei der Berührung mit 'Chomps' geben. Abgesehen davon haben rote Panzer extreme Reichweiten, und grüne schießen während des gesamten Rennens über die Strecke.

Dreier-Kombinationen der grünen Panzer sollten bis zur letzten Runde aufbewahrt werden, da die computergesteuerten Gegner auf

unfaire Weise immer wieder aufholen. Mit deinem Schutzschild hängst du das Pack aber mit Sicherheit ab!



Mario Tennis 64

MARIO TENNIS 64

1. Grundlagen

Während des Spieles wirst du mit einigen Tennis-Fachbegriffen konfrontiert werden, daher kannst du dir nachfolgend schon einmal einen kleinen Überblick über die wichtigsten Ausdrücke, ihre Bedeutung und, nicht zu vergessen, ihre Durchführung verschaffen.

Aufschlag

Jedes Spiel im Tennis beginnt mit einem Aufschlag, wobei bei einem Einzel jeder Spieler im Wechsel während eines Spieles aufschlägt. Um einen Aufschlag zu machen, drückst du entweder die Taste A oder B und gleich darauf noch einmal A oder B und zusätzlich eine der Richtungstasten, um den Schlag auszuführen. Mit dem richtigen Timing kann ein Aufschlag durchaus hervorragend gelingen und mit etwas Glück schaffst du vielleicht sogar ein As.

In diesem Spiel gibt es grob gesehen drei verschiedene Aufschlagarten, einen normalen Aufschlag, einen weiten Aufschlag und einen Aufschlag an der Mittellinie entlang. Von diesen drei Aufschlagarten ist der normale Aufschlag sicherlich der einfachste, aber dadurch auch der Aufschlag, der deinen Gegner am wenigsten fordert. Ein weiter Aufschlag verlangt deinem Gegner am meisten ab und ist auf jeden Fall eine gute Wahl, während ein Aufschlag an der Mittellinie entlang nur dann zu empfehlen ist, wenn du schon etwas virtuelles Ballgefühl besitzt.

Drückst du bei deinem Aufschlag zweimal die A-Taste, gibst du deinem Ball einen Topspin-Charakter, wenn du dagegen zweimal die B-Taste drückst, ist dein Aufschlag ein Slice. Wenn du allerdings aufs Ganze gehen möchtest, drückst du beide Taste zusammen, dann machst du einen extrem harten Aufschlag.

Topspin

Der Topspin ist ein Standardschlag, der den Ball in einem etwas höheren Bogen über das Spielfeld und das Netz befördert. Einen Topspin machst du, indem du die Taste A drückst und die Richtung durch die jeweiligen Richtungstasten festlegst. Die Topspin-Schläge sind besonders zu Beginn des Spieles eine gute Wahl, denn so bekommst du schrittweise ein recht gutes Ballgefühl und du erkennst sofort, wie es um die Ballkünste deines Gegners bestellt ist. Du kannst deinem Topspin das gewisse Etwas verleihen, wenn du die Taste A zweimal drückst. Der Schlag wird dann ein wenig kraftvoller und ein orangefarbener Feuerschweif ist hinter dem Ball zu erkennen.

Slice

Der Slice hat im Vergleich zum Topspin eine niedrigere Flugbahn und springt, nachdem er einmal den Boden berührt hat, nicht mehr ganz so hoch. Einen Slice führst du durch, indem du die Taste B und die jeweiligen Richtungstasten drückst. Ein Slice nimmt dem Spiel ein wenig von seiner Geschwindigkeit. Mache also gerade dann einen Slice, wenn dein Gegner dich unter Druck setzen möchte. Auch den Slice kannst du ein wenig verbessern, wenn du zweimal die Taste B drückst. Eine helle blaue Spur wird hinter dem Ball sichtbar.

Lob

Falls sich dein Gegner überwiegend am Netz aufhält, kannst du ihn mit einem Lob austricksen. Der Ball fliegt über den Kopf deines Gegners hinweg und er hat keine Chance, ihn zu bekommen. Du schlägst einen Lob, indem du zuerst die Taste A und dann die Taste B drückst.

Kurzer Ball

Dieser Schlag ist das Gegenteil von einem Lob. Es ist ein Schlag, der schon kurz hinter dem Netz auf dem Boden aufschlägt und einem Gegner, der sich meistens an der Grundlinie aufhält, keine Chance lässt. Um einen kurzen Ball zu schlagen, drückst du zuerst die Taste B und dann die Taste A.

Schmetterball

Um einen Schmetterball zu schlagen, drückst du die Tasten A und B gleichzeitig. Dieser Schlag ist der kraftvollste und härteste des gesamten Spiels. Er ist gekennzeichnet durch eine glänzende rosafarbene Spur, die er hinter sich herzieht.

Aufladen

Es gibt noch eine andere Möglichkeit, deinem Schlag mehr Kraft zu verleihen, nämlich indem du deinen Schlag vorher auflädst. Dazu drückst du entweder die Taste A oder B und hältst die jeweilige Taste gedrückt. Dein Spieler verharrt dann an einer Stelle und beginnt zu funkeln, dadurch erkennst du, dass ein Power-Up begonnen hat. Um den Schlag durchzuführen, lässt du die gedrückte Taste los. Ein solcher Schlag ist nicht nur kraftvoller und härter, er ist auch leichter zu steuern.

Das Spielen an der Grundlinie

Für kraftvolle und technisch versierte Spieler gibt es fast nichts Geeigneteres, als von der Grundlinie aus zu spielen. Von dieser Stelle aus kannst du das Spiel kontrollieren und überblickst den ganzen Platz. Wenn du dich dazu entscheiden solltest, von der Grundlinie aus zu spielen, halte dich in der Nähe der Mittellinie und versuche, die Bälle in die äußersten Ecken zu schlagen. Bringe deinen Gegner zum Schwitzen und lasse ihn von einer Ecke zur anderen laufen. Abgerundet wird ein solcher Ballwechsel durch einen gezielten Schlag genau an der Mittellinie entlang, der für deinen Gegner unerreichbar ist. Das Spiel an der Grundlinie eignet sich besonders für langsamere Spieler (Donkey Kong) oder für Spieler, die über einen guten Return verfügen (Wario und Bowser).

Das Spielen am Netz

Das Spielen am Netz erfordert eine gewisse Schnelligkeit und Reichweite, damit du den Gegner unter Druck setzen kannst. Am Netz solltest du dich möglichst in der Mitte aufhalten, aber gleichzeitig in der Lage sein, sofort auf die gegnerischen Bälle zu reagieren und sie zu

erlaufen. Schlage deine Bälle immer zu der Seite, auf der sich dein Gegner gerade nicht befindet. Einen Ballwechsel am Netz beendest du am besten mit einem gut platzierten Schmetterball, der deinem Gegner keine Chance lässt.

Doppel

Ein Doppelspiel hat einen völlig anderen Charakter als ein Einzelspiel. Eigentlich ist das Doppelspiel etwas leichter als das Einzel, weil du hier nicht auf dich alleine gestellt bist. Dir steht ein Partner zur Seite, der auch schon mal deine Fehler ausbügeln kann. Außerdem musst du in einem solchen Spiel nur die Hälfte des Platzes abdecken, der bei einem Doppel in die hintere und die vordere Hälfte geteilt wird.

Wenn du Aufschlag hast, musst du den hinteren Teil des Platzes abdecken, dein Partner steht weiter vorne und versucht, die meisten Bälle zu erwischen, bevor sie bei dir landen. Bleibe in der Nähe der Mittellinie, sei stets aufmerksam und reagiere dementsprechend schnell. Macht dein Partner den Aufschlag, befindest du dich am Netz und solltest dort immer in Bewegung bleiben. Störe dich nicht daran, wenn der Ball an dir vorbeigeht, denn dein Partner ist ja auch noch da.

2. Die Turniere

Exhibition-Modus

Wählst du Exhibition, besteht deine erste Aufgabe darin, auszuwählen, ob du Einzel oder Doppel spielen möchtest. Weiterhin musst du die Länge der Spiele bestimmen sowie einen bestimmten Schwierigkeitsgrad (Leicht, Normal, Schwer und Intensiv) wählen. Bei einem Doppel musst du zusätzlich noch deinen Partner festlegen. Anschließend wählst du deinen Gegner aus und zuletzt den Platz, auf dem du spielen möchtest. Deine Wahlmöglichkeiten sind beschränkt, wenn du noch nicht alle Plätze und Gegner freigeschaltet hast.

Mushroom Cup

Das erste Turnier des Spieles ist der Mushroom Cup. Er ist besonders für Anfänger geeignet und erfordert noch keine großen Tenniskünste. Deine Gegner sind recht langsam und verfügen über ziemlich wenig Ballgefühl. Benutze dieses Turnier, um dich mit dem Spiel anzufreunden und Ballgefühl zu bekommen. Während des Turniers lernst du deine Charaktere besser kennen und erhältst einen Einblick in ihre Stärken und Schwächen. Du spielst den Mushroom Cup auf einem Hartplatz, daher solltest du besonders auf die Flugbahn des Balls achten, nachdem er auf dem Boden aufgeschlagen ist.

Erste Runde: Ein 1-Satz-Match

Zweite Runde: Ein 1-Satz-Match

Letzte Runde: Ein 3-Satz-Match

Flower Cup

Der Flower Cup ist Marios Antwort auf die French Open. Gespielt wird auf einem Hartplatz und deine Gegner haben schon einiges mehr zu bieten. Sie verfügen über ein recht gutes Ballgefühl und ihre Schnelligkeit ist enorm gestiegen. Der Ball ist ein wenig langsamer als beim Mushroom Cup und er springt auch nicht mehr so hoch. Versuche, dein Spiel von der Grundlinie aus zu steuern, dadurch sind deine Chancen wesentlich höher, das Turnier zu gewinnen.

Erste Runde: Ein 1-Satz-Match

Zweite Runde: Ein 1-Satz-Match

Letzte Runde: Ein 3-Satz-Match

Star Cup

Beim Star Cup zeigen deine Gegner ihr gesamtes Können. Du erlebst eine Art Mario-Wimbledon und musst dich enorm anstrengen, um Erfolg zu haben. Die Ballwechsel sind länger als zuvor und auch um einiges schneller. Du spielst dieses Turnier auf einem Grasplatz, daher bewegt sich der Ball sehr schnell, springt aber nicht sonderlich hoch.

Falls du mit einem Power- oder Allround-Spieler an den Start gehst, versuche, so viele Schmetterbälle wie möglich entlang der Seitenlinien zu platzieren. Das Turnier verspricht viel Spaß, ist aber gleichzeitig eine große Herausforderung an dein Können, denn du trittst gegen die Besten an.

Erste Runde: Ein 1-Satz-Match

Zweite Runde: Ein 1-Satz-Match

Letzte Runde: Ein 3-Satz-Match

Spezialturniere

Es gibt noch drei weitere Turniere in diesem Spiel, doch du musst erst bestimmte Qualifikationen erbringen, bevor diese Turniere freigeschaltet werden. Um im Rainbow Cup spielen zu können, musst du den Star Cup mit allen 16 Charakteren gewinnen. Danach gehst du in das Spielermenü und hältst die R-Taste gedrückt, während du dir einen neuen Spieler aussuchst. Du gelangst dann zum Rainbow Cup. Gewinne den Rainbow Cup und du darfst am Moonlight Cup teilnehmen. Bist du auch im Moonlight Cup erfolgreich, darfst du anschließend im Planet Cup spielen.

Rainbow Cup

Eigentlich ähnelt dieses Turnier dem Mushroom Cup. Der einzige Unterschied besteht darin, dass die Aufschläge deiner Gegner stärker sind und der Untergrund ein anderer ist.

Erste Runde: Ein 1-Satz-Match

Zweite Runde: Ein 1-Satz-Match

Letzte Runde: Ein 3-Satz-Match

Moonlight Cup

Der Moonlight Cup ähnelt dem Flower Cup, bis auf die Länge der zu spielenden Matches. Wenn du über ausreichend Durchhaltevermögen

verfügst, dürftest du auch aus diesem Turnier als Sieger hervorgehen.

Erste Runde: Ein 1-Satz-Match

Zweite Runde: Ein 3-Satz-Match

Letzte Runde: Ein 5-Satz-Match

Planet Cup

Der Planet Cup erfordert die gleichen Fähigkeiten wie der Star Cup, nur benötigst du viel mehr Ausdauer und Kampfgeist. Das Turnier findet auf einem Grasplatz statt und ist ein wahrer Tennis-Marathon.

Erste Runde: Ein 3-Satz-Match

Zweite Runde: Ein 3-Satz-Match

Letzte Runde: Ein 5-Satz-Match

Bowser-Stage

Dieser Abschnitt findet auf einem schwebenden Platz statt, der von Ketten gehalten wird und sich über einer großen Lavafläche befindet. Auf diesem Platz spielst du mit deinen Gegnern nicht nur Tennis, sondern kannst auch verschiedene Gegenstände gegen sie einsetzen. Der Platz bewegt sich und schaukelt während des Spiels hin und her, es wird einige Zeit dauern, bis du dich an diese Bewegungen gewöhnt hast. Die Gegenstände, die du benutzen kannst, erscheinen am Netz in glänzenden Quadraten. Um sie in dein Inventar aufzunehmen, musst du einen Ball durch die Quadrate schlagen. Dann erscheint der getroffene Gegenstand unten in einer Ecke des Bildschirms und du kannst ihn benutzen, indem du den rechten Knopf an der Seite drückst.

Nachfolgend werden die verschiedenen Power-Ups aufgezählt und du erfährst, was sie bewirken.

Bananenschale

Benutzt du diesen Gegenstand, legt sich eine Bananenschale um den Ball und bleibt an der Stelle auf dem Platz liegen, an welcher der Ball

aufkommt. Dadurch entsteht eine gefährliche und sehr rutschige Stelle, die deinen Gegner dazu zwingt um diese Stelle herumzuspielen. Bestenfalls rutscht dein Gegner auf der Bananenschale aus und der Punkt geht an dich.

Pilz

Dieser Pilz hat eine Wirkung wie pures Koffein: Dein Spieler wächst über sich hinaus und wird kurzzeitig zu einem Super-Spieler.

Blitz

Benutzt du diesen Gegenstand, trifft deinen Gegner der Blitz und er ist für kurze Zeit wie gelähmt. Diesen Augenblick kannst du dazu nutzen, die Bälle an deinem Gegner vorbeizuspielen und zu punkten, ohne dass er reagieren kann.

Stern

Durch einen Stern erhöht sich deine Kraft und deine Schläge werden enorm hart. Platzierst du in diesem Zustand deine Schläge richtig, sind sie für deinen Gegner fast unmöglich zurückzuschlagen. Wenn du unter dem Einfluss des Sterns stehst, kannst du dir trotzdem noch weitere Gegenstände schnappen und sie einsetzen.

Schildkrötenpanzer (grün)

Nachdem du diesen Gegenstand benutzt hast, gesellen sich drei Schildkrötenpanzer zu deinem nächsten Schlag und lähmen deinen Gegner für kurze Zeit.

Schildkrötenpanzer (rot)

Dieses Power-Up schickt einen Panzer zu deinem Gegner, der ihn auf die Bretter schickt und kurzzeitig bewusstlos macht. Diesem Gegenstand kannst du nicht entkommen, er trifft dich, auch wenn du noch so sehr versuchst, ihm auszuweichen. Da du immer nur ein Power-Up in dein Inventar aufnehmen kannst, solltest du den Gegenstand benutzen, sobald du ihn dir geschnappt hast.

Die Piranha-Herausforderung

Bei dieser Spielvariante musst du zuerst den Platz auswählen, auf dem du spielen möchtest. Du hast die Wahl zwischen vier verschiedenen Bodenbelägen. Nach der Wahl des Platzes trittst du gegen vier Gegner auf einmal an, nämlich gegen einen Spieler des Mario-Teams und gegen drei Piranha-Pflanzen. Diese Pflanzen spucken dir nach dem Zufallsprinzip Bälle entgegen, die du alle zurück über das Netz spielen musst, damit sie aus dem Spiel genommen werden. Dabei solltest du jedoch darauf achten, dass du deinem Tennisgegner die Bälle nicht direkt vor die Füße spielst, damit er sie nicht wieder in deine Richtung schlagen kann.

Es gibt insgesamt 50 Bälle, die du alle zurückschlagen musst, damit sie aus dem Spiel genommen werden. Bleibe am besten an der Mittellinie stehen und spiele die Bälle an den Seitenlinien entlang. Dein Gegner bleibt die meiste Zeit über in der Mitte am Netz stehen und wartet auf deine Returns. Versuche, so viele Topspins wie möglich zu schlagen, dann kann dein Gegner für dich kaum gefährlich werden.

3. Die Spieler

Jeder der 16 Spieler in Mario Tennis hat seine bestimmten Stärken und Schwächen. Außerdem verfügt jeder über eine individuelle Spielstrategie, die dir dabei hilft, die Spiele innerhalb möglichst kurzer Zeit für dich zu entscheiden. Nachfolgend sind alle Spieler mit ihren Stärken, Schwächen und Eigenarten aufgeführt.

Mario

Spielertyp: Allround

Wenn du mit ihm spielst:

Mario ist ein Spieler, der sich besonders für Anfänger eignet, um ein Gefühl für das Spiel zu entwickeln. Er verfügt über Kraft, Schnelligkeit und die Begabung, auf jedem Untergrund effektiv spielen zu können. Am besten machst du zu Beginn einen guten Aufschlag und bleibst

dann in der Nähe der Grundlinie. Versuche, die Bälle immer in die Ecken zu schlagen, in denen sich dein Gegner gerade nicht befindet. Dadurch erhöhen sich die Chancen, dass dein Gegner einen Fehler macht und du punkten kannst. Wenn du in einem Spiel gegen besonders schnelle und kraftvolle Gegner antreten musst, solltest du dich auch gelegentlich zum Netz bewegen. Schlage zuerst einen weiten Ball, dann rennst du zum Netz und reagierst auf den Schlag deines Gegners mit einem gut platzierten Schmetterball.

Wenn du gegen ihn spielst:

Mario ist ein Gegner, der über viele gute Eigenschaften verfügt, aber nicht unbesiegbar ist. Seine Aufschläge sind recht gut zurückzuschlagen und seine meist langen Bälle kannst du mit einem harten Return erwidern. Beobachte ihn eine Weile und du kannst errahnen, welchen Schlag er als Nächstes machen wird. Mario bleibt vorwiegend in der Mitte der Grundlinie stehen, deshalb solltest du versuchen, die Bälle an den Seitenlinien entlangzuschlagen, damit sie für ihn unerreichbar sind.

Luigi

Spielertyp: Allround

Wenn du mit ihm spielst:

Luigi ist ein wenig größer als Mario, dafür aber im Gesamtbild ein bisschen schwächer. Er verfügt über die nötige Schnelligkeit, die ein Netzspieler braucht, und seine Größe und Reichweite machen ihn gerade am Netz zu einem harten Gegner. Beginne dein Spiel damit, Bälle an den Seitenlinien entlangzuspielen und so deinen Gegner auf dem Platz hin und her zu jagen. Bewege dich dann zum Netz und punkte, indem du deinem Gegner einen unerreichbaren Schmetterball vor die Füße donnerst.

Wenn du gegen ihn spielst:

An der Grundlinie ist Luigi langsamer als sein Bruder, versuche daher,

nach seinem Aufschlag den Ball so schnell es geht zurückzuschlagen, so dass er gar nicht erst reagieren kann. Lasse ihn von einer Seite des Platzes zur anderen rennen, du wirst merken, dass er sich dabei langsam dem Netz nähert. Spiele dann einen schönen Topspin, um sicherzugehen, dass der Punkt an dich geht.

Wario

Spielertyp: Kraft

Wenn du mit ihm spielst:

Warios Return ist wirklich sehr gut, dafür ist sein Aufschlag nicht so stark wie die Aufschläge der anderen Kraft-Spieler. Versuche, ein Gefühl dafür zu entwickeln, in welche Richtung der Ball deines Gegners fliegt, und schlage ihn mit einer harten, gut platzierten Vorhand zurück. Dabei solltest du den Ball entweder in die gleiche Ecke schlagen, aus der dein Gegner seinen Aufschlag gemacht hat, oder du schlägst den Ball an der entgegengesetzten Seitenlinie entlang. Positioniere dich in der Mitte der Grundlinie und laufe nicht nach vorne zum Netz, es sei denn, es bietet sich dir eine Gelegenheit, die du einfach ergreifen musst. Wario ist nicht gerade der schnellste Spieler, daher konzentrierst du dich am besten darauf, dein Spiel mit harten und kraftvollen Returns von der Grundlinie aus zu gewinnen.

Wenn du gegen ihn spielst:

Wario ist der schwächste der Kraft-Spieler, doch das bedeutet keinesfalls, dass er nicht stark wäre. Sein Return-Spiel ist ausgesprochen gut und er zeigt außergewöhnliches Ballgefühl, gemischt mit Kraft, wenn er einen seiner Vorhand>Returns spielt. Versuche, ihn dazu zu zwingen, die Bälle mit der Rückhand anzunehmen, die eindeutig schwächer ist als seine Vorhand. Laufe schon zu einem frühen Zeitpunkt zum Netz und ziehe einen Vorteil aus seiner Langsamkeit, indem du für ihn unerreichbare Schmetterbälle schlägst. Achte am Netz auf seine harten Topspin-Schläge, die dich in Schwierigkeiten bringen können, da sie in einem hohen Bogen über

dich wegfliegen. Seine Schläge entlang der Seitenlinien sind auch nicht zu verachten, sei auf sie vorbereitet und reagiere schnell.

Waluigi

Spielertyp: Technik

Wenn du mit ihm spielst:

Waluigi ist der ultimative Netzspieler, denn er ist sehr schnell und kann deshalb auf die Angriffe am Netz gut reagieren. Außerdem hat er eine enorme Reichweite, die ihn zu einem gefährlichen Gegner am Netz macht. Obwohl sein Aufschlag nicht der stärkste ist, zeichnet er sich dennoch durch Genauigkeit und Präzision aus. Beginne dein Spiel mit einem Slice-Aufschlag und begib dich dann zum Netz. Nur die wenigsten Bälle werden dir entwischen, wenn du ständig aufmerksam und vorausschauend spielst. Warte am Netz auf den richtigen Ball, um deinen Gegner vom Platz zu fegen.

Wenn du gegen ihn spielst:

Waluigi ist keine geistige Leuchte, was du mitunter zu deinem Vorteil nutzen kannst. Du kannst seine mittelmäßigen Aufschläge gegen ihn ausspielen, da er nicht der Schnellste ist. Ein wohl platzierter Ball in die entgegengesetzte Ecke bringt ihn in arge Bedrängnis. Versuche während des gesamten Spieles, deine Bälle an den Seiten entlangzuspielen, da Waluigi so früh wie möglich versuchen wird, ans Netz zu laufen. Sobald er sich am Netz positioniert hat, ist er in der Lage, dem Spiel seinen Stempel aufzudrücken. In dieser Situation solltest du alles daran setzen, entweder den Ball präzise seitlich an ihm vorbeizuschlagen oder einen Topspin zu machen. Gib ihm auf keinen Fall die Gelegenheit zu einem Schmetterball, den er mit Sicherheit verwandeln wird.

Peach

Spielertyp: Technik

Wenn du mit ihr spielst:

Peach ist noch ein wenig schneller als Waluigi und auch ihre Qualitäten am Netz sind besser. Begib dich aber nicht sofort zum Netz, es ist klüger, erst einmal an der Grundlinie zu bleiben und dich im Volleyspiel zu üben. Sobald du es schaffst, den Ball weit über das Netz hinaus in die gegnerische Hälfte zu schlagen, hast du die notwendige Zeit, um zum Netz zu laufen. Während du dich dem Netz näherst, wirst du wahrscheinlich noch einen Ball schlagen müssen, bevor du auf deiner Lieblingsposition angelangt bist. Mache einen Topspin entlang der Mittellinie und warte auf den geeigneten Ball zum Schmettern. Wenn du dich am Netz nicht so sicher fühlst, kannst du auch von einer anderen Position aus spielen, denn Peach ist eine effektive Allround-Spielerin. Sie kann praktisch jeden Ball erlaufen und ihre Reichweite wird dir so manchen Punkt sichern.

Wenn du gegen sie spielst:

Peach deckt ihren Teil des Platzes so gut ab, dass es enorm schwierig ist, einen Ball an ihr vorbeizuschlagen. Am besten spielst du deine Bälle an den Seitenlinien entlang und hoffst darauf, dass sie einen Fehler macht, den du zu deinem Vorteil nutzen kannst. Mache dich auf einen langen Ballwechsel gefasst, übe dich in Geduld und reagiere sofort, wenn du die Chance erhältst.

Daisy

Spielertyp: Technik

Wenn du mit ihr spielst:

Wie schon Peach ist auch Daisy eine gute Spielerin, besonders am Netz. Ihr Aufschlag ist nicht besonders stark, so dass du erst nach einigen Ballwechseln die Chance bekommen wirst, zum Netz zu laufen. Doch bist du erst einmal am Netz, kommt so leicht kein Ball mehr an dir

vorbei, während du auf die Gelegenheit wartest, deinen Gegner mit einem Schmetterball zu überraschen.

Wenn du gegen sie spielst:

Ein Spiel gegen Daisy ist ein wenig leichter, als ein Spiel gegen Peach, da ihre Körpergröße geringer ist. Wenn sie sich dem Netz nähert, versuchst du, sie mit Topspins und Lobs zu überlisten. Schlage außerdem weite Slice-Schläge, die sie dazu zwingen, nach den Bällen zu hechten, was ihr meistens nicht gelingt.

Toad

Spielertyp: Technik

Wenn du mit ihm spielst:

Toad ist in der Lage, fast jeden Ball zu bekommen, aber seine Schläge sind relativ schwach. Dadurch musst du an der Grundlinie bleiben und auf eine Gelegenheit warten, deinen Gegner auszutricksen. Beginne mit deinem recht starken Aufschlag und bringe deinen Gegner durch Schläge in die Ecken dazu, hin und her zu rennen. Sobald dein Gegner einen Fehler macht, ist deine Chance gekommen zu punkten. Nutze die Tatsache, dass Toad fast jeden Ball erreicht, egal wie unmöglich er scheint, zu deinem Vorteil.

Wenn du gegen ihn spielst:

Toad ist recht schwach und relativ leicht zu schlagen. Obwohl er schnell ist und die meisten Bälle erreicht, kannst du ihn mit Schmetterbällen in arge Bedrängnis bringen. Bringe ihn dazu, in eine Ecke zu laufen, und schlage dann einen Schmetterball an der anderen Seite des Platzes entlang. Wenn du ihn richtig demütigen möchtest, begibst du dich ans Netz und spielst seine fehlende Körpergröße gegen ihn aus.

Yoshi

Spielertyp: Schnelligkeit

Wenn du mit ihm spielst:

Yoshi ist wirklich enorm schnell und seine Bewegungen sind sehenswert. Benutze die Schnelligkeit, um dir jeden Ball zu erlaufen. Die Strategie, die du anwenden solltest, gleicht der von Toad, nur dass du ein doppelt so guter Spieler bist. Einzig das Fehlen von Kraft hindert dich daran, die Spiele schnell und erfolgreich zu beenden. Versuche, deine Schläge genau zu platzieren, und überrasche deinen Gegner mit unerwarteten Bällen. Wenn du gegen einen großen und langsamen Gegner antrittst, kannst du auch versuchen, das Spiel am Netz zu gewinnen. Doch bei den anderen Gegnern solltest du an der Grundlinie bleiben und dort auf eine günstige Gelegenheit warten. In den meisten Fällen kannst du mit deiner Schnelligkeit, deinen Mangel an Kraft ausgleichen.

Wenn du gegen ihn spielst:

Yoshi ist schnell genug, so dass er fast jeden Ball erreichen kann. Außerdem ist er ein kluges Köpfchen und wird jeden deiner Fehler registrieren und zu seinem Vorteil nutzen. Du benötigst vor allem Kraft und Geduld, um ihn zu schlagen. Versuche, ihn müde zu machen, indem du immer wieder die Ecken des Platzes mit weiten Bällen anspielst, oder bringe ihn dazu, sich dem Netz zu nähern, und punkte dann mit einem Schmetterball. Yoshi ist klüger als die meisten seiner Freunde und lässt dich das auch spüren, indem er schon deinen kleinsten Fehler bemerkt und daraus einen Vorteil zieht. Wenn du lieber am Netz spielst, achte darauf, dass du genügend Zeit hast, dich dem Netz zu nähern, sonst schlägt er einen Ball präzise an dir vorbei.

Bowser

Spielertyp: Kraft

Wenn du mit ihm spielst:

Bowser ist nicht gerade der Schnellste, doch wenn du mit ihm spielst, musst du dich auch nicht sonderlich viel bewegen. Egal, welche Bälle dir um die Ohren fliegen, du kannst stehen bleiben und sie zurückschlagen. Deine Reichweite ist groß genug, um fast alle Bälle zu erreichen. Notfalls musst du ein oder zwei Schritte zur Seite machen, um auch die Bälle zu erwischen, die an der Seitenlinie entlangfliegen. Dein Return ist ungefähr so gut wie der von Wario, daher kannst du mit deinen gut platzierten Bällen dem Gegner das Fürchten lehren. Falls du dennoch in einen längeren Ballwechsel verstrickt wirst, kannst du auch zum Netz laufen, was allerdings etwas länger dauert. Spiele daher einen Topspin, bevor du dich dem Netz nährst, und schmettere dann am Netz deinem Gegner die Bälle nur so um die Ohren. Du kannst praktisch jeden Ball erreichen, es sei denn, deinem Gegner gelingt ein perfekt platzierter Schlag, der dich auf dem falschen Fuß erwischt.

Wenn du gegen ihn spielst:

Bowser ist der berechenbarste Gegner des gesamten Spieles. Wenn er nach Punkten vorne liegt, ist sein Aufschlag fast immer sehr hart und weit, aber wenn er hinten liegt, schlägt er seinen Aufschlag in die Mitte des Platzes. Benutze dieses Wissen gegen ihn, mache einen guten Return und sprinte danach zum Netz, um ihm den Rest zu geben. Da Bowser sehr langsam ist, solltest du versuchen, den Ball mit Kraft an ihm vorbeizuschlagen, so dass er nicht rechtzeitig reagieren kann. Ab und an versucht Bowser, seine Gegner mit einem hohen Topspin zu überraschen, aber die meiste Zeit verharrt er auf einer Stelle und ist damit beschäftigt, die Bälle rechtzeitig zurückzuschlagen.

Paratroopa

Spielertyp: Trick

Wenn du mit ihm spielst:

Generell ist es recht schwierig, sich an das Bewegungsmuster von Paratroopa zu gewöhnen. Doch nicht nur das, sondern auch das Fehlen von Kraft, macht diesen Spieler sehr gewöhnungsbedürftig. Zuerst musst du dich mit der Spielweise von Paratroopa auseinander setzen – nur eine Bewegung des Joysticks schickt ihn quer über den Platz. Glücklicherweise hat Paratroopa einen oder zwei Tricks parat, die nicht zu verachten sind. Die Federn, die aus seinem Schläger herauskommen, dienen als eine Art Nebelwand, hinter der nur schwer zu erkennen ist, in welche Richtung der Ball geschlagen wurde. Nutze diesen Vorteil, um deinem Gegner wichtige Punkte abzunehmen, und überrasche ihn einfach mit unerwarteten Schlägen. Falls dich die Steuerung deines Spielers überfordert oder einfach nur nervt, begib dich ans Netz und versuche, von dort aus das Spiel zu gewinnen. Paratroopa hat zwar nicht viel Kraft, aber die nötige Schnelligkeit, um am Netz zu bestehen.

Wenn du gegen ihn spielst:

Paratroopa ist einer der leichteren Gegenspieler. Schlage weite Bälle in die Ecken und bringe ihn dazu, schnell hin und her zu rauschen. Aller Wahrscheinlichkeit nach macht dein Gegner irgendwann einen Fehler, den du zu einem Punkt für dich umwandeln kannst. Du kannst auch versuchen, die Bälle an ihm vorbeizuschlagen, so dass er keine Chance hat, sie zu erwischen.

Baby Mario

Spielertyp: Schnelligkeit

Wenn du mit ihm spielst:

Baby Mario ist ein kleiner und sehr schneller Teufel, der außerdem die Bälle präzise platzieren kann. Obwohl er recht klein geraten ist, hat sein Aufschlag eine enorme Härte. Doch musst du gelegentlich auch damit

rechnen, dass der Ball im Netz landet. Beginne mit einem Aufschlag zur Mitte und erwidere die Schläge deines Gegners mit weiten Bällen, bis du die Gelegenheit zu einem guten Schmetterball hast. Weiterhin sind es die Topspin-Schläge, die dir bei den Spielen helfen, denn mit dieser Technik kannst du die Bälle trotz deiner Größe sicher über das Netz schlagen. Wenn sich dein Gegner auf diese Topspin-Schläge eingestellt hat, überraschst du ihn zur Abwechslung mit einem Slice.

Wenn du gegen ihn spielst:

Bei einem Spiel gegen Baby Mario solltest du die gleiche Taktik anwenden wie bei Yoshi, dessen beste Waffe ebenfalls die Schnelligkeit ist. Bringe ihn durch deine Schläge dazu, weit in die Ecken zu laufen, und warte darauf, dass er einen Fehler macht, den du zu deinem Vorteil nutzen kannst. Punkte mit einem hohen Topspin oder einem unerreichbaren Schmetterball. Falls er sich zum Netz bewegt, spielst du einen Topspin über seinen Kopf und punktest so auf die einfachste Weise.

Boo

Spielertyp: Trick

Wenn du mit ihm spielst:

Boo ist ähnlich zu steuern wie Paratroopa, auch hier musst du dich erst an seine Bewegungen und Reaktionen gewöhnen. Beginne das Spiel mit einem weiten Aufschlag. Du wirst merken, dass der Ball einen Bogen macht. Falls es dir gelingt, den Ball weit genug zu schlagen, wird fast keiner deiner Gegner (außer vielleicht Mario) in der Lage sein, diesen Aufschlag zu erwischen, besonders wenn du im Mushroom oder Flower Cup spielst. Nach dem Aufschlag bleibst du gelassen und wartest auf den Return, denn Boo ist ein Spieler, an dem man leicht einen Ball vorbeischießen kann. Seine Rückhand ist wirklich schlecht und manchmal hebt er an der Grundlinie seinen Schläger einfach zu langsam an. Begib dich zum Netz und versuche herauszufinden, in welche Richtung der Ball fliegen wird. Dann schlägst du einen Slice und bringst deinen Gegner damit aus dem Konzept.

Wenn du gegen ihn spielst:

Wenn du dich gegen den Aufschlag von Boo zur Wehr setzen kannst, ist er recht einfach zu besiegen. Doch unterschätze auf keinen Fall diesen Aufschlag, denn der hat es wahrlich in sich. Schaffst du einen Return, hast du danach genügend Zeit, dich auf seinen schwachen Ball vorzubereiten. Mit einem kraftvollen Schlag kannst du den Ball an ihm vorbeitreiben und er hat keine Chance, ihn zu erreichen. Ziele auf seine Rückhand, denn die ist wirklich nicht gut, und warte auf die Gelegenheit, einen harten Ball an ihm vorbeizuschlagen.

Birdo

Spielertyp: Schnelligkeit

Wenn du mit ihm spielst:

Birdo ist in allen Belangen ein durchschnittlicher Spieler. Seine Schnelligkeit wird dir dabei helfen, die meisten Bälle zu erwischen, aber die Returns werden die Gegner kaum beeindrucken. Am besten schlägst du jeden Ball, den du erreichst, zurück und lullst deinen Gegner regelrecht ein. Mache ihn durch deine gleichmäßige und rhythmische Spielweise schläfrig. Nutze die Gelegenheit, wenn dein Gegner einen Fehler macht.

Wenn du gegen ihn spielst:

Birdo ist ziemlich schwach und kann leicht besiegt werden. Solange du seinen Aufschlag kontern kannst, dich nicht durch seine Spielweise ermüden lässt und unaufmerksam wirst, dürfte es dir keine Probleme bereiten, ihn zu schlagen. Birdo ist der langsamste der Schnelligkeitsspieler und erreicht keineswegs jeden Ball, nutze diese Schwäche zu deinem Vorteil.

Shyguy

Spielertyp: Technik

Wenn du mit ihm spielst:

Shyguy ist der Spieler, der von allen Eigenschaften etwas mitgenommen hat. Er verfügt über ansehnliche Schnelligkeit, Kraft und die Fähigkeit, die Bälle präzise zu platzieren. Zusätzlich hat er die Eigenschaft, seine Gegner durch seinen seltsamen Aufschlag zu verunsichern. Mache einen weiten Aufschlag und warte auf den Return, den du so weit wie möglich ins gegnerische Feld zu schlagen versuchst. Du kannst dein Spiel so gestalten, dass du mal am Netz und dann wieder an der Grundlinie spielst. Das Wechseln der Positionen macht dir keinerlei Schwierigkeiten und hilft dir dabei, das Spiel für dich zu entscheiden. Nutze die Schwächen deiner Gegner.

Wenn du gegen ihn spielst:

Die Hauptschwäche von Shyguy ist seine nur durchschnittliche Kraft, die zwar ausreicht, aber dennoch nicht sonderlich groß ist. Du kannst ihn ausspielen, indem du deine Bälle zu den gegenüberliegenden Ecken schlägst und ihn zum Rennen bringst. Runde dein Spiel mit einem Schmetterball ab, wenn er es am wenigsten erwartet. Auch vom Netz aus kannst du das Spiel dirigieren und ihm die wertvollen Punkte abjagen.

Donkey Kong

Spielertyp: Kraft

Wenn du mit ihm spielst:

Donkey Kong ähnelt in seiner Spielweise Bowser, denn auch er muss sich nicht viel bewegen, um die Bälle zu erreichen. Das ist wohl auch gut so, denn auf Grund seiner mangelnden Schnelligkeit würde er sowieso immer zu spät kommen. Doch Donkey Kong verfügt über enorme Kraft, die du für harte Aufschläge nutzen kannst. Versuche, mit harten, kraftvollen, aber dennoch gut platzierten Schlägen deinen

Gegner zu besiegen. Falls dein Gegner sich auf einen längeren Ballwechsel mit dir einstellt, verharrst du an der Mittellinie und baust dich zu deiner vollen Größe auf. Schlage jeden Ball zurück, den du erreichst und warte darauf, dass dein Gegner Fehler macht.

Wenn du gegen ihn spielst:

Eine gute Möglichkeit, Donkey Kong zu besiegen, bietet sich dir durch das Spielen am Netz. Dadurch nimmst du die Kraft aus seinen Schlägen und nutzt seine Langsamkeit zu deinem Vorteil. Du kannst auch versuchen, ihn von der Grundlinie aus zu besiegen, indem du jede Seite abwechselnd anspielst und ihn so aus dem Konzept bringst.

Donkey Kong Jr.

Spielertyp: Kraft

Wenn du mit ihm spielst:

Der Sprössling des guten alten Donkey Kong verfügt schon im zarten Alter über viel Kraft, ist aber zusätzlich nicht gerade der Langsamste. Benutze die gleiche Taktik wie beim Alten, nur mische sie etwas mit gelegentlichen Ausflügen ans Netz. Mit dem Killer-Aufschlag beginnst du das Spiel und schlägst die Bälle dann an den Seitenlinien entlang. Falls du es mit einem Schnelligkeits- oder Technikspieler zu tun hast, laufe früh ans Netz und bemühe dich, schnell zu punkten.

Wenn du gegen ihn spielst:

Donkey Kong Jr. macht einen Aufschlag, der es in sich hat. Er ist äußerst akkurat und sehr kraftvoll. Spiele gegen ihn von der Grundlinie aus und bringe ihn ins Schwitzen, bevor du nach vorne zum Netz läufst. Achte auf seine Topspin-Schläge und schlage die Bälle weit in die Ecken.

4. Die Tennisplätze

Während des Spiels wirst du viele neue Tennisplätze freischalten. Auf jedem dieser Tennisplätze lässt es sich unterschiedlich spielen, da sie über die verschiedensten Beläge verfügen. Um es dir leichter zu machen, sind nachfolgend alle Plätze mit ihren Besonderheiten aufgelistet.

Open Court

Ballgeschwindigkeit: normal

Sprungkraft des Balles: normal

Bemerkung: Diese Plätze sind nur während spezieller Spiele bespielbar. Der Platz hat eine ebenere Oberfläche als die meisten anderen Plätze.

Hartplatz

Ballgeschwindigkeit: normal

Sprungkraft des Balles: stark

Bemerkung: Die Oberfläche findest du beim Mushroom Cup wieder. Der Platz hat die gleiche Oberfläche, wie die Plätze bei den US-Open. Hier springt der Ball höher als auf anderen Belägen. Einen Vorteil haben hier die Allround-Spieler.

Hartplatz (rot)

Ballgeschwindigkeit: hoch

Sprungkraft des Balles: schwach

Bemerkung: Auf diesem Untergrund springt der Ball nicht sonderlich hoch und verlangsamt erheblich seine Geschwindigkeit. Diesen Platz werden vor allem die Technik-Spieler zu ihrem Vorteil zu nutzen wissen.

Grasplatz

Ballgeschwindigkeit: hoch

Sprungkraft des Balles: schwach

Bemerkung: Dieser Platz ist Marios Antwort auf Wimbledon und ermöglicht schnelle aber niedrige Bälle. Einen kleinen Vorteil haben auf diesem Platz die Kraft-Spieler.

Kompositplatz

Ballgeschwindigkeit: sehr hoch

Sprungkraft des Balles: normal

Bemerkung: Dieser Platz ist in keinem Turnier zu finden, hat jedoch eine extrem schnelle Oberfläche, die besonders den Technik-Spielern einen Vorteil bietet.

Plätze zum Freischalten

Mario Bros.-Platz

Gewinne den Mushroom Cup mit Mario, um diesen Platz freizuschalten.

Ballgeschwindigkeit: hoch

Sprungkraft des Balles: schwach

Bemerkung: Dieser Platz ist ein schöner Grasplatz, auf dem du das Bild der beiden Mario Bros. erkennen kannst. Die Oberfläche des Platzes favorisiert die Allround-Spieler... aber nur ein wenig.

Baby Marios und Yoshis Platz

Gewinne den Mushroom Cup mit Yoshi, um diesen Platz freizuschalten.

Ballgeschwindigkeit: sehr hoch

Sprungkraft des Balles: schwach

Bemerkung: Ein schneller Grasplatz, der allen Spielern etwas bietet. Am wohlsten werden sich die Spieler fühlen, die schnell sind und sich die meisten Bälle erlaufen können.

Warios und Waluigis Platz

Gewinne den Star Cup im Doppel mit Wario, um diesen Platz freizuschalten.

Ballgeschwindigkeit: gering

Sprungkraft des Balles: sehr stark

Bemerkung: Auf dieser Oberfläche ist der Ball zwar langsam, springt aber wie der Teufel. Vorteile daraus werden besonders die Spieler ziehen, die groß und schnell sind.

Donkey Kongs Platz

Gewinne den Mushroom Cup mit Donkey Kong, um diesen Platz freizuschalten.

Ballgeschwindigkeit: hoch

Sprungkraft des Balles: sehr stark

Bemerkung: Natürlich favorisiert dieser Untergrund besonders die Spieler, die hier beheimatet sind. Besonders die weiten Bälle sind schwerer zurückzuschlagen als auf jedem anderen Platz.

Marios und Luigis Platz

Gewinne den Star Cup im Doppel, um diesen Platz freizuschalten.

Ballgeschwindigkeit: hoch

Sprungkraft des Balles: normal

Bemerkung: Dieser Platz eignet sich besonders gut für ein schnelles Spiel unter Freunden. Kraft- und Allround-Spieler haben hier einen leichten Vorteil.

Birdos und Yoshis Platz

Gewinne den Star Cup mit Birdo im Doppel, um diesen Platz freizuschalten.

Ballgeschwindigkeit: gering

Sprungkraft des Balles: stark

Bemerkung: Der Ball ist langsam, springt aber richtig hoch, daher bietet dieser Platz den großen und schnellen Spielern einen Vorteil. Besonders Waluigi liebt diesen Platz.

Piranha-Platz

Du musst bei der Piranha-Herausforderung eine perfekte Punktzahl von 50 erreichen, um diesen Platz freizuschalten.

Ballgeschwindigkeit: normal

Sprungkraft des Balles: normal

Bemerkung: Diesen Platz gibt es nur bei der Piranha-Herausforderung und er dient eigentlich nur zum Andenken daran, dass du bei dieser Herausforderung einfach klasse warst.

5. Secrets

Das Freischalten einiger Spieler

Gewinne den Star Cup im Doppel, um Donkey Kong Jr. freizuschalten.

Gewinne den Star Cup im Einzel, um Shy Guy freizuschalten.

Das Freischalten einiger Turniere

Gewinne den Star Cup mit allen 16 Spielern, um drei neue Herausforderungen freizuschalten, den Rainbow Cup, den Moonlight Cup und den Planet Cup.

Das Freischalten von Fähigkeitsstufen

Gewinne den Planet Cup mit allen 16 Spielern, um eine maximale Schwierigkeitsstufe in allen Turnieren zu erreichen.



Spider-Man GBC

SPIDER-MAN

Gegner

Venom

Armer Eddie Brock! Als sich das außerirdische Spider-Man-Symbiotenkostüm mit ihm vereint hatte, wurde er ungewollt zum Bösewicht Venom. Venom verfügt über alle Fähigkeiten von Spider-Man und besitzt zusätzlich noch einige eigene Spezialitäten.

Lizard

Dr. Connors hat eine gesplante Persönlichkeit. Während er die meiste Zeit der geachtete Laborarbeiter ist, gibt es auch Momente, in denen der feinsinnige Doktor zu einem kaltblütigen Albtraum wird, den man Lizard nennt. Lizard, ein reptilienartiges Monster, steht auf seinen Hinterbeinen und trägt nur einen alten Laborkittel. Er ist enorm schnell und verfügt über die Fähigkeit, andere Reptilien zur Verstärkung herbeizurufen.

Hobgoblin

Ein Kobold, der fliegen kann und die Angewohnheit besitzt, Bomben auf seine Gegner zu werfen. Besondere Aufmerksamkeit sollte auch seinen Handschuhen gelten, denn diese sind mit modernster Elektroschock-Technologie ausgerüstet.

Dr. Octopus

Doc Ock ist ein genialer Verbrecher, der seinen überdurchschnittlichen Intelligenzquotienten dazu nutzt, immer wieder böse Pläne auszuhecken, die der Menschheit schaden sollen. Er ist einer der ältesten Gegenspieler von Spider-Man, der noch nie etwas Gutes getan hat. Diesmal verfolgt er einen Plan, bei dem auch die Symbiotenkostüme eine Rolle spielen. Das lässt nichts Gutes ahnen.

Carnage

Carnage verkörpert das ultimative Böse, das entstanden ist durch ein weiteres Symbiotenkostüm. Carnage empfindet tiefen Hass für Spider-Man und sein oberstes Ziel ist es, ihn zu vernichten. Er hat die Fähigkeit, aus seinem Kostüm bestimmte feste Gegenstände zu formen (Äxte, Keulen etc.), die in einem Kampf großen Schaden anrichten können.

Gegenstände

Kleines Herz

Frischt 5 % der Gesundheit von Spidey wieder auf.

Mittleres Herz

Frischt 15 % der Gesundheit von Spidey wieder auf.

Großes Herz

Frischt die gesamte Gesundheit von Spidey wieder auf.

Bronze-Spinne

Beschert Spidey vorübergehend Unbesiegbarkeit.

Spidey-Kopf

Beschert Spidey ein Extra-Leben.

Netz-Schild

Besitzt du einen Netz-Schild, kann er eine Barriere bilden und dich so vor größerem Schaden schützen. Ducke dich und drücke die Taste A, um ihn zu benutzen.

Super-Netz

Das Super-Netz rüstet deinen Netz-Ball auf und fügt deinem Gegner größeren Schaden zu.

Attack-Up

Erhöht deine Angriffsrate jeweils um 1.

Defense-Up

Erhöht deine Verteidigungsrate jeweils um 1.

Health-Meter-Up

Erhöht deine Gesundheit um jeweils 5 %.

Mission 1

Teil 1: **Über den Dächern von Manhattan**

Auf den Dächern

Bevor du mit deiner eigentlichen Mission beginnst, solltest du dich ein wenig in das Spiel hineinfinden. Schwinge dich einfach durch die Stadt und schaue dich um, denn du wirst jedem Gebiet, in das du kommst, weitere Besuche abstatten müssen. Es schadet also keineswegs, wenn du dich schon ein wenig auskennst und dich schon im Vorfeld mit einigen Power-Ups versorgst, die du unterwegs findest.

Unter einem längeren Vorsprung rechts von deinem Startpunkt findest du ein großes Herz, das dich mit Gesundheit versorgt, und einen Bronze-Spinne, die dich vorübergehend unbesiegbar macht. Hole dir diese Gegenstände, damit du schon gleich zu Beginn des Spiels gut ausgerüstet bist. Während du dir die Power-Ups schnappst, verschwindest du kurzzeitig unter dem Vorsprung. Mache dir deswegen keine Sorgen, Spidey taucht schon wieder auf.

Einige Power-Ups kannst du dir nur vor dem ersten Boss-Kampf holen, danach sind sie verschwunden. Ein zentrales graues Gebäude beherbergt das erste Power-Up, das du unbedingt einsammeln solltest.

Klettere auf den langen Vorsprung über dem zweiten Stockwerk und begeben dich von dort aus drei Fenster weiter nach links. Unter dem Fenster springst du zu einem versteckten Vorsprung darüber und hüpfst weiter nach rechts zur nächsten Plattform. Danach springst du nach links, bevor du abspringst und dich nach rechts schwingst, um das Health-Meter-Up zu erreichen. Damit steigerst du deine Angriffsstufe um 5 %.

Die Dächer eignen sich hervorragend dazu, deinen eigenen Level zu erhöhen, denn du triffst auf viele Bösewichte, die dir das Leben schwer machen, z.B. die Vögel, die dich im Sturzflug angreifen. Jeder deiner Gegner verfügt über bestimmte Angriffsmuster, auf die du unterschiedlich reagieren musst. Da wären beispielsweise die Karate-Experten, die schnell auf dich zurennen und dir mit einem Sidekick entgegenspringen. Renne auf sie zu, bevor sie die Chance bekommen zu springen, und schlage sie so lange, bis sie zu Boden gehen. Falls sie es schaffen, einen Tritt zu landen, wirst du einigen Schaden davontragen.

Viele deiner Gegner lassen nützliche Kleinigkeiten fallen, nachdem du sie besiegt hast, die du unbedingt mitnehmen solltest. Wenn du der Meinung bist, du hast dich auf den Dächern genug umgesehen, begibst du dich nach unten auf die Straße.

Die Straßen

Auf den Straßen treiben unzählige Feinde ihr Unwesen, die nur darauf aus sind, dich zu vernichten. Du solltest dir auf jeden Fall merken, dass jedes Mal, wenn du in ein neues Bild läufst, deine Gegner wieder in dem vorherigen Bild erscheinen. Bewege dich daher am besten immer nur in eine Richtung, um zu verhindern, dass dir allzu viele Feinde das Leben schwer machen.

Die Straßen führen sowohl zu den Docks als auch zur U-Bahn, die du über zwei Eingänge an beiden Seiten der Stadt erreichen kannst. Zu den Docks gelangst du, wenn du dich zum äußersten rechten Punkt der Stadt begibst. Doch zunächst machst du dich auf den Weg nach unten zur U-Bahn, um dort ein nützliches Power-Up einzusammeln.

Die U-Bahn

Die U-Bahn besteht aus einer Ansammlung von hohen Gewölben und Aufzügen, in denen sich viele Gegner befinden. Unter anderem findest du dort auch den Zugang zur Kanalisation, doch erst einmal gehst du auf die Suche nach einem versteckten Power-Up. Betrete die U-Bahn durch den linken Eingang und folge dem Tunnel, bis du zum Aufzug Nr. 2 kommst, der dich nach unten bringt. Auf halbem Weg springst du ab und schwingst dich zu der Wand auf der rechten Seite.

Krieche an der Wand entlang nach rechts, bis du den Aufzug Nr. 1 erreichst. Dann kletterst du nach oben zur Decke, denn dort findest du in einer Ecke ein großes Herz und eine Bronze-Spinne. Stecke die Sachen ein und springe nach unten auf den Aufzug Nr. 1. Auch diesmal springst du auf halbem Weg ab und schwingst dich zu der Wand, an der du oben an der Decke nach rechts entlangkriechst. Ungefähr in der Mitte entdeckst du einen geheimen Durchgang, der dich zu einem Raum voller cooler Gegenstände führt. Unter anderem findest du in diesem Raum das zweite Health-Meter-Up.

Nachdem du alle Dinge an dich genommen hast, verlässt du den Raum durch das Lüftungssystem auf der rechten Seite. Sobald du der Meinung bist, dich unten in der U-Bahn genug umgesehen zu haben, begibst du dich durch den Ausgang ganz rechts wieder nach oben auf die Straße. Laufe nun in Richtung der Docks.

Die Docks

Am Tage lohnt sich ein Besuch der Docks, denn zu dieser Zeit finden sich dort viele brauchbare Power-Ups. Sammele sie ein, bevor du dich dem ersten Boss-Gegner stellst. Achte aber in jedem Fall immer auf deine Gesundheit, denn unterwegs lauern viele Gefahren und Feinde, denen du entweder ausweichen oder die du bekämpfen kannst. Die hohen Lampenmasten und die vielen Gitter beherbergen allerhand Power-Ups, die sich sogar wiederherstellen, falls du sterben solltest.

Wenn du das erste Power-Up weiter oben mitgenommen hast, springst du ab und schwingst dich nach rechts. Über dem Wasser befindet sich ein Extra-Leben, das du erreichst, indem du dich zuerst

darauf zuschwingst, dann dich für eine Sekunde fallen lässt, um dann erneut zu schwingen. Ein weiteres Extra-Leben erhältst du, wenn du auf den großen Kran rechts steigst und dich von dort zu dem grünen Gebäude auf der rechten Seite schwingst. Anschließend kletterst du auf das Dach des Gebäudes und schwingst dich geradewegs durch das zweite Extra-Leben.

Falls du einer kleinen Mogelei nicht abgeneigt bist, kannst du auch erst alle Extra-Leben einsammeln, dann sterben und dir im Anschluss daran dieselben Extra-Leben noch einmal zu holen. Untersuche weiterhin die Straßenlampen auf der rechten Seite, dort findest du ein weiteres Extra-Leben. Von dieser Stelle aus kannst du dich genau zum nächsten Power-Up schwingen. Dazu stellst du dich an die äußerste Kante der Lampe und machst einen großen Satz, dann schwingst du dich nach rechts, wobei du den Möwen ausweichen musst, die es auf dich abgesehen haben. Wenn du die rechte Seite des Stadt erreicht hast, begibst du dich in das Lagerhaus und rutschst nach unten, um dort das Health-Meter-Up einzustecken.

Kehre anschließend in die Stadt zurück und klettere an dem zerbombten Gebäude hinauf, das sich genau vor dem rechten Eingang zur U-Bahn befindet. Hierbei handelt es sich um Connors Labor. Bewege dich langsam über den zerstörten Vorsprung, um ein großes Herz einzusammeln, und bereite dich danach auf deinen ersten Boss-Kampf vor. Wenn du dich stark genug fühlst, springst du einfach nach rechts und löst dadurch eine Sequenz aus.

Teil 2: **Venom**

Die zwei Polizisten sprechen über die Explosion des Labors und den darauf folgenden Überfall. Einer der beiden konnte den Lizard beobachten, der in Richtung U-Bahn davongerannt ist. Du schnappst dir das Gegenmittel von Dr. Connor und willst dich gerade auf den Weg machen, Lizard zu verfolgen, als sich dir Venom in den Weg stellt. Seltsamerweise scheint Venom nicht richtig bei der Sache zu sein, er wirkt abgelenkt und seine Gesundheitsanzeige ist bei Beginn des

Kampfes nur zur Hälfte gefüllt. Ihn in diesem Zustand zu besiegen, ist eigentlich keine große Herausforderung und sollte dir leicht fallen.

Venom greift dich an, indem er auf dich zustürzt, oder er bleibt bewegungslos stehen und sein Kostüm übernimmt die Initiative. Weiche seinen Angriffen aus, indem du über ihn springst, und halte dich in jedem Fall von seinem Kostüm fern. Warte auf einer der Seiten des Bildschirms darauf, dass Venom dich angreift. Sobald er wieder auf dem Boden landet, wirfst du einen Netzball in seine Richtung. Venom verheddert sich in diesem Ball und du kannst dich ihm ohne Probleme nähern und ihn angreifen. Wenn er im Begriff steht, sich aus dem Netz zu befreien, rennst du zur anderen Seite des Bildschirms und wartest wieder.

Nachdem du diesen Vorgang ungefähr dreimal wiederholt hast, fällt Venom zu Boden. Bevor du allerdings reagieren kannst, hat er sich schon wieder aufgerappelt und flieht. Du wendest dich sofort einem anderen Problem zu, nämlich der Suche nach Dr. Connors, den du aus seinem reptilienartigen Zustand befreien möchtest.

Teil 3: **Die U-Bahn und die Kanalisation**

Begebe dich zum rechten Kanalisationseingang, der unterhalb des Gebäudes liegt, auf dem du dich zur Zeit befindest. Dort springst du nach oben und kriechst an der Decke entlang, um dir so einige Power-Ups zu sichern. Ein großes Herz findest du in einer Ecke beim ersten Aufzug, doch achte auf die Ratten, die sich in diesem Bereich an der Decke befinden. Benutze deinen Kriechkick, um sie zu beseitigen.

Nachdem du den Aufzug 1 passiert hast, bemerkst du ein großes Loch im Boden, das dich in die Kanalisation führt. Nur dort fühlt sich der Lizard richtig wohl, er kennt jeden Winkel der labyrinthartigen Kanalisation. Hier unten treiben auch viele andere finstere Gestalten ihr Unwesen, vor denen du dich in Acht nehmen solltest. Im unteren Bereich des Kanals stößt du auf unfreundliche Alligatoren, die in kleinen, sehr schmutzigen Wasserflächen leben. Auch die Wände und Decken in der Kanalisation haben es in sich, denn sie sind zum Teil mit Stacheln übersät, die großen Schaden anrichten können.

Trotz allen Unheils, was unten in der Kanalisation droht, lassen sich dort viele Power-Ups und Gegenstände einsammeln, die du mit Hilfe der Karte finden kannst. Bleibe bei allem, was du tust, stets vorsichtig, denn Unachtsamkeit kannst du dir in dieser Gegend nicht leisten. Wenn du das Extra-Leben an der gegenüberliegenden Wand des Startpunktes erblickst, benutzt du deine Karte, um über den längeren Weg dorthin zu gelangen. Zwänge dich in den geheimen Durchgang und schnappe dir etwas Gesundheit und ein Extra-Leben.

Ein weiteres Extra-Leben findest du, wenn du dich an der Kante der Wand nach rechts bewegst und dann in das Moos kriechst. Anschließend bewegst du dich an der langen Wand hinunter und findest zwischen dem moosigen Untergrund ein Defense-Up. In dieser Wand befindet sich außerdem ein geheimes Versteck, in dem du einen Netz-Schild und andere nützliche Sachen findest. Schau dich in dieser Nische genau um, dann entdeckst du auch ein weiteres Extra-Leben.

Bewege dich weiter. Du findest noch ein Extra-Leben und gelangst zu einigen Stacheln, die gar keine sind. Dahinter liegt eine Nische, in der du sowohl ein Attack-Up als auch ein Extra-Leben einsammeln kannst. Wenn du alles an dich genommen hast, ist es an der Zeit, in den Schlupfwinkel des Lizard vorzudringen.

Lizard

Der Lizard ist ein harter Brocken, der wesentlich schwerer zu besiegen ist als der gute alte Venom. Es bleibt dir aber nichts anderes übrig: Du musst ihn besiegen, wenn du dem Doktor das Gegenmittel verabreichen willst. Der Lizard liebt es, während des Kampfes an den Wänden hinaufzuklettern und die Alligatoren auf dich zu hetzen. Benutze deinen Sprung-Kick, um die lästigen Tierchen loszuwerden. Wenn du allerdings auf dem Boden stehen bleibst, sieht es schlecht für deine Gesundheit aus. Sobald Lizard sich zu Boden fallen lässt, versucht er, dich mit seinem Schwanzschlag zu erledigen.

Fessele ihn mit einem Netzball und greife ihn anschließend an. Falls es dir nicht gelingen sollte, seine Schwanzschläge zu stoppen, springst du über ihn und bearbeitest ihn mit deinen Sprung-Kicks. Wenn du ihn

nach weiteren kombinierten Angriffen mit Netzbällen und Schlägen ausgeschaltet hast, kannst du ihm das Gegenmittel verabreichen. Der Lizard verwandelt sich zurück in Dr. Connors, dafür sind dir alle Bewohner der Kanalisation äußerst dankbar. Sie erzählen dir, dass sich der Hobgoblin, der für die Explosion im Labor verantwortlich ist, in einem verlassenen Lagerhaus bei den Docks versteckt.

Mission 2

Teil 1: **Der Weg zu den Docks**

Verlasse die Kanalisation und bahne dir einen Weg durch die U-Bahn zum Ausgang auf der rechten Seite. Dann machst du dich nach rechts auf den Weg zu den Docks.

Teil 2: **Die Docks**

Das Glück scheint nicht auf deiner Seite zu sein, denn bei den Docks angekommen, platzst du mitten in ein Mafia-Treffen hinein. Es erübrigt sich zu sagen, dass die Teilnehmer dieses Treffens nicht unbedingt froh sind, dich zu sehen. Da du nun die gesamten Mafia-Familien der Stadt alarmiert hast, musst du dich sehr vorsichtig weiterbewegen. Praktisch hinter jeder Ecke lauern Gangster auf dich, daher begibst du dich am besten so weit wie möglich nach oben und schwingst so ungesehen an den meisten Widersachern vorbei. Kehre ab und an auf den Erdboden zurück, um nach Power-Ups zu suchen. Ein großes Herz findest du auf den Holzplanken, die auf die Bucht hinausführen.

Auch der Lampenmast, auf dem du bei deinem ersten Besuch der Docks das Attack-Up gefunden hast, birgt neue brauchbare Gegenstände. Außerdem kannst du den Mast dazu benutzen, um davon abzuspringen und dich zur äußersten rechten Seite zu schwingen, denn dort kannst du dir ein Super-Netz angeln. Dieses Super-Netz wertet

dein gesamtes Inventar auf und deine Netzschüsse bestehen nun aus einem flammenden Netzball. Sobald du nach diesem längeren Aufenthalt in der Luft gelandet bist, beginnt der nächste Boss-Kampf: Venom stellt sich dir erneut in den Weg.

Venom 2: Die Fortsetzung

Diesmal ist Venom um einiges schneller und auch stärker als bei der letzten Auseinandersetzung. Behalte dies im Gedächtnis, damit du nicht nachlässig wirst und seinen Angriffen mit der erforderlichen Schnelligkeit ausweichst. Die Technik, die du anwendest, um ihn zu besiegen, ist im Großen und Ganzen die gleiche wie beim ersten Kampf. Benutze dein neues Super-Netz, um ihm zu schaden. Nachdem er gefesselt ist, beginnst du mit den gleichen Angriffen wie vorhin, die du auch einige Male wiederholen musst.

Wenn du Venom besiegt hast und er zu Boden geht, verschwindet er kurz darauf wieder und du widmest dich nun dem verlassenen Lagerhaus. Du kannst jetzt hineingehen und dich umsehen.

Teil 3: Das verlassene Lagerhaus

Nachdem du über die Türschwelle gegangen bist, lacht sich der Hobgoblin so richtig ins Fäustchen. Er hat überall im Lagerhaus Bomben angebracht, welche die Form von Kürbissen haben. Deine Aufgabe besteht nun darin, durch das Lagerhaus zu rennen und alle Bomben zu entschärfen. Dabei steht dir nicht sonderlich viel Zeit zur Verfügung, du musst dich beeilen.

Zuerst läufst du nach rechts, um dort die erste Bombe zu entschärfen. Weiche den Hunden aus und begeben dich weiter nach rechts. Du stößt auf die zweite Kürbis-Bombe. Danach springst du nach oben in den nächsten Abschnitt und findest die dritte Bombe auf einem Stapel Kisten. Von hier rennst du nach links, achtest dabei aber auf den Spalt zwischen den Kisten und entdeckst die nächste Bombe an der Kante bei den Kisten. Jetzt schwingst du dich zu einer silbernen

Plattform auf der linken Seite und von dort aus weiter nach links, bis du die Wand erreichst.

Klettere die Wand nach oben. Dabei passierst du die Bombe über dir und die Bombe rechts. Ignoriere sie vorläufig, denn du kannst dich auf dem Weg nach unten mit ihnen beschäftigen. Klettere weiter nach oben und bleibe dicht an der Wand. Unterwegs musst du auf die lästigen und gefährlichen Ratten achten, die dich stoppen wollen. In der oberen rechten Ecke kannst du dich zur nächsten Bombe hinunterfallen lassen, bevor du dich weiter zur rechten Wand schwingst.

Krieche die Wand hinunter und entschärfe die siebte Bombe. Anschließend wechselst du zur linken Wand über und bewegst dich ein Stück nach unten, dann schwingst du nach rechts. Ignoriere die Bombe links von dir und schwinde dich weiter zu der Plattform auf der rechten Seite, auf der du die achte Bombe entschärfst. Von dort aus springst du erst zu dem Kistenstapel rechts und dann weiter zur nächsten Bombe. Danach hüpfst du zur rechten Wand und kletterst ganz nach oben. Schwinde dich nach links, die zehnte Kürbis-Bombe befindet sich auf der Plattform.

An der linken Wand findest du die nächste Bombe. Springe nach oben, um sie zu erreichen, dann krieche an der Wand nach oben und bewege dich zur Decke. Rechts kannst du nach unten zur nächsten Bombe springen und danach weiter zu der Plattform rechts schwingen. Auf der folgenden Plattform siehst du schon die nächste Bombe. Springe nach rechts von der Plattform und schwinde direkt durch die Bombe, bevor du zurück nach rechts schwingst und dich an der Röhrenstruktur festhältst. Bewege dich um die Röhren herum, um die nächste Kürbis-Bombe zu finden, die sich ein wenig weiter oben an der linken Wand befindet.

Krieche die linke Wand nach oben bis zur Decke und folge ihr zu einem Laufweg über dir. Renne nach rechts zur folgenden Bombe. Dann lässt du dich von der Plattform fallen und landest bei dem Rohr unter dir. In der rechten Ecke bemerkst du die nächste Bombe. Nun begibst du dich nach links, springst über das Rohr zu einem unteren Laufweg und rennst nach rechts. Lasse dich durch den Spalt fallen und

laufe nach links, bis du von dem Vorsprung fällst, dann wendest du dich nach rechts. Noch eine Bombe musst du entschärfen, bevor der nächste Boss-Kampf beginnen kann. Nachdem du die Bombe berührt hast, erscheint wie auf das Stichwort der Hobgoblin.

Der Hobgoblin

Durch seine Bewaffnung und seine Art der Fortbewegung musst du jedes Mal nach oben springen, um seinen Angriffen auszuweichen. Wenn der Hobgoblin richtig in Fahrt ist, beginnt er, Bomben auf dich zu werfen. Die einzige Möglichkeit, diesen Gegner zu besiegen, besteht darin, ihn fortwährend mit Sprung-Kicks anzugreifen. Warte, bis er sich am Boden entlangbewegt, dann springst du nach oben und trittst zu. Fliegt er zu hoch, solltest du ihn besser passieren lassen.

Weiche seinen Kürbis-Angriffen so gut es geht aus. Bleibe dabei immer in Bewegung, damit du keine starre Zielscheibe bietest. Nimm es nicht allzu schwer, wenn du dir selbst bei den Tritten ein wenig Schaden zufügst, denn das scheint unvermeidlich zu sein. Behalte dennoch immer deine Gesundheitsanzeige im Auge, um gegebenenfalls gleich handeln zu können. Ist der Hobgoblin besiegt, gibt er dir trotzdem nicht die gewünschten Informationen. Da du aus diesem Gegner nichts herausbekommst, lässt du ihn zurück, damit die Polizei ihn einsammeln kann, und schwingst dich nach Hause. Es ist sowieso schon spät und du musst dich auch irgendwann einmal ausruhen.

Mission 3

Die Stadt bei Nacht

Du begibst dich zurück zum Daily Bugle, um dort die Bilder abzuliefern, die du den ganzen Tag über gemacht hast. Die Stadt wirkt sehr verändert, denn in der Dunkelheit haben sich unzählige Bösewichte auf die Straßen begeben, die obendrein auch noch ein wenig stärker sind als die Gegner, mit denen du es am Tage zu tun hattest. Glücklicherweise liegen alle Power-Ups wieder an ihren bestimmten

Plätzen und zusätzlich findest du im Bereich des Labors ein Extra-Leben und auch oben auf der Kathedrale. Wenn du dich dann nach rechts schwingst, erreichst du ein Defense-Up an der rechten Seite des Bildschirms.

Die Fenster der Bürogebäude sind beleuchtet. Du kannst das zu deinem Vorteil nutzen, denn jedes Fenster das beleuchtet ist, verfügt gleichzeitig über einen versteckten Vorsprung darüber. Sowohl das große schwarze als auch das große graue Gebäude beherbergt so manches Power-Up. Klettere über die Vorsprünge des schwarzen Gebäudes, um ein großes Herz und ein Extra-Leben zu erhalten, während du an dem grauen Gebäude ein Extra-Leben und ein Health-Meter-Up finden kannst. Wenn du den Daily Bugle erreichst, lässt Peter Parker, dein zweites Ich, den Film dort und begibt sich nach Hause. Am Morgen greift dich kurz nach dem Verlassen der Wohnung Venom erneut an, diesmal auf dem Dach.

Venom 3: Persönliche Rache

Venom hat sich sehr verändert, seine Angriffe richten doppelt so viel Schaden an als beim letzten Kampf und seine Schnelligkeit ist nun enorm. Springe ab und schwinde dich zu der Plattform auf der rechten Seite, Venom begibt sich nach links und du kannst dich auf diese Weise hinter ihn fallen lassen. Fessele ihn mit einem Supernetz und renne gleich darauf auf ihn zu, um ihn mit Tritten und Schlägen zu bearbeiten. Ziehe dich rechtzeitig wieder von ihm zurück und wiederhole diesen Vorgang wie gehabt.

Nach dem Kampf teilt dir Venom endlich mit, warum er sich so seltsam benimmt. Augenscheinlich war er Opfer eines genetischen Tests in einem geheimen Labor. Eigentlich wollte er sich auf überhaupt keinen Kampf mit dir einlassen und beschreibt dir noch, wo du dieses Labor finden kannst.

Mission 4

Teil 1: **U- Bahn und Kanalisation**

Kehre durch die U-Bahn in die Kanalisation zurück. Alle Power-Ups befinden sich wieder an Ort und Stelle. Decke dich mit einigen davon ein, bevor du dich auf den Weg nach unten machst. Du hast von Venom erfahren, dass sich der Eingang zum Labor in der Nähe des Fluttores 242 befindet. Benutze deine Karte, um dorthin zu gelangen, dabei musst du einigen Alligatoren ausweichen, die gerne an dir knabbern würden. Sobald du die "242" an der Wand erkennst, wendest du dich nach rechts, denn am Ende des Ganges befindet sich der Eingang zum Labor.

Teil 2: **Das geheime Labor des Dr. Octopus**

Du hörst die Stimme des Doktors über die Lautsprecher, sobald du sein Domizil betreten hast. Er gibt dir einen verbalen Vorgeschmack auf die Dinge, die noch kommen werden, denn Ock hat eine ganze Armee von Mutanten gezüchtet, die nur darauf warten, dich zu vernichten. Diese Mutanten sind stärker als jeder Gegner, dem du bisher begegnet bist. Dazu kommt, dass jeder der Mutanten sein eigenes Angriffsmuster verfolgt, du musst dich deswegen auf jeden Gegner neu einstellen. Dieser Bereich ist sehr groß und etwas unübersichtlich, daher solltest du dir merken, in welchem Gebiet du schon gewesen bist und auf welchem Weg du dorthin gekommen bist.

Die Wahrscheinlichkeit ist recht hoch, dass du dich einige Male verirren wirst. Um vorneweg einige Power-Ups einstecken zu können, hüpfst du gleich zu Anfang zur Decke und folgst ihr nach rechts. Am Ende bewegst du dich weiter nach oben und wendest dich nach rechts, bis du in einen blauen Gang kommst. In diesem Bereich findest du sehr viele Health-Meter-Ups, aber mindestens ebenso viele Gegner. Der Gang führt dich zu einem weiteren Attack-Up, außerdem wartet in der unteren linken Ecke des Tunnels ein großes Herz auf dich. Nachdem du

dir das Herz geschnappt hast, begibst du dich nach oben und erkundest das Labyrinth aus Tunneln über dir.

In der näheren Umgebung findest du sowohl mehrere kleinere Gesundheitsauffrischer als auch ein Extra-Leben. Bahne dir deinen Weg in dem blauen Labyrinth nach oben, hänge dich an die Decke und folge ihr nach rechts. Nach einigen Schwierigkeiten erreichst du einen langen Spalt unter dir. Rechts davon entdeckst du ein Attack-Up und darunter einen Kontrollpunkt. Lasse dich vorsichtig zu dem Boden unter dir fallen und bewege dich nach rechts, bis du einen großen Kanal erreichst, der nach unten führt. Lasse dich erneut nach unten fallen und renne schnell nach rechts. Dort lässt du dich von einer Plattform zur anderen fallen und begibst dich anschließend zur linken Wand, an der du dich gerade nach unten fallen lässt.

Der nächste Bereich hat es in sich und erfordert präzises Schwingen. Du musst dich durch einen Tunnel schwingen, der mit Lava gefüllt ist und eine gefährliche Decke besitzt. Schwinge also mit Bedacht, lasse dir lieber etwas mehr Zeit, es wird sich auszahlen. Wenn du die äußerste rechte Wand erreicht hast, kriechst du darunter hindurch und begibst dich wieder an die Decke. Du bemerkst eine kleine Plattform auf der linken Seite. Jetzt schwingst du dich wieder in die Luft und bewegst dich nach links, bis du nicht mehr weiterschwingen kannst.

Stelle dich erst einmal auf den sicheren Boden und atme einige Male tief durch, dann rennst du nach links und schaut nach oben. Springe zur linken Wand und krieche durch die Blöcke nach oben, die dir ganz schön zusetzen werden. Doch dieser Weg führt dich direkt zu Doc Ock. Du weißt sofort, dass du dein Ziel erreicht hast, wenn du die grünen Röhren erblickst, die zu genetischen Tests dienen.

Teil 3: **Doktor Octopus**

Doktor Octopus hat Böses im Sinn. Er ist dabei, für sich selbst einen Symbioten (wie der von Carnage und Venom) zu entwickeln. Das bedeutet, dass er nicht die leiseste Absicht hat, jetzt vor dir klein beizugeben. Da der Doc über viele Tentakeln verfügt, die an seinem

Körper angebracht sind, kannst du erwarten, dass seine Angriffe hauptsächlich mit diesen Tentakeln ausgeführt werden. Wenn du dich auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes befindest, wird er seine Tentakeln durch den Boden treiben und vor dir auftauchen lassen. Sie können großen Schaden anrichten, daher solltest du versuchen, ihnen durch gezielte Sprünge auszuweichen.

Halte dich von den Decken und Wänden fern, denn dort können sich die Tentakeln besonders gut fortbewegen. Falls du zu lange dem Boden fernbleibst, wird dich Ock mit seinen Tentakeln fangen und verletzen, aber wenn du zu lange auf dem Boden bleibst, wird der Doktor dich mit seinen mechanischen Armen angreifen. Mache einen Sprung-Kick, wenn er sich dir nähert, dann rennst du zur anderen Seite des Raumes und schickst ein Super-Netz in seine Richtung. Versuche, ihn immer wieder mit deinen Super-Netzen zu treffen, bis er sein Tentakel-Schild benutzt.

Danach kannst du ihn nur noch mit Sprung-Kicks oder Schwing-Kicks schwächen, wenn er an dir vorbeiläuft. Habe etwas Geduld und wiederhole deine Angriffe so lange, bis er zu Boden geht. Leider wirft er dabei den Behälter um, in dem sich dein Todfeind Carnage befindet.

Teil 4: **Carnage**

Carnage ist sehr schnell und richtig böse, besonders wenn du versuchen solltest, ihn aus der Nähe anzugreifen. Die Angriffe von Carnage bestehen aus Geschossen, die er aus Teilen seines Kostüms herstellt und die sehr gefährlich sind, denn sie können deinen Tod bedeuten. Er wird alles daran setzen, dich zu treffen und zu töten, doch es gibt eine Stelle in diesem Bereich, an der er dir keinerlei Schaden zufügen kann. Begebe dich in die obere linke Ecke, dort bist du vor den Angriffen deines Gegners sicher, und schieße mit deinen Super-Netzen auf ihn.

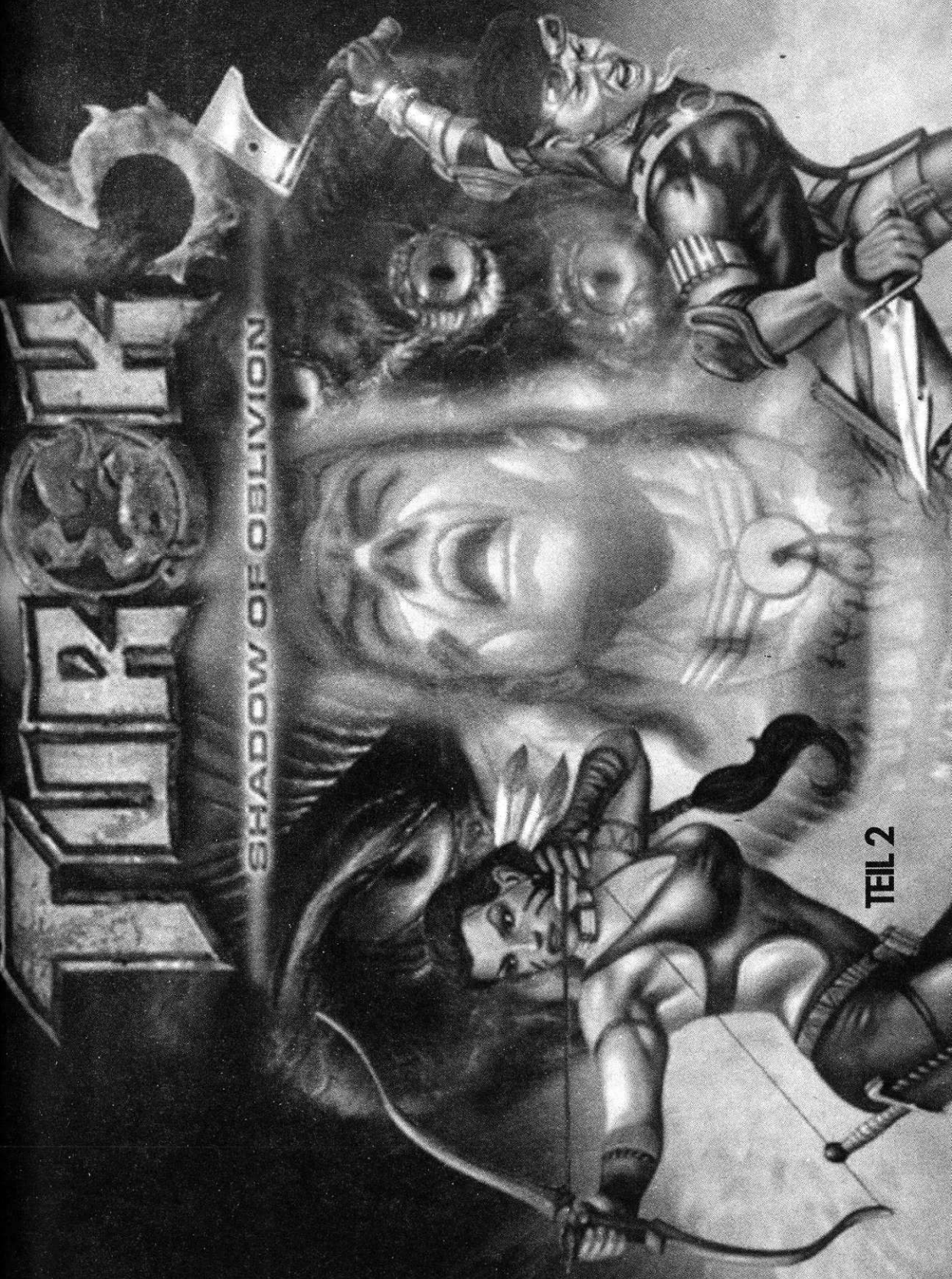
Wenn du ihm keine Zeit zum Verschnaufen lässt und er die meiste Zeit bewegungsunfähig ist, sinkt seine Gesundheitsanzeige langsam aber sicher. Falls er sich für einen Moment aus deinem Netz befreien

kann und den unmittelbaren Gefahrenbereich verlässt, solltest du dir keine Gedanken darüber machen, denn er wird schnell zurückkommen. Leider ist der Kampf noch nicht zu Ende, wenn Carnage endlich zu Boden geht, denn nach deinem Sieg entwickelt sein Kostüm ein Eigenleben und verbündet sich mit dem guten Doc Ock.

Teil 5: Octo-Carnage

Dieser Kampf ähnelt dem ersten Kampf gegen den Doktor, obwohl sich nun auch noch die Angriffe von Carnage zu denen vom Doc gesellen. Der Octo-Carnage-Symbiot ist zudem viel schneller, dennoch scheinen die Angriffe die gleichen zu bleiben (Tentakeln durch den Boden, das Schild etc.). Beginne diesen Kampf, indem du zu der Wand hinter dir springst, um so einem Geschoss des Octo-Carnage-Kostüms zu entgehen. Alles hängt von nun an davon ab, wie gut du mit deinem Super-Netz umgehen kannst. Versuche, Octo-Carnage in die Ecke zu treiben und ihn dort mit dem Super-Netz anzugreifen.

Falls er sich verteidigen und dir folgen sollte, benutze deinen stärksten Schwing-Kick, um ihn zu schwächen. Behalte deinen Gesundheitszustand immer im Auge, denn es wird sich nicht vermeiden lassen, dass du bei jedem Treffer Schaden nimmst. Sorge für einen ausgewogenen Gesundheitszustand, denn in der Offensive kannst du dir keinerlei Schwächen leisten. Der Kampf ist zwar schneller als der erste, aber er folgt dem gleichen Muster. Wenn du es geschafft hast, den Octo-Carnage zu bezwingen und er sich nur noch auf dem Boden des Labors krümmt, kannst du dir auf die Schulter klopfen – denn dann hast nicht nur den Endgegner besiegt, sondern auch das Spiel erfolgreich beendet.



TEIL 2

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION

Nachfolgend nun der versprochene zweite Teil des Lösungsweges zu Turok 3: Shadow of Oblivion, in dem du das Abenteuer aus der Sicht der anderen Hauptperson, Joseph erlebst.

Teil 2: Joseph

Abschnitt 1 Die Bresche

Missionsziel: Gelange zur Bresche und stoppe Oblivion.

Zu Beginn läufst du erst einmal gradeaus in den Raum hinein und begibst dich zur linken Wand. Dort findest du einige Pfeile, die du mitnimmst, bevor du die Rampe in der Mitte des Raumes hinuntergehst und die drei Energiediamanten einsammelst. Du machst dich gerade auf den Weg zur Verbindungsbrücke zwischen den Gebäuden, als ein S.W.A.T.-Einsatzfahrzeug in den Verbindungsweg hineinkracht und ihn zerstört.

Aus diesem Grund musst du wohl den längeren Weg nehmen. Laufe zurück über die Rampe nach oben und marschiere durch die Tür. Betrete nun den Aufzug an der linken Wand im hinteren Teil des Korridors. Vergiss nicht, auf dem Weg dorthin die beiden Energiediamanten aufzuheben. Lasse dich vom Aufzug hinunter in das nächste Stockwerk bringen, indem du den Schalter links von den Aufzugstüren betätigst. Bewaffne dich auf der Fahrt nach unten mit deinem Bowie-Messer und verlasse dann den Aufzug.

Bewege dich nach rechts den Korridor entlang, bis zu einem Raum mit zwei eckigen Säulen in der Mitte. Gehe hinüber zu dem zerbrochenen Fenster vor dir und sammle den Energiediamanten ein. Danach gehst du an der Wand, an der sich die zerbrochenen Fenster

befinden, entlang und hebst die Pfeile an der Wand auf der rechten Seite auf. Vor dir bemerkst du ein Metallgitter, das von der Betondecke über dir herabhängt. Laufe darauf zu und drücke dann die Sprungtaste und gleich darauf die Richtungstaste nach oben, um über das Gitter nach oben zu klettern.

Oben drehst du dich herum und gehst langsam zur anderen Seite des Raumes. Bei der Leiche findest du eine Pistole und einen Munitionsclip. Nimm beide Sachen an dich und springe anschließend wieder nach unten. Ziehe nun die Pistole und begib dich zu der Aufzugstür hinter dem kleinen Empfangstisch. Dort sammelst du die Energiediamanten ein, bevor du nach unten springst. Während deines Falls nimmst du noch einen Energiediamanten mit und bleibst unten erst einmal stehen und schaust dich um. Erledige den Hund aus dem Aufzug heraus und verlasse ihn danach.

Ein weiterer Hund rennt auf dich zu, beseitige auch ihn und betrete anschließend den Lagerraum an der rechten Wand des Korridors. Auf den Regalen findest du etwas Munition und ein Medi-Pack. Drehe dich nun um und ziele auf die Kiste hinter dir. Du kannst den Schlüssel zum Heizungsraum an dich nehmen, der in der Kiste versteckt war. Laufe wieder aus dem Lagerraum hinaus und bewege dich zur Tür an der gegenüberliegenden Wand. Öffne die Tür zum Heizungsraum mit Hilfe des gerade gefundenen Schlüssels.

Innen drehst du dich nach rechts und springst auf den Vorsprung hinter der Tür. Laufe nun zu dem kleinen Raum an der äußersten rechten Wand in der untersten Ecke des Raumes. Hier findest du ein Medi-Pack. Nimm es an dich und verlasse den Raum. Begib dich zu der Tür in der oberen Ecke des Raumes und gehe hindurch.

Unerwartete Hilfe

Du gelangst in einen Korridor, in dem du dich nach links wendest. An der dritten Abzweigung hältst du dich erneut links und läufst weiter, bis du auf einen Mann triffst. Der Mann bittet dich, ihn nicht zu verletzen und erklärt sich bereit, dir zu helfen, zurück auf die Straße zu gelangen. Leider wird er bei dem Versuch, die Leiter hochzuklettern, getötet und

sein Leichnam fällt nach unten und landet zu deinen Füßen. Trotz der Gefahr kletterst du die Leiter hinauf.

Zurück auf der Straße marschierst du nach rechts in eine Allee hinein und erledigst zunächst das Monster, das gerade sein zweites Frühstück zu sich nimmt. Anschließend folgst du der Blutspur, schleichst dich an das andere Monster heran und erschießt es mit deiner Pistole, bevor es dich entdeckt. Laufe dann an der Blutspur wieder zurück und begib dich zu dem ausgebrannten Autowrack. Auf dem Vorsprung bei dem Turm hinter dir liegt eine Pistole, die du aufheben kannst, falls du noch keine Pistole in deinem Inventar haben solltest.

Gehe nun zu dem Haus hinüber und betrete den Garten. Dort beseitigst du das Monster, das sich gerade über einen Leichnam hermacht, und sammelst die Pistole, den Munitionsclip und die Pfeile ein, die im Garten liegen. Danach verlässt du das Haus und den Garten wieder und marschierst nach rechts die Straße entlang. Bleibe dabei immer in sicherer Distanz zu dem Polizisten weiter vor dir. Am besten läufst du stets dicht an der rechten Wand entlang, dann drehst du dich nach rechts und springst über den Zaun mit der Aufschrift "Do Not Enter". Bei diesem Sprung hebst du automatisch einen Energiediamanten auf.

Die Gassen

Betrete das Gebäude auf der linken Seite und folge den Treppen nach oben. Sobald du dort über eine Leiche gestiegen bist, greift dich ein Hund an, den du schnell ausschalten musst. Wende dich anschließend nach rechts, gehe den Korridor entlang und zerschiesse die Bürofenster auf der linken Seite. In dem Büro findest du drei Energiediamanten und ein Medi-Pack auf dem Regal. Du bemerkst einen völlig verängstigten Mann, dem du nach draußen folgst. Doch an der Stelle, an der er nach links rennst, hältst du dich rechts, damit du den S.W.A.T.-Polizisten nicht direkt in die Arme läufst.

Bewege dich zu der Leiter auf der rechten Seite und klettere hinauf auf das Dach. Dann begibst du dich nach links und suchst die beiden

Energiediamanten, die auf halber Höhe schweben. Jetzt heißt es Anlauf nehmen und springen und zwar so, dass du die Energiediamanten im Flug mitnimmst und trotzdem auf dem Vorsprung vor dir landest. Auf diesem Vorsprung findest du die Schrotflinte und etwas Munition. Hebe die Gegenstände auf und springe danach vom Dach in die Gasse direkt unter dir.

Ziele sofort mit deiner Schrotflinte auf die Kreatur, die sich über den Mann hermacht, und erledige sie vorzugsweise so, dass du unentdeckt bleibst. Laufe nun zu der Leiche und nimm dir die Pistole, bevor du die Rampe zu deiner Rechten hinuntergehst. Sie ist durch einen gelben Energiediamanten gekennzeichnet. Marschiere durch die Tür unten an der Rampe und beseitige den Hund in dem Raum, in den du gelangst. Neben der Stelle, an welcher der Hund gestanden hat, liegt eine Pistole. Hebe sie auf und gehe dann zum anderen Ende des Raumes, wo sich ein Aufzug befindet.

Wenn du dich auf den Aufzugsknopf auf der rechten Seite zubewegst, öffnet sich der Aufzug. Ziehe dich schnell einige Schritte zurück und eliminiere den Hund, der im Aufzug auf Beute wartet, bevor er dich angreifen kann. Anschließend lässt du dich von dem Aufzug nach oben auf das Dach bringen.

Auf den Dächern

Begebe dich zu dem gelben Energiediamanten links vor dir und springe von dort aus über das Rohr, wo du noch zwei weitere Energiediamanten findest. Nun springst du weiter über das Rohr direkt vor dir. Nachdem du die Energiediamanten aufgehoben hast, springen zwei Polizisten aus einem S.W.A.T.-Einsatzfahrzeug zu dir herunter. Hast du sie ausgeschaltet, nimmst du Anlauf und springst zum Notausgang, der sich neben dem blauen Tank auf der anderen Seite der Straße befindet. Wähle deine Absprungstelle mit Bedacht, denn falls du nicht weit genug springen solltest, fällst du hinunter und bist leider mausetot.

Nach dem Sprung steigst du die Treppen ganz nach oben und erledigst erst einmal den Mutanten, den du beim Essen störst. Nimm dir den Munitionsclip und das Nachtsichtgerät und folge den

Energiediamanten nach rechts zu den Rohren. Krieche unter den Rohren hindurch und lasse dich dann durch das Glasdach in das darunter befindliche Museum fallen.

Abschnitt 1: Das Museum

Neue Zielsetzung: Umgehe das Sicherheitssystem des Museums.

Setze das Nachtsichtgerät auf, indem du die Taste B und die Richtungstaste nach oben drückst. Dann läufst du auf dem Laufweg entlang und nimmst das Medi-Pack und den Energiediamanten mit. Springe auf die Leiter vor dir, klettere hinunter und verharre dort eine Weile. Du bemerkst überall rote Laserstrahlen, welche die Funktion von Stolperdrähten haben. Du musst über die Laserstrahlen springen, ohne sie dabei zu berühren, denn sonst kostet dich das etwas von deiner wertvollen Gesundheit. Von dem Balkon springst du ein Stockwerk nach unten, genau auf die Füße des T-Rex.

Begebe dich nun von den Füßen des T-Rex zu der einzigen Tür in dem Gebäude, dabei musst du wieder über einige Laserstrahlen springen. Hinter der Tür gelangst du erneut nach draußen auf die Straße, der du nach links folgst. Dann betrittst du Captain Davies Fishhouse. Gehe durch die Tür, in der sich der Energiediamant befindet. Innen erledigst du die Zombies, musst aber darauf achten, keinem der Polizisten zu nahe zu kommen. Auf den Tischen findest du allerlei nützliche Gegenstände.

Beseitige auch das Monster, das aus der Toilette herausstürzt und dich angreift. Danach marschierst du in die Toilette und lässt dich durch das Loch im Boden hinunter in die Kanalisation fallen, dabei nimmst du automatisch einige Energiediamanten mit.

Die Kanalisation

Renne geradewegs durch die Kanalisation, bis du zur Pumpstation

gelaugst. In den Ecken auf einigen Vorsprüngen, die am Wasser entlangführen, findest du Munition und ein Medi-Pack. Bewege dich zu dem blockierten Kanalrohr und hole dir wichtige Teile für dein PSG heraus. Bevor du das Gebiet wieder verlässt, hebst du noch die Energiediamanten im Wasser auf und nimmst sie mit. Springe nun zurück über das Wasser und steige in das Rohr hinein. Laufe an den Rohren entlang und erledige die drei Monster, die in den Rohren auf dich zurennen.

An der nächsten Pumpstation sammelst du die Munition und das Medi-Pack ein; auch diese Gegenstände findest du auf den Vorsprüngen, die am Wasser entlangführen. Dann begibst du dich in das Rohr auf der anderen Seite und beseitigst das Monster dort, bevor du deinen Weg fortsetzt und zur U-Bahn kommst. Nimm noch das Medi-Pack und die Munitionscips mit und verlasse anschließend die Kanalisation, indem du über die Leiter vor dir zur U-Bahn hinaufkletterst.

Neue Zielsetzung:

Entkomme dem Handlanger Oblivions und erreiche die U-Bahn.

Während du dich von dem S.W.A.T.-Einsatzfahrzeug entfernst, wirst du Zeuge, wie zwei Menschen von einem der Handlanger Oblivions getötet werden. Laufe zur rechten Ecke der Straße und hebe dort das Medi-Pack auf, bevor du die Kreatur ausschaltest und bei der Leiche eine Schrotflinte findest. An der nächsten Kreuzung läufst du nach rechts und erledigst die Zombies, die sich dir in den Weg stellen, im Vorbeilaufen. Renne auf der rechten Seite die Straße entlang und nimm dir das Medi-Pack, das du links bei der roten Markise findest. Wende dich an der ersten Abzweigung nach rechts und gehe durch die geöffnete Tür auf der linken Seite. Vergesse nicht, vorher alle Energiediamanten einzusammeln, auf die du stößt.

Anschließend machst du dich auf den Weg zu dem Metallgitter, das bei der Tür herunterhängt, durch die du gerade gelaufen bist. Benutze die Sprung-Taste zusammen mit der Richtungstaste nach oben, um an

dem Metallgitter hinaufzuklettern. Oben rennst du schnell nach rechts über den schmalen Laufweg und springst danach zu dem Abschnitt unter dir. Bewege dich jetzt über den nächsten schmalen Laufweg und springe von dort zu dem Vorsprung vor dir. Rechts von dir befindet sich eine Öffnung in der Wand, durch die du dich hindurchzwängst. Dann steckst du erst einmal einige Energiediamanten ein.

Springe durch das Loch im Dach nach unten. Auf diesem Weg erreichst du die U-Bahn und hast das Ziel erfüllt.

Die U-Bahn

Springe zunächst auf die Plattform hinter dir und hebe den Energiediamanten auf. Sobald der Zug in deiner Nähe an dir vorbeigerauscht ist, rennst du nach links an den Schienen entlang. Dann machst du einen Satz auf die Plattform auf der linken Seite und wartest darauf, dass auch der nächste Zug an dir vorbeirollt. Danach springst du von der Plattform hinunter und folgst dem Zug, der nach einer Weile anhält. Steige durch die geöffnete Tür in das Innere des Zuges und schaue dir die nun folgende Sequenz an. Deine nächste Aufgabe ist es, den außer Kontrolle geratenen Zug zum Stoppen zu bringen. Dazu hast du nur 1 Minute und 7 Sekunden Zeit.

Neue Zielsetzung: Stoppe den Zug.

Nimm das Medi-Pack aus der Ecke des Waggon mit und erledige die Kreatur im nächsten Waggon. Danach begibst du dich mit gezogener Waffe in den folgenden Waggon und beseitigst dort die Hunde, die auf dich warten. Anschließend bewegst du dich auf das Dach des Waggon und rennst auf den Dächern von Abteil zu Abteil. Konzentriere dich darauf, so schnell wie möglich den ersten Waggon des Zuges zu erreichen, denn sonst läuft dir die Zeit davon. Natürlich ist der Weg nach vorne nicht ganz ungefährlich, denn es stellen sich dir einige Monster in den Weg, die versuchen, dich aufzuhalten.

Vorne angekommen, springst du nach unten und betrittst den Vorderteil des Zuges. Schalte die Kreatur im Maschinenraum aus und

betätige den orangefarbenen Schalter genau vor dir, indem du einfach darauf zuläufst. Dir bleiben nur noch wenige Sekunden, daher solltest du dich wirklich beeilen. Du hast es geschafft, der Zug stoppt. Nun springst du aus dem Zug und schnappst dir das Medi-Pack und die Munition, die auf der Plattform rechts liegen. Gehe auf der Plattform entlang und nimm dir auch die Pfeile und die Munition, bevor du auf die Schienen springst und ihnen zu einer Stelle folgst, an der du ein Kabel bemerkst, das Funken sprühend hin und her schaukelt.

An dieser Stelle musst du durch das Wasser gehen und über den Erdhaufen zu der Straße nach oben steigen. Achte darauf, dass du das Kabel auf keinen Fall berührst, denn so ein Starkstromkabel richtet mächtigen Schaden an. Drehe dich nach rechts und klettere ganz nach oben. Sofort beim Verlassen der U-Bahn musst du die Mutanten erledigen, die dir sonst das Leben schwer machen. Nimm die Schrotflinte mit, die du bei dem Toten S.W.A.T.-Polizisten auf der rechten Seite findest, und laufe nun in die andere Richtung. Die Straße ist voller Löcher und einige Mutanten haben es auch auf dich abgesehen.

Gehe weiter nach rechts und springe über das zerstörte S.W.A.T.-Fahrzeug. Dann steigst du durch ein zerbrochenes Fenster an der hinteren Wand in das Gebäude. Dabei wirst du kriechen müssen, denn sonst passt du nicht durch das Fenster.

Neue Zielsetzung: Gelange auf das Dach des Gebäudes.

Innen begibst du dich zu der Tür an der rechten Wand und gehst hindurch. Eliminiere den Mutanten, bevor du zum Aufzug läufst. Leider ist die Stromversorgung unterbrochen, daher machst du dich auf die Suche nach dem Hauptkontrollraum, um den Strom wieder einzuschalten. Marschiere in die Aufzugskabine hinein und springe durch das Loch in der Decke nach oben. Du befindest dich nun auf der Aufzugskabine, auf der du nach links läufst und von dort nach unten in den Schacht neben dir springst. Bewege dich unter den Aufzug, von dem du gerade hinuntergesprungen bist, und gehe durch die Tür auf der linken Seite.

Schalte die Zombies mit deiner Pistole aus und bahne dir deinen Weg nach rechts zu der Tür an der oberen Wand. Gehe hindurch, laufe zu dem elektrischen Verteilernetz und betätige den orangefarbenen Schalter. Der Strom schaltet sich daraufhin ein und die Aufzüge funktionieren wieder. Beim Verlassen des Raumes stößt du auf einen Mutanten, den du von der Tür aus erledigen kannst, um danach zum Aufzugsschacht zurückzukehren. Klettere die Leiter ganz nach oben und springe auf den Aufzug hinter dir. Nun gehst du hinüber zu dem Aufzug, der sich bewegt, und springst darauf. Bleibe ein oder zwei Schritte von der Kante entfernt stehen, während du auf den Aufzug wartest, damit du nicht zerquetscht wirst.

Lasse dich von dem Aufzug nach oben bringen und stelle dich mit dem Gesicht zur hinteren linken Wand, dabei hältst du die Richtungstaste zur Wand hin gedrückt. Der Durchgang hier ist ein Spalt in der Wand, durch den du automatisch hindurchkriechst, wenn du auch weiter die Richtungstaste gedrückt hältst. Falls du den Spalt verpassen solltest, sieht es für dich überhaupt nicht rosig aus, denn dein Tod steht kurz bevor.

Hinter dem Spalt beseitigst du die Kreatur und sammelst anschließend das Medi-Pack und den Munitionsclip in der oberen linken Ecke ein. Dann verlässt du diesen Raum durch die rechte Tür und hebst die Munition und das Medi-Pack auf, bevor du nach links in den nächsten Raum weitergehst. Dort kletterst du über die Leiter nach oben auf das Dach, auf dem du eine Sequenz erlebst, in der Oblivion zwei S.W.A.T.-Gunships zerstört. Du hast die Bresche erreicht und deine Aufgabe zunächst erledigt.

Dein erster Boss-Kampf steht dir kurz bevor. Oblivion hat sich in ein S.W.A.T.-Gunship-Monster verwandelt und ist kurz davor, dich anzugreifen. Nimm schnell Anlauf und springe vom Dach zu dem Vorsprung, der das Dach umgibt. Hier findest du etliche Medi-Packs und Munitionsclips, die sich wie von Geisterhand immer wieder erneuern. Du kannst daher so viel Munition verbrauchen wie du möchtest, denn der Vorrat an Munition geht nie zur Neige. Bewaffne dich mit der Schrotflinte und ziele auf den Bug des Gunships. Nur an

dieser Stelle kannst du deinen Gegner verletzen. Bleibe immer in Bewegung, damit du keine starre Zielscheibe abgibst, und benutze die Wände, um in Deckung zu gehen. So kannst du zwar auf deinen Gegner feuern, er hat aber keine Chance, dich zu treffen.

Wenn du es geschafft hast und das Gunship abstürzt, folgt eine Sequenz. Du erfährst, dass Oblivion in den Zeitstrom gelangt ist und nun die Körper der Toten und Sterbenden infiziert, was zu grässlichen Mutationen führt. Glücklicherweise kann Adon das Signal von Oblivion verfolgen und stellt fest, dass es von einem militärischen Forschungsstützpunkt kommt.

Abschnitt 2: Der Militärstützpunkt

Neue Zielsetzung: Lokalisiere die Schlüsselkarte 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. Innen nimmst du dir das

Kampfgewehr, das dort auf dem Boden liegt. Anschließend verlässt du den Hof wieder durch deine 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 drehst 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 Hauptzugangsaufzug in der Kommandozentrale.

Laufe nach rechts und wende dich am ersten Korridor nach links. Begebe dich bis zum Ende des Korridors und drehe 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 Aufzugskontrolle.**

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 dort befinden sich auch zwei Energiediamanten. Neben einem toten Wissenschaftler findest du die gesuchte Schlüsselkarte und kannst damit das Gebäude wieder verlassen.

Begebe 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 Hauptzugangsaufzug ist nun wieder in Betrieb. Verlasse nun den Raum und springe nach unten auf den abgesenkten 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 zu dem 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 drehe 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 auf der Kontrolltafel 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 abgesenkten Hubschrauberlandeplatz zu einer Tür etwas links von dir.

Öffne die Tür und begeben 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 hindurch.

Raketensilo 2

Renne in den roten Silo-Korridor 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 auf der Kontrolltafel rechts. 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 eine Kontrolltafel, die aktiviert ist. In der rechten Ecke dieser Tafel 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 verstaут sind. Innen in den Silos findest du unten an den Raketen eine 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 im Korridor rechts befindet, und fahre damit nach unten.

Der dunkle Hangar

Benutze dein Nachtsichtgerät, wenn du aus dem Aufzug steigst, und gehe durch die einzige geöffnete Tür in diesem Bereich. Du gelangst in einen Korridor, in dem du den Energiediamanten folgst und alles mitnimmst, was du finden kannst. Du erreichst eine Tür mit der Aufschrift "A". Dahinter befindet sich ein Bereich, der mit großen Containern gefüllt ist. Achte auf deine Gesundheit, denn du wirst sofort nach Betreten des Bereiches von großen mutierten Eidechsen angegriffen. Durch dein Nachtsichtgerät sind sie gut zu erkennen, denn sie leuchten orangefarben.

Beseitige diese Mutationen mit deinem Sturmgewehr, sobald du sie erblickst, und hebe danach alle Energiediamanten, Medi-Packs und Munitionsclips auf, die du hier finden kannst. Schau auch hinter den Containern nach, denn dort befinden sich ebenfalls Gegenstände, die du gebrauchen kannst. Erledige alle Mutanten in diesem Bereich und

laufe anschließend zu der Tür mit der Aufschrift "B". Betrete den nächsten Raum und schalte zunächst alle Mutanten aus, bevor du dich genauer umsiehst.

Hinter den nummerierten Containern liegen viele nützliche Gegenstände und in dem rechten hinteren Teil des Raumes findest du bei einer Leiche die Schlüsselkarte für die Baracken. Mit der Schlüsselkarte im Inventar verlässt du diesen Raum und kehrst zu der Stelle zurück, an der du aus dem Aufzug gestiegen bist. Begebe dich zu der Barackentür und öffne sie mit der Schlüsselkarte, nachdem du alle lästigen Mutanten erledigt hast, die dir zu nahe gekommen sind.

Abschnitt 2: Der Weg in die Baracken

Neue Zielsetzung:

Lokalisiere das Observatorium hinter den Baracken.

Lege beim Betreten der Baracken dein Nachtsichtgerät ab und laufe durch den Korridor. Gehe durch die Tür mit der Aufschrift "Level 1" und bewege dich zu der Tür am Ende des Ganges. Dahinter eliminiertest du zuerst die Wache und entdeckst dann ein riesiges Loch im Boden, das dein Weiterkommen unmöglich macht. Drehe dich um und laufe in den Korridor, durch den du eben gegangen bist. Sichere die Räume auf der rechten Seite und beseitige alle Mutanten. Dann sammelst du die Energiediamanten in diesen Räumen ein und begibst dich in den Umkleideraum auf der linken Seite.

Erledige den Mutanten am Boden, hebe den Energiediamanten auf und marschiere zu der Rampe am Ende des Raumes. Diese Rampe führt dich in das Lüftungssystem. Benutze hier wieder dein Nachtsichtgerät und folge dem Lüftungssystem; es gibt nur einen Weg, den du nehmen kannst. Springe danach aus der Lüftungsöffnung. Du befindest dich nun auf der anderen Seite des Loches im Boden und kannst dein Nachtsichtgerät wieder abnehmen.

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 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 die Pistole mit Laserzielvorrichtung und Schalldämpfer auf und springst danach in das Wasser unter dir, in dem du den Cerebral Bore findest.

Springe damit zurück zu dem 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 zum 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. Erledige die Wachen mit der Pistole mit Laserzielvorrichtung und verlasse anschließend diesen Raum, um zum Hauptbereich des Observatoriums 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 das Wasser und tauche zum Boden, 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 drehe dich nach links, um durch die sechseckige Tür zu gehen. Beeile dich, sonst wirst du von weiteren Mutanten angegriffen.

Neue Zielsetzung: Zerstöre die 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 hinunter und die Leiter vor dir hinauf. Oben findest du noch ein Medi-Pack, das sich ebenfalls stets erneuert. Falls du im Kampf keine Munition mehr hast oder deine Gesundheit Besorgnis erregend schlecht ist, weißt du, wohin du gehen musst.

Nimm Anlauf und springe ins 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. Schieße so lange 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 zum Schalter an der Kontrolltafel und betätige ihn. Dadurch fällt ein Mini-U-Boot genau auf den Niphias und tötet ihn.

Nachdem der Niphias 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.

Der Schrottplatz des verlorenen Landes

Neue Zielsetzung:

Finde den Ausgang aus dem Schrottplatz des verlorenen Landes.

Erledige alle Rodents auf den Autos und den Fässern, dann sammelst du die Munition und den Energiediamanten ein. Auf dem Vorsprung über der Fläche des Giftwassers findest du ziemlich weit rechts ein Medi-Pack. Weiterhin kannst du auf einem Vorsprung hinter dem tropfenden Rohr Munition und einen Energiediamanten mitnehmen. Kehre nun zurück zu der Stelle, an der du diesen Abschnitt begonnen hast, und laufe zu dem großen Rohr, das aus der Wand herausragt. Dort findest du auch einen Energiediamanten. Springe in das Wasser unterhalb des Rohres und folge seinem Verlauf. Du findest einen Munitionsclip, den du mitnimmst, bevor du dich drehst und nach rechts gehst.

Marschiere den Weg entlang und zwänge dich unter dem Gittertor hindurch. Nachdem du die Pistole mit der Laserzielvorrichtung und dem Schalldämpfer aufgehoben hast, machst du dich auf den Weg durch diesen Gang zu der Erzmine.

Die Erzmine

Springe in das Wasser unter dir und erledige zunächst alle Mutanten in der Umgebung. Danach läufst du durch das Wasser, um die Rampe auf der rechten Seite nach oben zu gehen. Im Wasser findest du zusätzlich einen Energiediamanten und Munition. Oben an der Rampe gehst du durch die erste Tür auf der linken Seite, auch hier findest du Munition und einen Energiediamanten. Verlasse mit den Gegenständen diesen Raum und begeben dich in den nächsten Raum, der ebenfalls auf der linken Seite liegt. Dort findest du einige Granaten, bevor du auch diesem Raum den Rücken kehrst.

Im nächsten Raum musst du zuerst die riesige Schabe beseitigen, dann kannst du die Granaten einsammeln und den Hügel hinauflaufen. Durch das Loch in der Decke gelangst du zum nächsten Abschnitt. Hebe dort das Medi-Pack auf und folge dem Verlauf des Hügels weiter nach oben. Nun bewegst du dich nach links und findest in der äußersten Ecke einige Pfeile, die du sofort einsteckst. Danach springst du zur anderen Seite des Raumes und weiter in das große Rohr auf der rechten Seite, bei dem sich ein Energiediamant befindet. Durch das Rohr erreichst du den Abfluss.

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. In dem Rohr links von dir findest du noch etwas Munition, während es in dem verbleibenden Rohr nichts Interessantes zu sehen gibt. Laufe über das Stahlgitter und lasse dich am Rohr zu dem Gitterboden fallen, wo sich ein Energiediamant befindet. 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. 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 und zur Tür am Laufweg rennst. Gehe über die Rampe und erschieße den Wächter rechts von dir mit der Fireswarm-Schrotflinte.

Der Generatorraum

Begebe 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 drehe 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. Begebe 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 ins Labor.

Abschnitt 2: Das Labor

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

Deine Aufgabe besteht darin, drei Sicherungen zu finden und diese in drei Sicherungstafeln einzusetzen. Gehe den Korridor entlang, bis du zu einem Raum kommst, in dem ein Mann in einem zylindrischen Tank 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. Begebe dich nun zu der gegenüberliegenden Wand und

betätige den dreieckigen, orangefarbenen Schalter, der den Aufzug rechts von diesem Schalter aktiviert. Springe hinein und lasse dich nach unten bringen. 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.

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 wieder an die Oberfläche und kehre zur Metallgittertür zurück, wo du den Damm betreten hast. Laufe zurück durch das Labor und durch den Raum, in dem sich der Mann in dem Wasserzylinder befindet, bis du wieder im Generatorraum ankommst.

Der Generatorraum

Laufe in den ersten Raum auf der linken Seite, der sich Sicherungsraum A nennt. Gehe zur Kontrolltafel und der Strom wird wieder hergestellt. Verlasse dann den Raum und marschiere nach links den Korridor entlang zum Sicherungsraum B, auch hier gehst du wieder auf die

Schalttafel zu, um den Generator in Gang zu bringen. Nach dem Verlassen des Raumes drehst du dich nach links und bewegst dich zum Sicherungsraum C, in dem du die letzte Sicherung einsetzt und damit die Stromzufuhr wiederhergestellt hast.

Neue Zielsetzung: Betätige die Flutungstore.

Kehre zurück zu der Stelle, an der du die Karte des Zugangsmoduls B gefunden hast. Die Tür in diesem Korridor ist nun geöffnet und du kannst hindurchlaufen. Du befindest dich im Innern des Damms. Gehe über die Rampe nach unten zum Hauptkontrollraum auf der linken Seite. Dort bemerkst du einen weiteren Mann in einem Fass. Bewege dich zu dem runden Kontrollpult vor dem Fenster und betätige den Schalter. Die Fluttore öffnen sich und du hast deine Aufgabe erfüllt. Untersuche die Gegend und nimm die Munitionsclips und die Vampire-Gun mit, bevor du den Raum wieder verlässt.

Als Nächstes begibst du dich durch die Tür an der äußersten linken Wand des Kontrollraumes. Hebe das Scharfschützengewehr auf, das du auf dem Boden rechts von dir findest, und nimm auch die Shredder-Shotgun mit, die auf der linken Seite liegt. Springe dann in das Wasser und begeben dich zum Grund des Dammes. 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 sich der Aufzug befindet, siehst du drei Energiediamanten. Sammele sie ein und begeben dich anschließend in die Höhle darüber. Du findest weitere Teile für das PSG, die später einmal sehr wichtig sein werden. Anschließend schwimmst du zurück zum Hauptgebiet des Dammes.

Begeben 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 Wasser, 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

Du erreichst eine Lichtung, auf der du nach oben auf die goldfarbenen Rohre auf der linken Seite springst, die von einem Energiediamanten gekennzeichnet werden. Bewaffnet dich mit dem Sturmgewehr und laufe auf den Rohren entlang. Hebe unterwegs einige Granaten auf und bleibe an der Ecke stehen, um den Mutanten unter dir zu beseitigen. Folge weiter dem Verlauf der Rohre und zwänge dich durch ein Loch in der Wand auf der linken Seite. Dort sammelst du das Medi-Pack und die Munitionsclips ein, bevor du die Grasrampe zu dem Energiediamanten nach oben gehst.

Erledige den Mutanten zu deiner Rechten und springe zu dem Stein vor dir. Dabei hältst du dich am besten so weit wie möglich rechts, denn sonst besteht die Gefahr eines Sturzes. Danach marschierst du über den Felsen, nimmst die Granaten mit und folgst der Spur der Energiediamanten. Springe anschließend nach unten zu der Metallbrücke, hebe den Granatwerfer auf und überquere dann die Brücke, um zu dem Felsen zu gelangen. Dort bewaffnest du dich mit dem Scharfschützengewehr und aktivierst mit Hilfe der Richtungstaste nach rechts das Zielfernrohr. Eliminiere mit dieser Waffe alles, was sich unter dir bewegt.

Nachdem du die Umgebung gesichert hast, springst du zu dem goldfarbenen Rohr zu deiner Rechten, gehst ein Stück und sammelst die Granaten ein. Dann lässt du dich zu dem Bereich unter dir fallen und folgst der Spur der Energiediamanten nach rechts zu dem Eingang in der Wand. Du erreichst einen schmutzigen Tunneldurchgang, wo sich dir einige Mutanten in den Weg stellen. Nimm dir die Munition für die Schrotflinte und verlasse den Tunnel wieder. Du befindest dich nun im Foyer.

Das Foyer

Folge den Energiediamanten zu der Lichtung, auf der du die großen Mutanten vor dem Gebäude mit Hilfe deiner Shredder-Shotgun

ausschaltest. Danach rennst du schnell an der linken Wand entlang und springst ab und zu in die Höhe, um nicht von dem Schützen erledigt zu werden, der sich im ersten Stockwerk befindet. Vor dir siehst du ein Gittertor, das zur Hälfte geöffnet ist. Zwänge dich durch dieses Tor in einen steinernen Gang. Folge diesem Gang zum nächsten Stockwerk über dir.

Krieche erneut unter einem Gittertor hindurch und laufe an der rechten Wand entlang zu einer Tür auf der rechten Seite. Dahinter befindet sich ein weiterer Steingang, in dem es sich einige unfreundliche Mutanten bequem gemacht haben. Bewaffne dich mit deiner Pistole mit Zielvorrichtung und Schalldämpfer, um die Mutanten zu beseitigen. Dann lässt du dich zu dem Vorsprung unter dir fallen und hebst dort ein Mega-Medi-Pack auf. Anschließend machst du dich auf den Rückweg zum Foyer.

Begebe dich durch das halb geöffnete Gittertor und drehe dich ganz nach links, um den Gang entlangzulaufen, der durch brennende Steinkörbe erhellt wird. Erledige den Mutanten, falls er dich entdeckt, und hebe die Gegenstände auf, die du findest. Auf der anderen Seite des Raumes beseitigst du eine weitere Wache und läufst die Rampe nach unten, wo du eine Kiste mit Granaten findest. Nachdem du den Bereich untersucht hast, springst du in den Brunnen in der Mitte des Raumes. Hinter dem Kettenzaun befindet sich eine Rampe, über die du dich nach unten in die Kammer des Ophistors fallen lassen kannst.

Die Kammer des Ophistors

Neue Zielsetzung:

Bediene die Entsorgungseinheit, um den Ophistor zu isolieren.

Ziehe dein Sturmgewehr, um diesen Job zu erledigen. In diesem 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 dem Sturmgewehr 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 Pistole mit Zielvorrichtung, um sie zu beseitigen. Auf diese Weise hebst du dir die Sturmgewehr-Munition für Ophistor auf. Du siehst diese Mutanten schon aus einiger Entfernung und hast daher genügend Zeit, deine Waffen zu wechseln. Nachdem du Ophistor eingeschlossen hast, erhältst du eine neue Aufgabe.

Neue Zielsetzung: Zerstöre den Ophistor.

Leider findest du weder Munition noch Medi-Packs in diesem Raum. Du musst schnell reagieren, um den Angriffen Ophistors 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 Ophistor zielst, sollte dieser Gegner kein allzu großes Problem darstellen. Sobald der Ophistor 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 der Vergangenheit

Neue Zielsetzung:

Finde den Eingang zum Hauptquartier von Oblivion.

Hebe die Munition auf der rechten Seite auf und laufe zum Höhleneingang. Dort bewaffnest du dich mit der Pistole mit Schalldämpfer und erledigst den Wächter vor dir auf der Lichtung. Gehe dann nach links und nimm dir die Munitionsclips, die an der Feuerstelle liegen. Beseitige auch die Wächter, die von oben zu dir herabspringen, und marschiere anschließend über die Holzbrücke, an der sich ein Energiediamant befindet. Springe ins Wasser und tauche zu der Höhle links von dir. Bewege dich auf dem Gang nach oben und schalte alle Wächter aus, die dir entgegenkommen.

Nimm dir die Shredder-Shotgun, das Medi-Pack, die Munitionsclips und den Energiediamanten und springe zurück zu der Holzbrücke unter dir. Mit einem Sprung gelangst du zur anderen Seite des Stroms und kletterst den Felsen vor dir hinauf. Hier triffst du auf Danielle. Nach einem kurzen Gespräch läuft sie vor dir her in den nächsten Bereich und ihr trennt euch wieder. Krieche nach unten in den schmalen Durchgang im Felsen, den du auf der linken Seite bei den umgestürzten Statuen findest. Bewege dich durch diesen Durchgang nach oben und du bemerkst einen Scharfschützen links unter dir in den Büschen. Benutze die Shredder-Shotgun, um ihn zu eliminieren, und kehre dann durch die Höhle zum Hauptbereich unter dir zurück.

In der Sackgasse ganz rechts in diesem Bereich findest du einige nützliche Dinge, die du mitnimmst, bevor du zu dem engen Durchgang zurückläufst. Benutze nun dein Nachtsichtgerät und du entdeckst auf halben Wege links eine andere Höhle, in der du weitere Gegenstände findest. Verlasse die Höhle wieder und folge dem Durchgang weiter zu einem Vorsprung oben in der Höhle. Von diesem Vorsprung aus schaust du in einem Winkel von 45° nach links unten. Du bemerkst einen

kleinen Durchgang zwischen den Felsen. Springe hinunter und begeben dich zu diesem Durchgang, dabei bewaffnest du dich mit der Pistole mit Zielvorrichtung.

Der schmale Durchgang

Folge den Energiediamanten. 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 es 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 um den alten Altar.

Der alte 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 alten Altar. Öffne das Tor und schalte zuerst den Raptor aus, der dir entgegenspringt.

Springe in das Loch in der Mitte des Gebietes. Du gelangst zur Canyon-Blockade und erfährst einige Neuigkeiten über das Kind und auch über Adon.

Die Canyon-Blockade

Laufe nach links durch die Höhle zu einem Wasserfall und lasse dich an der Steinrampe nach unten fallen. Du erreichst eine Holzrampe, an der du stehen bleibst. Links von dir befindet sich ein Vorsprung, dem du folgst. Am Ende des Vorsprungs bewaffnest du dich mit der Pistole mit Zielvorrichtung und erledigst die Wachen auf dem Gehweg unter dir. Lasse dich auf diesen Gehweg fallen und beseitige die Wächter über dir in der Höhle, bevor du dich von diesem Gehweg aus zu dem Vorsprung

auf der Blockade fallen lässt. Eliminiere die Wachen und springe nach unten in das Gras hinter der Wand. Bereite dich auf die Erstürmung des Bunkers vor.

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 im Busch beim Höhleneingang auf der linken Seite versteckt hält. Nachdem du das Gebiet gesichert hast, nimmst du Anlauf und springst zu der gegenüberliegenden Höhle, wo sich auch ein Energiediamant befindet. Rechts vom Höhleneingang siehst du einen 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 zur 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 aus 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. Du gelangst durch einen Höhlenkorridor zurück zur 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 begeben 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 dir 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 abwärts, bis du nicht mehr weiterkommst. Steige auf der rechten Seite aus dem Wasser und erledige alle Vooodoo-Mutanten in dem Raum links mit der Shredder-Shotgun. Du hörst die Stimme des Warlords und kletterst die Leiter an der rechten Wand nach oben. Bereite dich auf den Kampf gegen den Warlord vor.

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 erweist. 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 der Gegner in deiner Nähe befindet, rennst du nach hinten über das Gittertor im Boden und betätigst den Schalter. Der Warlord folgt dir, 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 beim 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, in dem 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 versiegen wollenden Vorrat an Medi-Packs und sogar an Ultra-Medi-Packs anzulegen.

Abschnitt 3: 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 bleibe auf der anderen Seite auf dem Dach des Gebäudes stehen. Benutze dein Nachtsichtgerät und betrete den Minenschacht hinter dir. Im ersten Raum auf der rechten Seite springst du auf die Kisten und durchquerst den Raum, indem du von Kiste zu Kiste springst.

Wenn du den Gang über dir erreicht hast, folgst du ihm bis zu einer Leiter, über die du in den Raum unter dir gelangst. Erledige hier den Wächter und marschiere zu dem Schalter an der rechten Wand. Nachdem du den Schalter betätigt hast, öffnet sich eine Kammer auf der rechten Seite. Begebe dich dorthin und betrete die Opferkammer, in der du das Skelett eliminieren musst, das die Tür mit einer Pistole mit Zielvorrichtung bewacht. Ziele danach mit deiner Waffe nach oben und töte das Skelett, das sich auf der Glasfläche auf dem Dach befindet. 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.

Beseitige zunächst den Wächter auf dem hölzernen Vorsprung, damit du dir danach das Zepter holen kannst. Dazu springst du vom Kopf der Drachenstatue zum Zepter und steckst es ein. 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.

Das Tor von Oblivion

Neue Zielsetzung: Hole dir den Eis-Edelstein.

Lasse dich auf der rechten Seite zur Pyramide hinunterfallen und laufe zur Wand. Du siehst ein langes, doppeltes 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 Pistole mit Zielvorrichtung, 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 das Upgrade für das Scharfschützengewehr aufhebst.

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

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 zum Wasserfall und klettere an der Felswand empor. Du erreichst eine Höhle, die du durchquerst, um zum Ausgang zu gelangen. Rechts von dir befindet sich ein Felsbrocken, der herunterfällt und die Lüftung blockiert, sobald du dich ihm nherst.

Folge den Energiediamanten nach unten und stelle dich dort an den Eingang des Gebiets, um alle Feurädämonen 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 Feurädämonen, 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 zu dem Höhleneingang, der zu dem brennenden Durchgang führt, zurück und laufe auf der Kante der Klippe entlang. Schaul 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 Feurädämonen 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 diese 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 Shredder-Shotgun, dabei solltest du vor allem auf die große Mutter der Rockrodents zielen, denn hast du sie erledigt, nerven dich die anderen nicht mehr. Begebe 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 Boss-Gegner 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 das Sturmgewehr, 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. Nachdem der Boss-Gegner 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, mit dem du nach oben zur Pyramide fährst. Steige die Treppen ganz nach oben auf die Pyramide und springe zu den PSG-Teilen, 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 zulaufen. Wenn du den Tempel betrittst, bemerkst du einen großen Stein, in den alte 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 deine Pistole mit Zielvorrichtung, 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 entdeckst, 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 Pistole mit Zielvorrichtung. Achte darauf, dass dich ihre Granaten nicht treffen, und weichen 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 Napalmwerfer, der sich links vom Höhleneingang befindet. Bahne dir einen Weg zu einer Art Metallbrücke mit Beobachtungstürmen rechts und links davon. Benutze dein Scharfschützengewehr, um die Wachen in diesen Wachtürmen auszuschalten. Erledige auch die übrigen Wachen und begebe dich durch die Tür in den Kontrollturm, um im Innern ein Medi-Pack einzustecken.

Verlasse den Kontrollturm wieder und begebe dich zu dem Bereich hinter dem Kontrollturm. Dort befindet sich eine Leiter auf der linken Seite, die du allerdings gar nicht erst hinaufklettern musst, da sich oben nichts befindet, was von Interesse für dich ist. Laufe auf dem Vorsprung entlang und hebe einen Energiediamanten auf, bevor du dich einen Vorsprung weiter nach unten fallen lässt.

Springe von diesem Vorsprung über die Lavafläche zu dem Laufweg und folge seinem Verlauf. Danach springst du auf einen steinernen Laufweg, wo sich außerdem ein einzelner Energiediamant befindet, 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 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 zum Chaos.

Der Eingang zum Chaos

Laufe zur Tür 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 dann 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. überquere die Brücke aber 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 entgegenstellen. 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 Napalmwerfer 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 begebe dich durch den schmalen Korridor. Dann verlässt du diesen Bereich durch die automatischen Türen, durch die du schon hineingekommen bist. Gehe deinen Weg zurück über die Brücke und durch die Tür rechts bis zu der ersten blauen Lichtbrücke, die du aktiviert hast. überquere die Brücke und folge den gelben Energiediamanten in die Höhle.

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 beim Lavasee am Ende des Weges stehen, um das aufgerüstete 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. Begebe 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 Shredder-Shotgun. Gehe danach am Abgrund in Stellung, drehe dich um und beseitige mit deinem Sturmgewehr 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 dem Sturmgewehr 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. Ducke dich und krieche in den Höhleneingang neben der Stelle, an der sich sowohl der Minenschachteingang als auch der Erzwagen befinden.

Der Erztransport

Krieche in die Höhle auf der rechten Seite des Bohrbereiches und mache dich auf den Weg zu der Stelle, an der du die halb versunkene Brücke in der Lava entdeckst. Laufe über die Brücken zu dem Bereich, wo sich die mechanische Schaufel befindet, und erledige den Wächter links im Kontrollraum mit dem Scharfschützengewehr. Danach springst du auf den Vorsprung rechts von der Schaufel, um dort die Munition

einzusammeln. Zurück auf dem Gehweg, bewegst du dich hinter die Schaufel und gelangst zu zwei Kisten.

Eliminiere den Dämon in der Höhle auf der linken Seite mit dem Granatwerfer. Dazu lässt du die Granaten vom Boden abprallen und triffst so deinen Gegner. Springe nun auf die Kisten und laufe an den Schienen entlang, bis du in den Bunker springen kannst. Lasse dich in den kleinen Schacht auf der linken Seite fallen und betätige den Schalter. Dadurch öffnet sich der Durchgang zum Minenschacht, doch du kannst nicht durch den Durchgang gehen. Marschiere deshalb nach links zu der kleinen Höhle auf Bodenhöhe und krieche hinein.

Beseitige vom Eingang aus den Dämon auf der linken Seite und verlasse die Höhle erst dann, wenn der Bereich gesichert ist. Hinter der ersten Tür auf der linken Seite findest du ein Medi-Pack und Munition. Danach lässt du dich von dem Aufzug nach oben bringen und untersuchst die Räume. Anschließend kehrst du in den Korridor zurück und gehst durch die zweite Tür auf der linken Seite. Betätige den Schalter, der eine Tür öffnet, durch die du weitermarschierst. In diesem Raum betätigst du rechts den Schalter an der hinteren Wand, läufst zur Tür und gehst hindurch. Du befindest dich nun im Gauntlet.

Abschnitt 4: Das Gauntlet

Neue Zielsetzung:

Fahre mit dem Erztransport, um die Lava zu überqueren.

Bewaffne dich mit dem Sturmgewehr und renne nach rechts, sobald du den neuen Bereich betrittst. Erledige die Dämonen nacheinander und sichere das Gebiet. Drehe 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 langsam in Bewegung kommt. Knie dich nun vorne in den Wagen und

bewaffne dich mit dem Scharfschützengewehr mit Zielfernrohr 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. Nach der Hälfte des Rückweges springst zu einer Plattform rechts unter dir, auf der sich eine Tür befindet. Hinter dieser Tür folgst du dem Korridor zu der Raffinerie 1, die du nur durch die automatischen Türen erreichen kannst.

Raffinerie 1

Neue Zielsetzung: Zerstöre das Erzförderwerk 1.

Falls du es nicht schaffen solltest, das Werk zu zerstören, wird Oblivion um ein Vielfaches schwerer zu besiegen sein, denn er kann sich durch das Erz aus diesem Werk heilen. Benutze zuerst die 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 Napalmwerfer auf die Fördertanks. Du musst beide Förderbehälter an jeder Seite der Hauptleitung zerstören. Du benötigst zwei Treffer pro Behälter, um sie zu zerstören.

Nachdem die Förderbehälter zerstört sind, kehrst du zur 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

Erledige die Wachen vor dir mit dem Scharfschützengewehr und jage danach die beiden silbernen Fässer links von dir in die Luft. Krieche anschließend in den engen Eingang, der sich an der Stelle befindet, an der die Fässer standen, und benutze dein Nachtsichtgerät. Am anderen Ende verlässt du diesen Gang und drehst dich nach rechts, um dort zwei weitere silberne Fässer in die Luft zu jagen. Ein Loch wird in die Wand gerissen. Du ignorierst vorerst dieses Loch und läufst den Gang entlang zur Raffinerie 2.

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 Napalmwerfer auf den 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 den Bereich durch die Tür auf der rechten Seite. Erledige die Dämonen in diesem Bereich und springe dann nach rechts in den Aufzug. Unten springst du hinunter, beseitigst die Dämonen und betätigst den Schalter auf der rechten Seite neben der Tür. Danach gehst du durch die Tür auf der linken Seite in den Auffangraum.

Der Auffangraum

Bewaffne dich mit dem Scharfschützengewehr und eliminiere den Dämon auf dem Absatz über dir. Dann rennst du nach rechts und kletterst die Leiter nach oben, bei der sich ein Energiediamant befindet. Schleiche auf dem Laufweg entlang und beseitige alle Dämonen, denen du begegnest. Am Ende des Laufweges lässt du dich die Leiter hinunterfallen. 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 Munitionscip 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 zu der Tür auf der rechten Seite, gehe hindurch und beseitige alle Dämonen in diesem Bereich. Danach begibst du dich zu dem Schalter und betätigst ihn, der Aufzug erscheint. Springe in den Aufzug und lasse dich nach oben bringen, wo du schnell wieder hinausspringst, bevor der Aufzug wieder nach unten fährt. Bewege dich nach rechts und benutze dein Nachtsichtgerät. Zwänge dich dann unter der fast geschlossenen Tür hindurch und laufe durch den Korridor, in dem du dich mit deinem Scharfschützengewehr mit Zielfernrohr (Richtungstaste nach rechts) bewaffnest.

Auf dem Laufweg über dir befindet sich ein Wächter. Erledige ihn, bevor er dich entdeckt. Marschiere weiter den Korridor entlang, bis du einen Raum mit großen zerbrochenen Rohren erreichst. An der Wand auf der rechten Seite siehst du den Aufzugsknopf, den du betätigst. Lasse dich von dem Aufzug nach oben bringen, gehe durch den Korridor und zwänge dich unter der Tür hindurch. Begebe 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 zur Rampe vor dir.

Auf halben Weg nach oben drehst du dich nach links, läufst über die Brücke und drehst dich wieder nach links. Gehe nun über die Rampe und betrete den Raum rechts von dir, in dem 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.

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 du es getötet hast, 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.

Abschnitt 4: Oblivion

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 Napalmwerfer 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 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 dann erst wieder aufgeladen werden 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 ihn feuerst. 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 dem Vampire-Gun 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. Drehe dich erneut nach links und laufe zum Ende des Korridors, wo du zunächst den Priester ausschalten musst, der die Tür dort bewacht. Benutze dazu deinen Bogen.

Hinter der Tür feuerst 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 Tür feuerst du erneut einige Granaten eine Rampe hinunter, bis du sicher bist, dass kein Priester mehr übrig ist.

über den Laufweg unten gelangst du zu einem weiteren Schalter, den du betätigst. Eine Brücke aus blauem Licht ist nun über dir

begehrbar. Ziehe deinen Napalmwerfer und feueere 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 deinen Napalmwerfer und folge ihm für eine Weile, während du auf ihn feuerst. Du kannst auch Napalmbomben auslegen, die explodieren, wenn Oblivion darübergeht. 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 Shredder-Shotgun, 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 seiner Feuerkraft 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 von Joseph erfolgreich zu beenden. Eigentlich müsstest du das Spiel nun aus der Sicht beider Hauptpersonen durchgespielt haben und kannst dir ein paar-Mal auf die Schultern klopfen, denn das war eine sehr gute Leistung. Speichere erst einmal deinen Spielstand und ruhe dich ein Weilchen aus, dann kannst du entscheiden, ob du dich erneut in das Spielgeschehen stürzt.

Yoshi's Story



YOSHI'S STORY

Yoshis Insel wurde in ein Bilderbuch verwandelt, das die Yoshis allesamt schwach und hilflos werden lässt. Nun stehen zwischen Baby Bowser und der totalen Insel-Herrschaft nur noch du und sechs kleine Baby Yoshis. Glücklicherweise springen die Privatdetektive von der big.N ein und helfen mit einer strategischen Komplettlösung den Yoshis über den Berg! Bevor es aber Level für Level auf die Suche nach Früchten geht, erläutern wir zuerst ein paar allgemeine Dinge.

Objekte

Eierbox

Daraus erhält Baby Yoshi hauptsächlich seine Eier, jedoch bringt auch das Vertilgen mancher Gegner Eier. Springe einfach mit dem Kopf unter den Block.

Quasselbox

Diese glücklich aussehenden Kisten versorgen dich mit verschlüsselten (oder auch unverschlüsselten) Hinweisen. Manchmal kommst du über sie auch in höhere Gefilde.

?-Box

Dieser schwebende Block markiert oft den Start eines Melonen-Rennens. Stoße mit dem Kopf darunter und eine Flagge erscheint. Das Passieren der Flagge startet das Rennen.

Frage-Block

Hier findest du oftmals versteckte Melonen. Diese werden freigesetzt, indem du den Block zerstampfst. Manchmal ist es jedoch nicht ganz so einfach.

Schwarze und weiße Yoshi-Eier

Diese beiden Eier liegen an verschiedenen Punkten im Spiel versteckt. Solltest du eines der Eier mit aus dem Level nehmen, erhältst du einen

schwarzen oder weißen Yoshi mit Zusatzfähigkeiten.

Münzen

Die Münzen versorgen dich mit Punkten, manchmal spucken sie auch Buchstaben aus, die eine geheime Nachricht ergeben. Eine Melone kann erscheinen, wenn du alle Münzen eines Levels hast.

Herzfrucht

Die Herzfrucht erscheint, wenn du sechs gleiche Früchte hintereinander aufsammelst. Dadurch erhältst du kurzfristig Unverwundbarkeit und Yoshis Kräfte steigen.

Superherz

Diese sind wichtig, da sie neue Levels auf der nächsten Seite öffnen. Ein Herz gibt zwei Levels frei, zwei geben drei frei und drei Herzen geben dir alle vier Levels frei.

!-Ball

Du kannst dich daran mit deiner Zunge nach oben ziehen. Dadurch können breite Abgründe leichter überwunden werden.

Bumper-Ball

Erhöhen deine Sprungkraft. Normalerweise sind sie aber eine Gefahr, da sie dich von einer Plattform schubsen können oder die Schusslinie beim Eierwurf blockieren.

?-Blasen

In ihnen findest du unterschiedliche Bonus-Objekte, unter anderem auch Melonen und Superherzen. Zerstöre die Blasen mit einem Ei.

?-Schalter

Die Schalter geben nach Betätigung ein Geheimnis des Levels frei. Normalerweise erscheint eine Reihe temporärer Plattformen, die zu einem Geheimnis führen.

Dauer-Schalter

Dieser Schalter verlängert die Lebensdauer der Dinge, die durch den ?-Schalter ausgelöst wurden. Sehr wichtig, um alle Geheimnisse eines Levels aufzudecken.

Röhre

Jeder, der irgendwann einmal ein Mario-Spiel geぞckt hat, wird auch diese Röhren kennen. Durch sie gelangst du meistens in andere Abschnitte eines Levels.

Magische Vase

Diese Vasen sind das Haupttransportmittel zwischen den Levels. Meistens stehen sie einfach in der Gegend herum, manchmal findest du sie in ?-Blasen.

Chili-Schote

Diese scharfen Fressalien schmecken sehr übel und reduzieren deine Energie um einen Punkt. Schwarze und weiße Yoshis haben damit keine Probleme.

Power-Biene

Diese kleinen Viecher fliegen hier und dort durch die Luft und warten nur darauf, gefressen zu werden. Sie versorgen dich mit Energie.

Energie-Blume

Diese hilfreiche Blume versorgt dich durch ihre Blüten mit Energie und wächst sogar immer wieder nach.

Tulpe

Die Tulpe verwandelt dich in ein Turbo-Ei, wenn du sie verschlingst. In der Eier-Form kannst du wie eine Rakete durch den Level flitzen.

Eine Frage des Geschmacks

Yoshi leidet förmlich an einer Fresssucht. Je hübscher etwas ist, desto besser ist es für die Baby Yoshis. Zu Beginn des Spiels wählst du die Glücksfrucht des Tages. Diese Frucht schmeckt den Yoshis besonders gut. Zusätzlich dazu hat jeder Yoshi eine eigene Lieblingsfrucht. Neben den Glücks- und Lieblingsfrüchten mag jeder Yoshi Honigmelonen ganz gerne, und diese sind auch gut fürs Punktekonto!

Roter Yoshi

Lieblingsfrucht: Apfel

Rosa Yoshi

Lieblingsfrucht: Apfel

Gelber Yoshi

Lieblingsfrucht: Banane

Grüner Yoshi

Lieblingsfrucht: Wassermelone

Blauer Yoshi

Lieblingsfrucht: Blaubeere

Blauer Yoshi

Lieblingsfrucht: Blaubeere

Schwarzer Yoshi

Lieblingsfrucht: Alle, selbst Chilis!

Weisser Yoshi

Lieblingsfrucht: Alle, auch Chilis.

Seite 1 Level 1 - Schatzsuche

Einfacher geht es kaum. Keine Schluchten, in die du fallen kannst, und abgesehen von den Shy Guys keine Gegner. Dieser Level dient zum Aufwärmen.

Poochy

Dieser süße kleine Hund wurde von den bösen Shy Guys in Ketten gelegt! Um ihn zu befreien, musst du zweimal einen Stampfsprung auf den Pfahl machen. Sobald er befreit ist, rennt er los und bellt an den Stellen, wo du Melonen und andere Nützlichkeiten findest. Schnüffele dort, wo er stoppt, und mache dann einen Stampfsprung.

Grenzwächter

Dieser Elefanten-ähnliche Charakter blockiert an verschiedenen Stellen deinen Weg. Du kannst ihn nicht mit Eiern zerstören oder ihn verschlingen. Mache einen Stampfsprung in seiner Nähe und springe über ihn hinweg. Sei schnell, sonst stellt er sich dir wieder in den Weg!

Melonen-Rennen

Öffne die ?-Kiste im ersten Gebiet und eine Fahne erscheint. Passierst du diese, beginnt das Rennen. Du musst die Ziellinie überqueren, bevor der Pac Man deine Melonen-Leiste verspeist hat, und du erhältst die übrig gebliebenen Melonen. Es ist besser, vor dem Rennen die Strecke von allen Gefahren zu säubern.

Superherz 1

Im zweiten Gebiet befreist du Poochy und folgst ihm an der ersten Gabelung nach unten. Das Herz schwebt ungefähr nach zwei Dritteln des Weges in der Luft.

Superherz 2

Folge Poochy weiter nach rechts, bis der Weg wieder zusammenführt. Folge an der nächsten Gabelung dem Weg nach oben, wo das Herz in

der Luft schwebt. Mache einen Stampfsprung an der richtigen Stelle, über eine erscheinende Plattform erreichst du das Herz.

Superherz 3

Folge Poochy immer weiter nach rechts, bis der Weg erneut zusammenführt. Folge an der nächsten Gabelung dem Weg nach unten, und du erreichst einen in der Luft schwebenden Block. Zerstöre ihn mit einem Ei, um das Herz zu befreien. Mache wieder einen Stampfsprung wie beim zweiten Herz.

Seite 1 Level 2 - Geheimniswald

Dieser lineare Level wird von gefährlichen Raupen bevölkert, die nach dem Sprung auf jedes ihrer Körperteile eine Melone freigeben. Achte auch auf die Shy Guys, die sich in den Bäumen verstecken. Ein Stampfsprung holt sie herunter. Falle in keine Löcher!

Behalte die Balance

Zerstöre die zweite ?-Blase im ersten Gebiet (unterhalb der beiden blauen Blöcke) und betrete die Vase. Mache einen Stampfsprung auf dem Melonen-Eimer, fange die Melonen-Kisten auf und trage sie sicher nach rechts zur Zielfahne. Für jede Kiste erhältst du eine Melone.

Boomerang-Vögel

Zusätzlich zu den gewöhnlichen Eiern können die Baby-Vögel im zweiten Gebiet als Geschosse eingesetzt werden. Sie sind besser als Eier, da sie wieder zurückkommen.

Bläser-Yoshi

In diesem Level sind in verschiedenen ?-Blasen Ballons enthalten, über die man durch Aufblasen an sonst unerreichbare Objekte gelangt. Zerstöre den Ball, klettere auf den Ballon und drücke den Stick nach oben. Du erhältst einen lila Ballon, er ist unfreundlich und kann durch

einen Treffer an dem Flicker zerstört werden. Schwupp – eine Melone!

Superherz 1

Kurz hinter der ersten Spinne im ersten Gebiet schwebt eine ?-Kugel. Schieße auf sie, ein Schalter erscheint. Betätige ihn und laufe über die Wolken nach links oben zum Herz.

Superherz 2

Ungefähr im dritten Viertel im ersten Gebiet findest du die dritte ?-Blase und kurz dahinter eine gelbe Röhre. Mache auf ihr einen Stampsprung.

Superherz 3

Gehe im zweiten Gebiet an den drei ?-Blöcken vorbei und zerstöre die ?-Blase beim Baum mit einem Ei. Steige auf den Ballon und schnapp dir oberhalb des Baums einige Münzen und das Herz.

Seite 1 Level 3 – Wolkenfahrt

In diesem Level gibt es Wolken auf Schienen, Shy Guys auf Stelzen und einige gefährliche Abgründe. Die Stelzen-Shy Guys erledigst du, indem du ihnen auf den Kopf springst oder sie von hinten mit einem Ei bewirfst.

Reitender Yoshi

Die Wolken in diesem Level ersetzen ganz einfach Plattformen. Sie folgen den gelben Schienen und manchmal kannst du ihre Fahrtrichtung mittels der Schalter wechseln.

Balance-Rennen

Der Melonen-Eimer im dritten Abschnitt startet ein Balance-Rennen. Fange die Melonen-Kisten auf und trete einen Schritt nach links, um sie etwas nach rechts kippen zu lassen. Renne nun nach rechts und bleibe in Bewegung.

Temporäre Melonen

Zwei Melonen erscheinen auf der Röhre beim vierten Dickiwarmp, wenn du auf die dritte ?-Blase im vierten Abschnitt schießst und den Schalter aktivierst. Die Melonen verschwinden schnell. Renne sofort nach rechts über die Wolken-Plattformen, fahre auf der oberen nach oben, drücke den nächsten Schalter, laufe weiter nach rechts, reite auf der Wolke und drücke immer wieder die Dauer-Schalter. Laufe ganz oben nach rechts zur Röhre.

Superherz 1

Im ersten Gebiet, kurz vor dem großen Kliff, musst du auf den !-Ball unterhalb der drei Münzen klettern und den ?-Ball attackieren, um einen Schalter erscheinen zu lassen. Betätige ihn, schlage dich über die !-Bälle nach oben durch und drücke den Schalter auf der Wolke. Gehe nun nach links zum Herzen.

Superherz 2

Im vierten Gebiet wird der ?-Ball von einem Bumper umrundet, der auch deine Eier abwehrt. Schieße auf den Schalter, um den Ball umzulenken, und danach auf den ?-Ball.

Superherz 3

Hinter der ersten großen Spalte in Gebiet 4, auf der Spitze des Kliffs, schwebt ein Herz in der Luft. Du musst im richtigen Moment von der Wolke dorthin springen. Mache dies nicht während der Suche nach den temporären Melonen.

Seite 1 Level 4 - Schwindelturm

In diesem Level geht es durch einen großen Turm (Überraschung?) mit Wolken, Kanonen und Propeller-Plattformen. Um diese zu benutzen, musst du auf sie springen und kannst sie dann nach links und rechts steuern.

Weiter Sprung

Die ?-Box links von den Speißen im zweiten Gebiet beherbergt eine Vase, die zu einem Minispiel führt. Ziel des Spiels ist es, so weit wie möglich zu springen. Übe zunächst das Springen, bevor du die Kiste öffnest. Springe dann im Flatterflug so weit wie möglich nach rechts zur Fahne.

Regenschirm-Attacke

Um im ersten Abschnitt wieder sicher nach unten zu kommen, brauchst du den Regenschirm. Schnapp ihn dir ganz oben und öffne ihn mit dem A-Knopf. Steuere dabei nach links und rechts.

Flower-Power

Friss eine Tulpe im dritten Abschnitt, und du verwandelst dich in ein Turbo-Ei. Drücke den Stick in die entgegengesetzte Richtung von der Stelle, wo du dich hinkatapultieren willst.

Superherz 1

Oben in Gebiet 2. Klettere nach oben, bis du vor zwei Wegmöglichkeiten stehst. Nimm die linke Route und klettere über die !-Kugeln an den Kanonen vorbei nach oben. Das Herz liegt rechts auf einer Plattform.

Superherz 2

Lasse dich vom Fundort des ersten Herzens nach unten fallen, gehe nach rechts über die !-Bälle in Gebiet 3. Schlage dich über die Wolken durch bis zur vierten Tulpe, friss sie und schieße dich nach rechts durch die Münzreihe hindurch.

Superherz 3

Zwei Drittel des Weges nach oben in Gebiet 3 auf der linken Seite. Am einfachsten ist es, dich nach oben schießen zu lassen. Springe dann links von der Wolke und lasse dich aufs Herz fallen.

Seite 2 Level 1 - Knochenhöhle

Dieser Level ist eine Art Labyrinth und wird von einigen unappetitlichen Drachen bewohnt. Du begegnest auch einigen "Zauberer von Oz"-ähnlichen Blehmännern, die unzerstörbar sind – versuche nicht, sie zu fressen!

Knochendrachen

Diese hautlosen Reptilien sehen Furcht erregend aus, sind aber leicht zu besiegen. Triff sie dreimal mit einem Ei am Kopf oder mache dreimal eine Stampfattacke auf ihrem Kopf. Achte auf den Drachenatem und berühre keines der Körperteile! Hinter dem dritten Drachen findest du in Gebiet 1 eine Wolke. Reite auf ihr zu einer Vase, die dich in eine Höhle mit drei Drachen (= 3 Melonen) bringt.

Halte die Melonen!

Das Minispiel in diesem Level ist wieder eine Art Balance-Rennen. Gehe zum rechten Rand von Gebiet 2 und lasse dich in den langen Tunnel fallen. Links siehst du irgendwann einen Spalt in der Wand. Dort geht's rein und auch in die Vase hinter Dickiwarp 3. Nach dem Melonen-Spiel, solltest du ein Ei mitten in die Formation aus vier Münzen schießen, um eine weitere Melone zu bekommen.

Schwarzer Yoshi

Lasse dich nach unten in die Passage hinter Dickiwarp 3 fallen. Weiter geht's über die Plattformen nach links, bis du unter einer stehst, über der ein ?-Ball schwebt. Springe auf diese Plattform und zerstöre den Ball für je ein großes schwarzes und weißes Ei. Schnapp sie dir und beende den Level, ohne zu sterben. Nun bekommst du einen schwarzen Yoshi!

Superherz 1

Mache zwischen den Säulen in Gebiet 1, wo du auf Poochy triffst, eine Stampfattacke. Das Herz erscheint.

Superherz 2

Lasse dich in Gebiet 2 nach unten in das Gebiet mit den steigenden Plattformen fallen. Gehe nach links und zerstöre die ?-Kugel. Springe auf den Schalter, und das Herz erscheint auf der anderen Seite der Mauer. Falle nach unten und gehe links herum nach oben.

Superherz 3

Schlage dich bis zur unteren Ebene in Abschnitt 2 durch und gehe ganz nach links. Klettere auf den !-Kugeln nach oben und hole die Vase aus dem ?-Ball. Gehe in die Vase und zerstöre im Tunnel die drei Drachen durch Stampfattacken auf die Köpfe.

Seite 2 Level 2 - Lavagrotte

Dieser Level ist für Yoshi-Babies sehr gefährlich. Lava blubbert nur wenige Zentimeter unter dir. Ein falscher Schritt, und es gibt Röst-Yoshis! Um alles noch schlimmer zu machen, leben hier drei Feuermonster und ein großer Lava-Blargg. Zahlreiche ?-Bälle enthalten Melonen, aber viele fallen herunter, sobald du die Blase öffnest. Sei nah genug, um sie schnappen zu können.

Blargg!

Blargg ist ein großes Furcht erregendes Monster, das aus der Lava schießt und Yoshi überrascht. Er beißt jedoch nicht und verschwindet nach zwei Sekunden wieder in der Lava. Springe dann über ihn.

Rollen... rollen...

In Abschnitt 2 stößt du auf große Kugeln, die in der Lava treiben. Klettere auf einen solchen Ball und bewege den Stick leicht nach rechts, so dass er zu rollen beginnt. Tippe den Stick dann leicht nach links, um nicht in die Lava zu fallen. Alles ist eine Frage des Timings!

Weißer Shy Guy

Kurz hinter dem zweiten Ball in Abschnitt 2 findest du eine blaue Röhre in der Decke, die dich zu einem Melonen-Spiel bringt. Solltest du bis hierhin auch nur einen Yoshi verloren haben, stößt du in der Mitte des Melonen-Kurses auf einen ?-Ball, der beim Baum schwebt. Bringe ihn zum Platzen und schnapp dir den Shy Guy. Schaffe den Level, ohne zu sterben, und du kannst den weißen Shy Guy losschicken, um dir einen toten Yoshi wiederzubringen.

Superherz 1

Auf halbem Weg in Abschnitt 1 siehst du ein Herz in der Lava bei den nachgebenden Knochen. Stelle dich auf den Knochen, schnapp dir das Herz und springe wieder runter.

Superherz 2

Auf halber Strecke in Abschnitt 2 schwebt das Herz in der Lava nahe dem gekrümmten Knochen. Stelle dich auf die linke Seite und wirf ein Ei, wenn sich Blargg zurückzieht.

Superherz 3

Nahe dem Ende von Abschnitt 2, wieder einmal unter einem nachgebenden Knochen. Stelle dich auf das Ende des Knochens, schnapp dir das Herz und weiter geht's.

Seite 2 Level 3 - Glibbertunnel

Du wirst bemerken, dass dieser Level von etwas überflutet wurde, das wie Wasser aussieht. Aber wenn du dich darauf stellst, wirst du merken, dass es Glibber ist. Das Zeug ist nützlich, um beispielsweise unter Spießen in der Decke hindurchzukommen. Manchmal liegen auch Früchte im Glibber. Mache einen Stampfsprung oder benutze Eier, um dich durch den Glibber zu schießen.

Spukige Hallen

Geister gibt es hier im Überfluss. Einige fliegen, andere verstecken sich geschickt im Glibber – mache einen Stampsprung und sie belästigen dich nicht mehr!

Bauklötze

Um an die versteckten Melonen in Abschnitt 2 zu kommen, musst du dich durch den langen Tunnel am Anfang bis zur Kiste mit dem Fragezeichen schlagen. Schiebe die Kiste in den tiefen Schacht und springe hinterher. Schiebe, unten angekommen, die Kiste nach rechts zur zweiten Kiste, und zwei Melonen gehören dir.

Einfach nur eklig

Springe von der Stelle, wo du die zwei Kisten zusammengeschoben hast, nach oben und schiebe die nächste Kiste nach rechts von der Plattform hinab. Lasse dich nach unten fallen und schiebe die Kiste weiter nach unten. Schiebe sie für eine Melone in den Glibber.

Superherz 1

Gehe im ersten Abschnitt an der ersten Gabelung im Tunnel nach unten und drücke die ?-Kiste so weit nach rechts wie möglich. Benutze den Block als Rampe und springe weiter nach oben zum Herz.

Superherz 2

Gehe nach rechts zum Ende des ersten Abschnitts und durch die dort stehende Vase. Sammle jetzt Eier ein und wirf sie so, dass sie vor der Schnecke explodieren. Mach dies einige Male; die Schnecke verschwindet und hinterlässt ein Herz.

Superherz 3

Etwas rechts von der Stelle, wo die Kisten zusammengeschoben werden mussten, begegnest du Poochy. Mache einen Stampsprung an der Stelle, die er anzeigt. Gehe auf den Plattformen nach oben, folge dem Tunnelverlauf bis zum Herz hinter den Blöcken. Spreng einen, und das Herz gehört dir!

Seite 2 Level 4 - Kanallabyrinth

Den Namen trägt der Level zu Recht, das reinste Wirrwarr! Einige Helikopter-Plattformen helfen dir auf dem Weg, während sich dir einige Biester wie Glibber-Geister oder andere schleimige Kreaturen in den Weg stellen.

Mit Schirm, Charme und Melone

Gehe gleich zu Beginn ganz nach rechts, dann nach oben und im Anschluss daran wieder nach links zu einem kreisrunden Ausgang. Gehe hindurch in Abschnitt 2 und weiter nach rechts. Friss die Tulpe und schieße dich zum nächsten Ausgang. Dahinter findest du einen kleinen Raum mit acht ?-Kugeln. In jeder steckt eine Melone!

Noch mehr Kistenaction

Gehe, wie schon zuvor, einfach zu Beginn nach rechts. Dann nach oben über die Helikopter-Plattformen und verlasse den Ort über die obere Passage rechts. Jetzt geht es weiter durch das nächste Gebiet (Gebiet 3) nach oben rechts und durch den kreisrunden Ausgang zu Abschnitt 4. Gehe nach rechts bis zu den Plattformen, nach oben und nach links, wo eine ?-Kiste hinter zwei Blöcken steht. Zerstöre die blauen für einen Schalter. Gehe über die Brücke und schiebe die ?-Kiste nach rechts in die zweite Schlucht. Laufe nach unten und schiebe für zwei Melonen die beiden Kisten zusammen.

Schwarzer Yoshi

In Abschnitt 4 gibt es ein schwarzes Yoshi-Ei. Schlage dich bis ganz nach rechts durch. Lasse die Pflanzen mit dem Analogstick schwingen. Achte darauf, nicht die schleimigen Kreaturen zu berühren, die an einigen hängen. Mit Z rutschst du an der Pflanze nach unten. Zerstöre rechts in der Höhle die ?-Kugel für das Ei.

Superherz 1

Gehe im ersten Abschnitt nach rechts, dann nach oben und über die

Helikopter-Plattformen in die kleinen Höhle mit dem Hilfe-Block. Die obere Passage führt in Abschnitt 3, während die untere das Herz enthält.

Superherz 2

Gehe in Abschnitt 1 ganz nach rechts, nach oben und nach links durch den kreisrunden Ausgang. Geister schweben durch den Raum und können geritten werden. Reite auf ihnen nach oben, und du findest das Herz an der Decke in einer Nische.

Superherz 3

In Abschnitt 4, wo du die beiden Kisten zusammengeschoben hast, musst du nach rechts durch den Ausgang bei den Pflanzen gehen. Gehe nun nach links, bis du zwei ?-Kugeln erreichst. Lasse beide zerplatzen und klettere nach oben für die letzte ?-Kugel mit dem Herz.

Seite 3 Level 1 - Himmelstour

Blauer Himmel und flauschige Wölkchen lassen diese Stufe ästhetisch aussehen, während die Jagd nach Früchten aufgrund einiger Schlangen und eines Drachens knifflig sein kann. Besonders dann, wenn du auf Melonen aus bist!

Schlangen und Drachen

Schlangen-Reiten ist etwas, was du beherrschen musst, um an alle 30 Melonen zu kommen. Springe auf ihnen, um die Flugrichtung zu ändern. Grüne Schlangen bewegen sich mehr horizontal, während die roten steiler nach oben gehen. Auf dem Drachen geht es einfacher voran.

Ausschwärmende Shy Guys

In Abschnitt 2 rennst du in eine gewaltige Menge fliegender Shy Guys. Sie fliegen zunächst im Hintergrund auf Distanz und kommen plötzlich von links. Schalte alle aus, und du erhältst fünf Melonen.

Superherz 1

Reite auf den Schlangen in Abschnitt 1 bis nach oben rechts, wo du auf eine grüne Schlange triffst, die nach links zeigt. Reite auf ihr, bis du auf Wolken und einen ?-Ball stößt. In diesem liegt das Herz.

Superherz 2

Gehe auf der roten Röhre zu Beginn von Abschnitt 3 nach oben. Jede der schwebenden Wolken enthält ein Herz oder zwei Münzen. Mache auf allen einen Stampfsprung.

Superherz 3

Reite auf dem Drachen in Abschnitt 3 bis zum geheimnisvollen Schalter auf einem Fallschirm. Drücke ihn und du gelangst in ein Versteck mit vielen Wolken-Stufen. Ein weißer Shy Guy wird in einem ?-Ball am Grund dieses Gebiets sein. Laufe schnell über die Wolken-Stufen nach oben. Auf jeder größeren warten ein Dauer-Schalter oder eine Melone nach einer Stampfattacke auf dich. Oben angekommen, findest du das Herz rechts und weitere Melonen links.

Mini-Boss: Cloud N. Candy

Dieser Boss sieht appetitlich aus und das ist er auch! Eine völlig einfache Aufgabe: Halte genügend Abstand zu dem Vieh und trage Stück für Stück Teile seines Körpers mittels deiner Zunge ab, bis er aufgibt. Bah!

Seite 3 Level 2 - Spiralenturm

Dieser Level ist groß, sehr groß! Einige Gegner aus Blarggs Lavawelt fliegen hier ebenfalls herum. Dein primäres Fortbewegungsmittel werden die zahlreichen Federn sein, die an der Seite des Turms befestigt sind. Springe auf ihren Enden nach oben. Ein weißer Shy Guy wartet in einem ?-Ball rechts oben in Abschnitt 1 – falls du ihn brauchst.

Blätter-Surfer

Endlich einmal richtiges Wind-Surfing! Springe auf das Blatt und fliege nach unten, um mehr Geschwindigkeit zu bekommen. Fliege nach oben, um das Ding abzubremesen – könnte kaum leichter sein. Du kannst die erste Feder in Abschnitt 2 auslassen und dich stattdessen nach unten fallen lassen, wo du links in einem ?-Ball ein weißes Yoshi-Ei findest!

Bälle!

In Abschnitt 4 stößt du auf die Bälle, die zuletzt in der Lava in der heißen Masse schwammen. Diesmal bewegen sie sich nicht, sondern drehen sich nur. Es ist nicht ganz einfach, über sie hinwegzugelangen, ohne an der Seite herunterzufallen. Problematisch machen diese Aufgabe vor allem die unzerstörbaren Vögel, also Vorsicht!

Superherz 1

Auf halbem Weg nach oben in Abschnitt 1 (rechts). Unglaublich einfach, nicht wahr?

Superherz 2

Auf halbem Weg durch Abschnitt 2 findest du einen ?-Ball, der dir eine Vase zu Abschnitt 3 gibt. Springe in die Vase und öffne den Kasten für ein Rennen, diesmal auf einem Blatt. Am Ende muss das nächste Blatt rechts genommen werden. Bleibe in einer Höhe mit den Münzen. Auf halbem Weg zur nächsten Plattform findest du zwischen Münzen das Herz.

Superherz 3

Das dritte Herz liegt auf halbem Weg nach oben rechts in Abschnitt 4. Springe einfach vom linken Rand des 14. Balls (zählen!) und drücke Yoshi während des Sturzes nach links.

Mini-Boss: Inviso

Dieser Kerl hat anscheinend zuviel Predator geguckt. Er ist nicht komplett sichtbar, aber verschmilzt beinahe perfekt mit dem

Hintergrund. Achte einfach auf Verzerrungen in der Grafik und bewirf diese mit Eiern. Brauchst du Munition, musst du den gelben Vogel fressen.

Seite 3 Level 3 - Winterreise

Dieser Winterlevel ist sehr unfreundlich und die Baby-Yoshis haben nicht einmal Mäntel an! Im ?-Block in Abschnitt 3 (untere Route in Abschnitt 2) findest du einen weißen Shy Guy. Poochy hilft dir bei der Suche nach Münzen und Melonen.

Weißer Yoshi

Der Weg zum weißen Yoshi-Ei ist in diesem Level ziemlich simpel. Gehe in Abschnitt 1 einfach nach rechts und betrete Abschnitt 2. Nimm hier den oberen Weg in Richtung Abschnitt 4. Gehe wieder nach rechts, nimm den oberen Weg zum Gebiet 6. Gehe die rote Röhre nach unten zu einer Höhle, in der du einen ?-Ball mit dem Ei findest.

Melone vermisst?

Du findest in Abschnitt 1 ein Balance-Rennen mit Melonen-Kisten, aber solltest du noch mehr brauchen, gibt es eine weitere Melone zu finden. Nimm in Abschnitt 2 an der Gabelung den unteren Weg zu Abschnitt 3 und danach den oberen Weg zu Gebiet 5 und wieder die obere Route zu Abschnitt 7. Schiebe hier den ?-Block ganz nach rechts über die Fahne.

Superherz 1

Springe vom dritten Stamm in Abschnitt 1 vom höchsten Punkt mit der Zunge an den !-Ball, der dich nach oben zieht. Hier findest du das Herz.

Superherz 2

Laufe vom zweiten Dickiwarf in Abschnitt 1 weiter über die Baumstämme bis zur Formation aus neun blauen Blöcken. Das Herz

verbirgt sich im mittleren Block, also brauchst du viele Eier. Falle nicht von den Stämmen herunter!

Superherz 3

In Gebiet 7, wo du den ?-Block geschoben hast, musst du nach rechts gehen und an der Gabelung nach unten in Gebiet 8 laufen. Kurz vor Dickiwarf 4 schwebt das Herz über den vier Röhren. Reite auf den Rücken der Vögel und benutze sie als Brücke zum Herzen.

Mini-Boss: Cloudjin

Cloudjin ist bestimmt der schwierigste aller Gegner und trotzdem noch leicht zu besiegen. Balanciere einfach auf den rotierenden Baumstämmen, während du ihn mit Eiern bewirfst. Achte auf seinen tödlichen Atem und friss in der Not einige Power-Bienen auf.

Seite 3 Level 4 - Schneeberg

Dieser Level hat es zum Teil in sich, macht aber eine Menge Spaß! Achte auf Lakitu und bewirf ihn mit Eiern, bevor er etwas von seiner Wolke auf dich fallen lässt.

Noch mehr Stämme!

Ja, eine weitere Variation des Baumstamm-Rennens. Diesmal musst du die Baumstämme zum Rotieren bringen, indem du wie ein Hamster im Rad rennst und über die Spalten hüpfst. Um alles noch schwieriger zu machen, ist der zweite Ring Teil des Melonen-Rennens. Halte das Rad stets in Bewegung, da der Start am schwierigsten ist.

Noch mehr Beine!

Einige unfreundliche Tausendfüßler bewohnen diesen Level. Überspringe sie oder laufe im richtigen Moment an ihnen vorbei. Die dritte Raupe in Abschnitt 2 bewacht einige blaue Blöcke, in einem davon hält sich ein weißer Shy Guy versteckt.

Superherz 1

Wenn du in Abschnitt 1 auf dem ersten rollenden Stamm bist, befindet sich im ersten ?-Ball das Herz. Versuche, den Ball während des Rollens zum Platzen zu bringen.

Superherz 2

Gleich hinter Dickiwarp 3 in Abschnitt 2 siehst du einen ?-Ball unterhalb zweier blauer Blöcke. Sprenge die Blöcke und greife im Anschluss daran den Ball an. Auch die nützlichen Wurf-Vögel laufen hier herum.

Superherz 3

Ein kurzes Stück hinter der Raupe, die die Blöcke in Abschnitt 2 bewacht, findest du eine weitere, die eine ?-Kugel bewacht. Zerstöre diese und das Herz gehört dir. Springe dafür am besten über die Raupe.

Mini-Boss: Don Bongo

Dieser fette Kerl hat genauso fette Lippen, an denen er ziemlich empfindlich ist (vom Knutschen mit Bowser?). Weiche den herabfallenden Gegenständen aus, schnapp sie dir zur Munitions-Auffrischung und bewirf seine Lippen mit den Objekten oder Eiern. Drei Treffer reichen aus, und der Typ nervt nie wieder.

Seite 4 Level 1 - Baumhaus

Dieser Dschungel ist... ein Dschungel! Eine Reihe von Plattformen verbindet sechs Hütten. Für ein besseres Verständnis werden sie im Uhrzeigersinn von rechts erklärt. Also: Der obere Ausgang rechts in Abschnitt 1 führt zu Gebiet 2, der untere rechte Ausgang führt zu Gebiet 3, die unteren Röhren führen zu Abschnitt 4, die unteren beiden linken Ausgänge führen zu Gebiet 5, der obere linke Ausgang führt zu Gebiet 6 und die beiden Röhren oben in Abschnitt 1 führen zu Abschnitt 7.

Nette Biene

Gebiet 4 enthält eine Hütte voll mit ?-Bällen mit Melonen. Die Bienen mögen es gar nicht, wenn man sie aufweckt. Mit dem Analogstick kannst du dich aber leise an ihnen vorbeischieben.

Melonen aus dem Himmel

Gebiete 2 und 3 beherbergen einige Hütten, die leicht zu plündern sind. In beiden erhältst du Extra-Melonen, wenn du alle Münzen eingesammelt hast.

Psycho Pac Man

Die Hütte in Abschnitt 6 enthält einige Riesen-Pac Mans mit großen Zähnen. Oben angekommen, kommst du nur wieder zurück, indem du durch die Spalten in jeder Etage hüpfst. Das heißt, dass du mit gutem Timing an den Pac Mans vorbeikommen musst. Oh, und solange du keinen schwarzen oder weißen Yoshi verwendest, sind diese schneller als du!

Superherz 1

In Abschnitt 1, kurz unterhalb des Ausgangs, der zu Abschnitt sechs führt. Gehe nach oben und nach links von der Startposition aus, bis du eine Tulpe findest. Friss die Tulpe und schieße dich diagonal nach links oben zum Herz.

Superherz 2

In Abschnitt 1, unterhalb des Ausgangs, der zu Abschnitt 2 führt. Springe links von der Startplattform, gehe nach rechts auf die zweite Plattform mit einem blauen Block. Zerstöre den Block, friss die Tulpe und schieße dich nach rechts oben zum Herz.

Superherz 3

Brich durch die vier Blöcke unten in Abschnitt 1 – falls du ihn brauchst, wird dort ein weißer Shy Guy sein. Betrete nun die grüne Röhre zu Abschnitt 4 und flattere sofort nach rechts auf das Dach der Hütte.

Laufe nach rechts und springe in die grüne Röhre. Das dritte Herz wartet oben auf der Röhre.

Seite 4 **Level 2 - Dschungelsumpf**

Das Wasser in diesem Level ist mehr als das, was man in einem normalen Pool erwartet! Von Yoshi wird hier auch verlangt, dass er schwimmen und tauchen kann. Achte auf die Aale und die großen blauen oder roten Fische. Letztere springen gerne aus dem Wasser und verspeisen dich! In Abschnitt 2 wartet wieder ein weißer Shy Guy in einem ?-Block auf dich.

Bezahle für die Melonen

Münzen bringen dir hier mehr als nur Punkte. Nach einem Drittel des Weges in Abschnitt 1 siehst du eine Gruppe aus drei Münzen im Wasser. Sammelst du die rechte und die linke ein, erscheint über der mittleren Münze eine Melone. Wichtig, wenn du alle brauchst!

Eine Frage der Melone

Noch mehr Melonen-Action hier! Auf halbem Wege in Abschnitt 1 stößt du auf drei ?-Blöcke in einer Reihe. Zerstöre den mittleren Block für eine Melone und schiebe die beiden anderen für zwei weitere zusammen.

Stufen zum Glück

Das Minispiel dieses Levels kann durch eine rote Unterwasserröhre nach einem Drittel des Weges in Gebiet 2 erreicht werden. Das Melonen-Rennen ist hier ziemlich schwierig, da einige Stufen erklommen werden müssen. Halte die Kisten vor dem Absprung im richtigen Winkel! Du solltest, wenn du es richtig machst, ohne Pause oben ankommen. Viel kann hier eigentlich sonst nicht geschehen.

Superherz 1

Nicht sehr weit in Abschnitt 1 findest du einen ?-Ball. Darin liegt das Herz.

Superherz 2

Nach zwei Dritteln des Weges in Abschnitt 1 siehst du ein zweites Herz am Boden des Gewässers treiben. Du musst hinabtauchen und den aggressiven Fischen ausweichen.

Superherz 3

Fast am Ende von Abschnitt 2 stößt du auf zwei ?-Blöcke, einer davon auf einer gehobenen Plattform. Wenn die beiden Blöcke zusammengeschoben werden, bringen sie zwei Melonen hervor. Zwischen den Blöcken, auf einer Plattform hinter der höchsten Stelle des Levels, findest du das Herz.

Seite 4 Level 3 - Piranha-Wald

Der Level ist tricky – nicht nur, dass einem hier ständig die Dornen der Pflanzen auf den Pelz drücken, viel schlimmer sind die Yoshi-fressenden Piranha-Pflanzen, einige können sogar fliegen! Yoshi muss hier viel springen, da in Abschnitt 2 eine GROSSE Hürde erklommen werden muss. Ein weißer Shy Guy kann in einem ?-Ball auf der Wolke in Gebiet 3 gefunden werden.

Piranha-Probleme

Die Piranha-Pflanzen, die diesem Level seinen Namen geben, kommen in zwei Varianten vor: aus dem Boden wachsend und fliegend. Wenn dich eine von ihnen verschlingt, verlierst du deine Eier (aua!) und wirst als Mini-Yoshi wieder ausgespuckt! Zerstöre sie mit Eiern.

Lass die Bälle rollen...

In Abschnitt 3 stößt du auf Plattformen, die mit Dornen bedeckt sind. Du kommst mittels Rollmanöver über sie hinweg. Mit der Technik solltest du dich mittlerweile angefreundet haben. Stell dich einfach ein bisschen nach rechts auf den Ball und laufe nach links. Nimm aber nicht die ersten beiden Kugeln, da es einfacher zu Fuß ist.

Mehr Melonen-Matsch

Das Melonen-Minispiel in diesem Level kann durch eine Vase am Boden des dornigen Hangs in Abschnitt 3 (nach Ball 3) erreicht werden. Bevor du das Rennen beginnst, sollten die beiden Pflanzen aus dem Weg geräumt werden.

Superherz 1

Mache in Gebiet 2 einen Stampfsprung, um mehrere Plattformen erscheinen zu lassen, über die du zum Herzen kommst.

Superherz 2

Rechts oben auf dem großen Kliff in Gebiet 2 findest du einen ?-Ball mit einem Herzen. Springe nach links und flattere auf die Vase, die dich zu Gebiet 3 führt.

Superherz 3

Das Herz liegt zwischen den Dornen kurz hinter dem vierten Ball in Gebiet 3. Werf ein Ei oben vom Ball darauf, dann sollte es schnell dir gehören.

Seite 4 Level 4 -Plasto-Dschungel

Wieder ein Level, in dem du viel springen und schwimmen musst. Du triffst einige unfreundliche Frösche und aktive Kakteen, besonders häufig im Melonen-Spiel, welches diesmal ein Wettschwimmen ist und durch die Vase unten in Abschnitt 2 erreicht wird. Am Ende des Rennens wartet ein weißer Shy Guy in einem ?-Ball auf dich. Bist du hinter allen 30 Melonen her, musst du jede Münze des Levels aufsammeln!

Blobby, blobby, blobby!

Die bunten Blobs in diesem Level sind harmlos und können sehr hilfreich sein, um höhere Gefilde zu erreichen. Gelbe und blaue Blobs

bewegen sich automatisch hoch und runter, während die roten mittels eines Stampfsprungs aktiviert werden müssen.

Unsichtbare Melone

Aus Level 1,1 kennst du wahrscheinlich schon die Melone, die sich einfach in Luft auflöst. Eine ähnliche Melone gibt es in Abschnitt 2 dieses Levels. Finde Dickiwar 1, laufe nach links und lasse dich zwischen den blauen und gelben Blobs in die Spalte fallen.

Wir rudern über'n See...

Gebiet 3 ist eine breite Wasserfläche. Glücklicherweise gelangt Yoshi mit Hilfe einige Fässer über die Problemstellen hinweg. Springe einfach drauf, und los geht's. Fällst du runter, solltest du nicht zum Grund des Bildes schwimmen.

Superherz 1

In Abschnitt 2, zwischen den zwei roten Blobs. Mache auf ihren Köpfen eine Stampfattacke, und das Herz gehört dir!

Superherz 2

Auch in Gebiet 2, diesmal nach dem Grund auf halbem Wege unter einer Plattform. Stelle dich auf den roten Blob und springe auf diesem herum. Mit der Zunge gelangst du an das Herz.

Superherz 3

In Abschnitt 3 findest du auf halbem Wege drei ?-Bälle. Das Herz liegt im mittleren Ball versteckt.

Seite 5 Level 1 -Quallensee

Hier spielt sich das Geschehen größtenteils unter Wasser ab. Zum Glück kann Yoshi seine Luft unendlich lange anhalten. Das einzige, worauf du also achten musst, ist dein Energievorrat. Schwimmst du in

Gebiet 2 durch die rote Röhre rechts oben, findest du einige Energie-Blumen. Vermeide die Shy Guys, die dich mit Raketen beschießen, da diese unbesiegbar sind.

Ein Fisch-Problem

Im Gegensatz zu anderen Unterwassergebieten wird dieses Gebiet zusätzlich von zahlreichen Quallen heimgesucht. Den meisten kann man jedoch mit Leichtigkeit ausweichen, da sie sich in einem bestimmten Muster bewegen. Einziges Problem sind die Quallen, die dich verfolgen. Führe sie in die Irre, drehe schnell um und zische an ihnen vorbei.

Nasen-Aal

Finde links unten in Gebiet 2 die rote Röhre und du stößt auf einen riesigen Aal mit einer langen Nase. Dieser Fisch folgt dir konstant, aber er benötigt einen sehr großen Wendekreis. Lasse ihn auf dich zukommen und schwimme aus dem Weg. Sammle alle Münzen und Fische in diesem Gebiet ein, um vier Melonen erscheinen zu lassen. Bleibe dicht am Körper des Aals.

Weiter Weitsprung

Schwimme durch die gelbe Röhre in der Mitte von Abschnitt 5 und du findest ein Weitsprung-Mini-Game. Um auch wirklich alle sieben Melonen zu bekommen, musst du die Schmetterlinge sozusagen als Treppen verwenden. Springe vom Quasselkasten aus von einem Schmetterling zum anderen. Einen weißen Shy Guy findest du in der ?-Kugel am Ende des Rennens.

Superherz 1

Nimm in Abschnitt 2 an der ersten Gabelung den Weg nach unten und folge diesem bis zum Herz, das in einer Höhle schwebt.

Superherz 2

Schwimme von der roten Röhre, die in Abschnitt 2 zu den Blumen führt, nach unten am Tunnelleingang vorbei und in den nächsten Tunnel auf

der linken Seite. Folge diesem Weg bis zum linken Ende und du findest das Herz in einer Nische.

Superherz 3

Folge dem Grund in Gebiet 5 bis zu einem Tunnel, der nach unten führt. Folge seinem Verlauf.

Seite 5 Level 2 - Fischweiher

Wieder einmal findet hauptsächlich alles unter Wasser statt. Neben ein paar Muscheln und gefährlichen Seealgen machen Yoshi auch Bienen schwer zu schaffen, die nicht gestört werden möchten.

Du hängst fest?

Wenn du den Level in Gebiet 1 beginnst, stehst du gleich vor einem großen Kliff, dessen Ende du nicht bewältigen kannst. Schnüffele ein bisschen nahe dem Schild und mache einen Stampfsprung, so erhältst du die benötigten Stufen. Schiebe die ?-Blöcke auf der anderen Seite zusammen, um zwei Melonen zu erhalten.

Miese Muscheln

Zwar sind die Muscheln an sich recht harmlos, doch sobald sie sich öffnen, wirbelt ein Strudel Yoshi nach oben und kann ihn somit gefährden. Hier kommt eben alles auf das richtige Timing an: Schwimme dann an ihnen vorbei, wenn sie geschlossen sind.

Bitte nicht stören

In den Gebieten 3 und 4 sorgen einige Bienennester für Probleme. Um sie nicht aufzuwecken, musst du so langsam wie möglich an ihnen vorbeischieben. Das ist besonders beim Melonen-Rennen in Gebiet 4 schwierig. Trotz des Zeitlimits ist es tatsächlich möglich, an den Bienen vorbeizukommen und das Rennen zu gewinnen. In Gebiet 3 findest du zwischen den Nestern 3 und 4 einen weißen Shy Guy.

Superherz 1

Gehe durch die gelbe Röhre auf halber Strecke in Gebiet 2 und du stößt auf zwei Muscheln und eine Fischgruppe. Positioniere Yoshi in der Mitte des Schirms, um nicht von den Blasen mitgenommen zu werden. Friss alle Fische auf und das Herz erscheint.

Superherz 2

Schwimme nach einem Drittel des Weges links durch den Tunnel in Gebiet 2 (Muschel und grüne Röhre). Das Herz findest du am Ende.

Superherz 3

In Abschnitt 4 findest du rechts vom Bienennest einen ?-Ball. Zerstöre ihn, und das Herz gehört dir.

Seite 5 Level 3 - Limbo-Plateau

Dieser helle Level sorgt nach den zahlreichen Dschungel-Unterwasser-Levels für Abwechslung. Laufe einfach stets von rechts nach links, sammle alle Herzen ein und falle nicht in die Schluchten. Das Mini-Game erreichst du durch die Röhre oben auf halbem Wege in Abschnitt 1. Springe dabei vom Quasselblock und lasse dich von der Böe nach oben treiben. Auf halbem Weg in Gebiet 2 findest du einen weißen Shy Guy in einem ?-Ball.

Unerwartete Hilfe

Ein auf einer Wolke sitzender Lakitu bewirft dich mit stacheligen Kugeln. Ignoriere ihn jedoch und weiche seinen Attacken aus. Irgendwann rückt er fünf Melonen raus.

Tanz den Limbo

An sehr vielen Stellen in diesem Level wandern Shy Guys mit einem Limbo-Stock vor und zurück. Berührst du einen, verlierst du Energie. Die Shy Guys können nicht ausgeschaltet werden. Versuche aber nicht,

unter den Stangen hindurchzukommen, da helfen nur Sprünge.

Noch mehr Melonen

Auf halbem Wege in Abschnitt 2 stößt du auf zwei Gruppen von Limbo-Guys unterhalb von drei Münzen. Stampfe unterhalb der Münzen auf den Boden und ein Schalter erscheint. Dieser lässt eine Treppe aus Wolken entstehen, die dich zu zwei Melonen trägt.

Superherz 1

Am Ende von Abschnitt 1 siehst du einen Schalter, der in einer Schlucht nach unten segelt. Triff den Schalter und das erste Herz erscheint.

Superherz 2

Gehe in Abschnitt 2 nach rechts, überquere die erste Schlucht und du gelangst zu sechs kleinen Inseln. Mache auf der fünften Insel einen Stampfsprung für das Herz. Achte aber jetzt auf Lakitu, der dich mit Wasser vollspritzen will!

Superherz 3

Das Herz liegt nach zwei Dritteln des Weges in Abschnitt 4 in einer Wolkengruppe. Am besten gelangst du hinauf, indem du dir Lakitus Wolke klaust.

Seite 5 Level 4 - Piratenbucht

Dieser Level verläuft sehr linear, mal abgesehen vom Minispiel. Die hauptsächlichen Gefahren sind tödliche Schluchten, nachgebende Blöcke, unfreundliche Kanonen und der Beschuss durch ein Shy Guy-Schiff. Ein weißer Shy Guy kann in der oberen von zwei Blockreihen nach zwei Dritteln des Weges in Abschnitt 1 gefunden werden.

Bombenhagel

Die Shy Guys haben in diesem Level eine neue Taktik. Sie verfolgen

dich mit ihrem Boot und bewerfen dich mit laufenden Bomben. Zerstampe diese oder verschlucke sie und wirf sie danach fort. Achte darauf, dass du nicht in ihrer Nähe stehst, wenn sie explodieren.

Per Anhalter

In Abschnitt 2 werden weite Sprünge durch Automatik-Kanonen behindert. Anstatt dein Leben zu riskieren, solltest du auf die vorbeifliegenden Vögel hüpfen und dich von ihnen zu deinem Zielort tragen lassen.

Zungenmüde

Das Minispiel in diesem Level unterscheidet sich etwas von denen der anderen Levels. Gehe zunächst durch die zweite blaue Röhre in Abschnitt 2. Ziel ist es, mit Hilfe der Zunge über die Bälle nach oben zur Fahne auf dem Kliff zu gelangen. Studiere vorher die Strecke ein.

Superherz 1

Das erste Herz liegt im dritten blauen Block, auf den du in Abschnitt 1 stößt. Solltest du keine Eier haben, kann auch eine Kanonenkugel für die Zerstörung dienlich sein. Falle jedoch nicht in die Spalte.

Superherz 2

Reite auf den Vögeln in Abschnitt 2. Ungefähr nach einem Drittel der Strecke in diesem Level siehst du das Herz zwischen vier blauen Blöcken liegen. Schnapp dir ein paar Eier.

Superherz 3

Das letzte Herz dieses Levels findest du im letzten Stück von Abschnitt 2, innerhalb des vierten von fünf blauen Blöcken, auf dem die zweite von drei Kanonen steht. Stelle dich auf den dritten blauen Block und zerstöre ihn mit einem Ei. Die Kanone fällt ins Wasser – und zum Vorschein kommt das Herz.

Seite 6

Level 1 - Tüftelschloss

Dieses Schloss ist nicht gerade einladend. Klingen stoßen durch Decken und Böden, schwarze Shy Guys lassen Stachelkugeln von oben herab, und im Minispiel, das du in der Vase ungefähr in der Mitte von Abschnitt 3 findest, warten einige scharfe Sägen auf den armen Yoshi. Denke daran, dass sich blaue Klingen im Gegensatz zu den roten nicht von links nach rechts bewegen.

Neue Sicht der Dinge

Wieder etwas für echte Yoshi-Akrobaten: Auf den Kugeln in diesem Level kann Yoshi von vorne nach hinten oder von hinten nach vorne laufen. Eigentlich ist es sehr einfach, du darfst nur nicht die Konzentration verlieren.

Kolbenpower

Die nervigen Kolben in Abschnitt 2 bewegen sich in einem bestimmten Muster. Laufe einfach im richtigen Moment zwischen ihnen hindurch.

Superherz 1

Nachdem du die fünf Stufen zu Beginn von Abschnitt 1 erklommen hast, musst du nach oben links über den Ball in die Passage gelangen. Gehe nach rechts, überspringe die Klinge, und schnapp dir das Herz.

Superherz 2

Ein bisschen kompliziert: Gehe vom Startpunkt aus nach rechts, überquere die drei großen Zahnräder, und du gelangst an eine Stelle, wo links von dir vier Plattformen aufgestellt sind. Klettere über die Plattformen nach oben links, zerstöre den ?-Ball und betätige den Schalter. Gehe schnell nach rechts über die vier großen Zahnräder und betätige dabei den Verzögerungsschalter über dem dritten. Weiter geht's geschwind über die Bälle nach oben in die Nische mit der Vase. Nimm die Vase, um zu einem neuen Gebiet zu gelangen. Laufe an den schwarzen Shy Guys vorbei ganz nach rechts. Der ?-Ball nahe des Ausgangs enthält das Herz.

Superherz 3

Gehe am Beginn des zweiten Abschnitts an den ersten beiden "Rollen" vorbei. Lasse dich hinter der dritten auf die vierte fallen und gehe nach rechts zu Dickiwarp. Springe nach rechts auf die Plattform, weiter auf den Fahrstuhl und schnell zum dritten Herz.

Seite 6 Level 2 - Rostschloss

Eigentlich sollte dieser Teil des Schlosses eher Sägewerk genannt werden. Du findest auch wieder zahlreiche schwarze Shy Guys, die dich mit ihren Stachelkugeln nerven.

Schlüssel-Bat

Der Schlüssel zur Tür, die zu Abschnitt 3 führt, befindet sich im Besitz eines großen, schwarzen Fledermaus-ähnlichen Viehs. Um dorthin zu gelangen, musst du zunächst zu Beginn nach links gehen, unter der Säge hindurchkriechen und weiter nach rechts oben gehen, bis du zu einer Tür kommst. Dahinter wartet die Fledermaus auf dich. Bewirf sie mit Eiern, bis sie den Schlüssel fallen lässt. Verlasse jetzt wieder den Raum, gehe nach rechts durch die gelbe Röhre zu Abschnitt 2, lasse dich mit dem Schirm nach unten fallen und schlüpfe in die rote Röhre, die dich zum Anfang befördert.

Ballonfahrt

Erinnerst du dich an die aufblasbaren Ballons in Level 1,2? Davon gibt es auch einen im Schloss. Du brauchst ihn, um in Abschnitt 4 eine große Schlucht überqueren zu können. Klettere hinauf und bewege den Analogstick nach oben und unten, um den Sägen auszuweichen. Rechts gelangst du dann durch die Tür zu Abschnitt 5.

Superherz 1

Gehe durch die gelbe Röhre oben in Abschnitt 1 zu Abschnitt 2. Wecke Dickiwarp und hebe nicht den Regenschirm auf. Lasse dich fallen,

flattere nach links und du findest das Herz oben auf der Mauer.

Superherz 2

Springe von der Tür in Abschnitt 4 aus auf einen der Bumper-Bälle und reite darauf nach oben rechts. Springe zum Herz, das oben unter der Decke schwebt.

Superherz 3

Mache das Melonen-Rennen in Abschnitt 5 und zerstöre den ?-Ball.

Seite 6 Level 3 - Geisterschloss

Dieser spukige Abschnitt wird von unzähligen Geistern heimgesucht. Einige sind freundlich, andere weniger. Der Level ist wie ein Labyrinth aufgebaut, manche Türen sind verschlossen. Deswegen musst du nach Schlüsseln suchen. Auch wollen wieder schwarze Shy Guys Yoshi einen Kopf kürzer gemacht werden.

Huiibuuuuh

Boos kennen wir ja schon aus Mario 64. Auch hier haben sie an verschiedenen Stellen einen Auftritt. Unter ihnen sind welche, die dich zwar nicht sehen, aber hören können. Schleiche vorsichtig an ihnen vorbei. Die Block-Boos bleiben solange in Block-Form, wie du ihnen nicht den Rücken zuwendest. Mit etwas Geschick kannst du sie ohne Probleme dirigieren.

Geisterreiter

Auf einigen Geistern kannst du stehen und gelangst so an schwierig zu erreichende Orte. Leider musst du dich auch parallel zum Geist bewegen, sonst fällst du runter.

Superherz 1

Gehe vom Start aus ganz nach rechts durch die Tür zu Abschnitt 2.

Rutsche in der gelben Röhre nach unten, nimm den Schlüssel und gehe durch die Röhre zurück nach oben. Gehe durch die Tür oben links auf dem Schirm und laufe weiter nach rechts oben zum Herz.

Superherz 2

Gehe an der Stelle, wo du das erste Herz gefunden hast, nach unten, links, oben, nach rechts und zerstöre den ?-Ball für einen Schlüssel. Gehe durch die Tür zu Abschnitt 4, lasse dich fallen, und weiter geht's durch die rote Röhre zu Abschnitt 1. Gehe zurück zu Abschnitt 2, aber diesmal durch die untere linke Tür mit dem Schlüsselloch. Laufe nach rechts bis zu den sechs grauen Blöcken, über denen drei Shy Guys schweben. Das Herz findest du im vierten Block.

Superherz 3

Weiter geht es den ganzen Weg nach rechts durch die Tür zu Abschnitt 4 und durch die Röhre zu Abschnitt 1. Laufe nach rechts zurück in Abschnitt 2 und nimm die untere rechte Tür (die andere mit dem Schlüsselloch). Weiter geht's bis zum Abschnitt mit den vielen Block-Boos und Spießen im Boden. Links unten findest du in einem gelben Block das Herz.

Seite 6 Level 4 - Lavaschloss

Dieser Level ist besonders schwer. Einziger Freund ist ein roter Drachen, der dich über gefährliche Lava trägt. In einem Gebiet findest du sieben ?-Blöcke, die zusammengesoben werden müssen, falls du alle Melonen willst - Zeit für Experimente!

Einziger Freund

Auf dem Rücken des roten Drachen gelangst du über die Lava in Abschnitt 1. Springe von Hügel zu Hügel auf seinen Rücken. Vor dem Ritt solltest du jedoch durch die Tür gehen und Dickiwarp 1 wecken.

Schneckensache

Gehe durch die Tür rechts in Abschnitt 1 zu Abschnitt 2. Laufe hier weiter nach rechts oben, bis du vor einer Schlucht mit zwei Schildern stehst, die nach unten zeigen. Lasse dich hinabfallen und gehe durch die Tür im Tunnel. Du begegnest zwei Schnecken. Du kannst sie töten, wenn du sie von vorne mit je drei Eiern bewirfst. Mit dem Schlüssel gelangst du durch die Tür zurück zu Dickiwarp 1.

Superherz 1

Dieses Herz ist leicht zu finden. Es liegt in Gebiet 2 unter der Plattform, über die du zum Raum mit den Schnecken gelangst.

Superherz 2

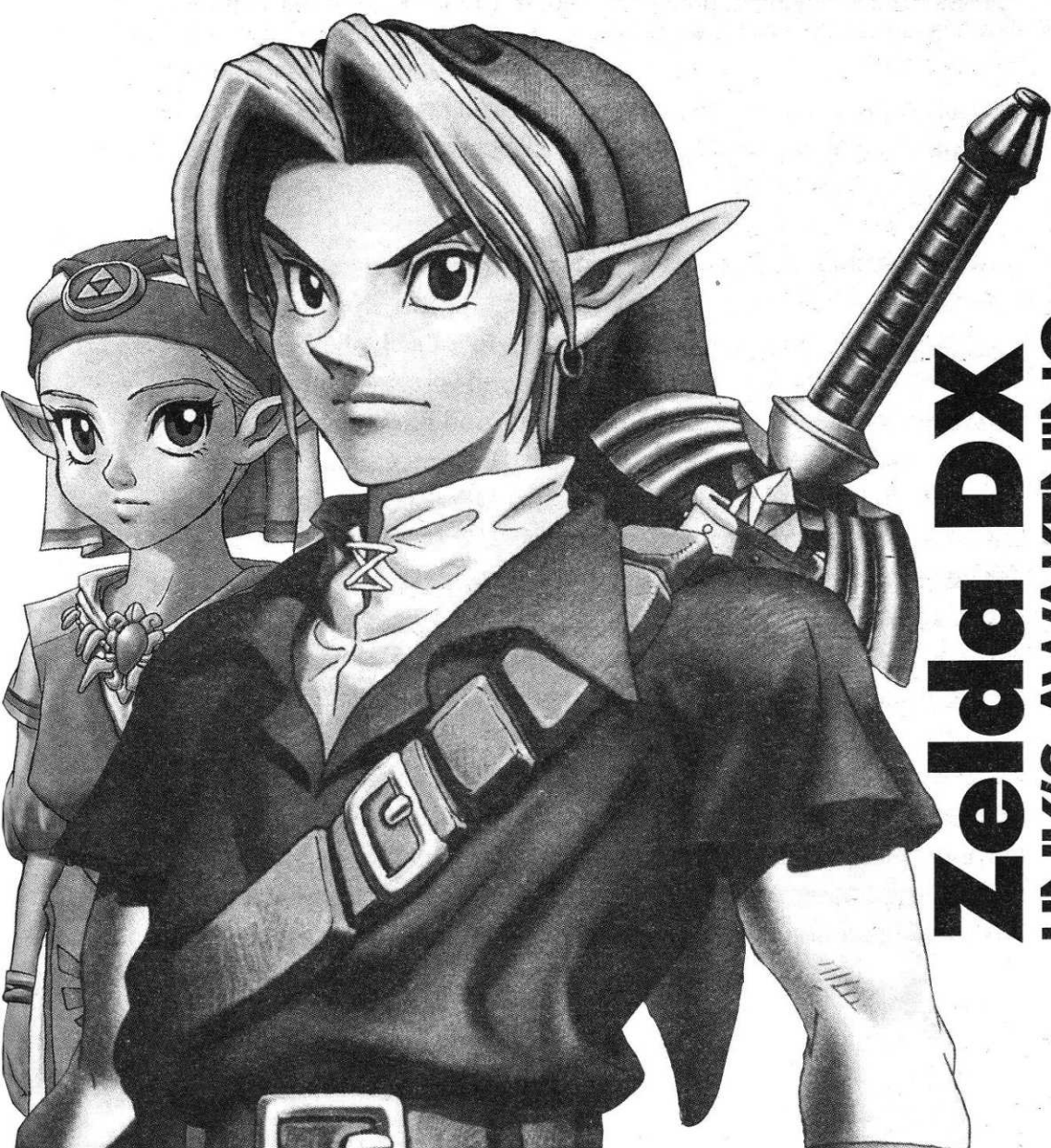
Benutze beim Raum mit den zwei Schnecken (das erste Herz solltest du schon haben) die rechte Tulpe und schieße dich damit nach oben. Gehe nach rechts, nach oben durch den Raum mit den sieben ?-Blöcken und weiter nach rechts zum Herz.

Superherz 3

Öffne rechts den ?-Block und teleportiere dich über Dickiwarp 3 zu Dickiwarp 1. Ab geht's durch die Tür auf der linken Seite. Vernichte alle Fledermäuse und das letzte Herz gehört dir.

Baby-Bowser besiegen

Nach der langen Reise ist der Kampf gegen Bowser die reinste Erholung. Der Baum versorgt dich immer wieder mit Energie. Nach der ersten Konfrontation springt Bowser auf die grünen Geister und fliegt von Seite zu Seite. Fange die Bomben auf und wirf sie an die Spieße oben am Bildschirmrand, so dass diese auf Bowser herabfallen. Mach das dreimal, und Bowser kommt auf den Boden der Tatsachen zurück. Triff ihn nochmals dreimal, und der Super-Happy-Tree gehört wieder den Yoshis!



Zelda DX

LINK'S AWAKENING GBC

ZELDA DX LINK'S AWAKENING GBC

Nachdem du im Haus von Tarin und Marin im Dorf Mabe aufgewacht bist, redest du mit Tarin, um deinen Schild zurückzubekommen. Du entdeckst das erste Herzstück in einem Brunnen in Mabe, bevor du nach Süden marschierst, denn an der Toronbo-Küste erhältst du dein Schwert. Nun bist du gut ausgerüstet und kannst dich auf den Weg zu den Mysteriösen Wäldern machen. Dort gehst du geradewegs durch einen Baumstumpf und findest einen Giftpilz. Bringe diesen zu der Hexe in ihrem Hexenhäuschen, die dir ein magisches Puder zusammenbraut. Mit Hilfe des Puders wirst du den Waschbären los, der dich belästigt. Du musst es nur auf ihn streuen, dann verschwindet er und du kannst dir den Schlüssel aus der Kiste nehmen.

Nun begibst du dich in Richtung der Tail-Höhle und kommst dabei erneut durch Mabe. Nimm dir die geheime Muschel (Nr. 1) mit, die du in einem großen Gestrüpp findest, denn es lohnt sich, die Muscheln zu sammeln. Wenn du fünf dieser geheimen und versteckten Muscheln gefunden hast, läufst du zum Muschelhaus und erhältst ein Geschenk, das von der Decke des Hauses herabfällt. Doch momentan befindest du dich noch in Mabe und solltest das Trendy-Spiel spielen, um die Yoshi-Puppe zu gewinnen. Anschließend tauschst du bei der Frau im Haus der Vierlinge die Puppe gegen ein Band ein und gibst danach das Band dem kleinen BowWow, der sich beim Haus von Madam Meow Meow aufhält. Dafür bekommst du eine Dose Hundefutter. Weiterhin solltest du das Angelspiel spielen und den Lurker und ein Herzstück fangen.

Wenn dein Geld knapp wird, ist das Trendy-Spiel eine narrensichere Methode, dein Vermögen zu vermehren. Um das Spiel jedesmal zu gewinnen, musst du das Herablassen des Krans genau timen. Mit der B-Taste positionierst du den Kran über dem Fließband, das nach unten führt. Erscheint nun ein Gegenstand, den du haben möchtest, senkst du

den Kran mit Hilfe der A-Taste leicht ab, lässt die Taste los und hast hoffentlich den Gegenstand am Haken. Wenn du genug vom Trendy-Spiel hast, bewegst du dich zum Bananengeschäft und tauschst die Dose gegen einige Bananen ein.

Wenn du bei der Höhle angekommen bist, benutzt du den Schlüssel, um hineinzugelangen. Innen findest du die Feder des Roc und stellst dich deinem ersten Boss-Gegner, einem wurmartigen Geschöpf, dem du den Schwanz abtrennen musst, um zu gewinnen. Nach deinem Sieg erhältst du ein Herz und das Vollmond-Cello. Mit diesen Gegenständen im Inventar kehrst du zurück nach Mabe und stellst fest, dass die Moblins in deiner Abwesenheit das Dorf überfallen haben und den BowWow entführt haben. Auf der Suche nach ihm marschierst du nach Norden durch die Mysteriösen Wälder, bis du zu einer Höhle in Tal Heights gelangst.

Auf deinem Weg kannst du ein weiteres Herzstück einsammeln, das du an der Grenze der Wälder zur Koholint-Prärie findest. Du brauchst das Herzstück, um die Feder des Roc daran zu befestigen. An der Höhle, in der BowWow gefangen gehalten wird, musst du dich erneut mit einem Boss-Gegner messen, der den Entführten bewacht. Warte, bis dein Gegner gegen die Wand gerannt ist, und schlage ihn danach zweimal mit deinem Schwert. Mit diesem Boss-Gegner hast du relativ leichtes Spiel und kannst nach dem Kampf zusammen mit BowWow in den Goponga-Sumpf gehen. Dort betrittst du die Flaschengrotte und findest das erste Power-Armband in einem dunklen Raum (R3C2), der von zwei Geistern bewacht wird.

Beseitige die Geister mit Hilfe des Puders und kehre dann noch einmal zurück nach Mabe, um dich mit Bomben einzudecken, die du in der Grotte benötigst. In Mabe kaufst du dir zuerst die Schaufel und dann die Bomben. Zurück in der Grotte bekommst du den Albraumschlüssel, wenn du deine Gegner in einer bestimmten Reihenfolge erledigst, die auf einer Steintafel in Rätseln aufgeführt ist.

Beseitige zuerst den Hasen, dann die Fledermaus und zuletzt Stalfos, das skelettartige Wesen, dann gehört der Schlüssel dir. Vergiss nicht, den Pott mitzunehmen, um die Plattform zu bewegen.

Der nächste Boss-Gegner ist ein Flaschengeist, dessen Flasche zuerst zerstört werden muss. Hebe die Flasche auf und wirf sie mit Schwung weg, bevor du den Flaschengeist mit deinem Schwert bearbeitest. Als Belohnung für diesen Sieg kannst du ein Herz und das Conch-Horn einstecken und dich dann auf den Rückweg nach Mabe machen. Benutze in den Mysteriösen Wäldern das Power-Armband, um ein weiteres Herzstück aus dem Baumstumpf zu holen, in dem du schon den Giftpilz gefunden hast, und um die zweite Muschel in einer Kiste zu finden. Unter einem Stein (R6C3) befindet sich ein Geist, der dir weitere Magie verleiht.

In Mabe bringst du BowWow zurück und begibst dich noch einmal in die Tail-Höhle, denn nun bist du mit Bomben ausgerüstet und kannst dir die dritte Muschel aus der Kiste im versteckten Raum nehmen. Anschließend gehst du zu Richards Villa und redest dort mit Richard, der dich bittet, die fünf goldenen Blätter aus der Burg Kanalet zurück-zuholen. Dort angekommen gibst du dem Affen Kiki die Bananen. Kiki ruft dafür seine Freunde herbei, die dir eine Art Brücke bauen, über die du in die Burg gelangst. Außerdem geben sie dir einen Stock. In der Burg erhältst du die fünf goldenen Blätter, indem du zuerst den verrückten Bomber erledigst, dann den Raben tötest (wirf zuerst einen Stein in seine Richtung, um ihn aufzuschrecken), danach den ersten Wächter in der Burg beseitigst, gefolgt von dem Wächter, der am weitesten links steht und dann noch den Kerl eliminiert, der den Morgenstern schwingt.

Mit den fünf goldenen Blättern im Gepäck machst du dich auf den Weg zurück zu Richard, stoppst aber unterwegs im Muschelhaus, um dir die Muschel (Nr. 4) zu schnappen, die sich in den Büschen auf der rechten Seite befindet. Nachdem du die goldenen Blätter abgegeben hast, läufst

du hinunter in den Keller und holst dir aus einer Kiste eine weitere Muschel (Nr. 5). Außerdem findest du vor der Eulenstatue auf Richards Feld den Schleimschlüssel, den du benötigst, um in die Schlüsselhöhle zu gelangen. In dieser Höhle kannst du die Pegasus-Stiefel an dich nehmen, die in einer Kiste bei den Koordinaten R2C3 liegen. Auch in dieser Höhle musst du gegen einen Boss-Gegner antreten, der diesmal die Form eines Augapfels hat. überrenne diesen Gegner einfach. Für den Sieg erhältst du ein Herz und die Seerosen-Glocke.

Verlasse die Höhle und bewege dich zu der Telefonzelle in der Nähe. Bei der Telefonzelle steht ein einzelner Baum, gegen den du mit deinen Pegasus-Stiefeln rennen musst, um eine weitere Muschel (Nr. 6) zu bekommen. Auch in dem Baum westlich der Til-Höhle befindet sich eine Muschel (Nr. 7), die du mit Hilfe der Pegasus-Stiefel erhältst. Achte nur darauf, dass du von der rechten Seite aus auf den Baum zurennst. Jetzt, da du im Besitz der Pegasus-Stiefel bist, kannst du dem Traum-Schrein in Mabe einen Besuch abstatten und dir die Okarina holen. Anschließend gehst du zum Wetterhahn und führst ein Gespräch mit Marin. Von ihr lernst du ein Lied, nämlich die Ballade des Windfisches.

Danach machst du dich auf den Weg zur Ukuku-Prärie. Unter einem Stein (R12C10), der von drei Wachsweinen bewacht wird, findest du eine weitere Muschel (Nr. 8). Unter einer Eulenstatue kannst du noch eine Muschel (Nr. 9) ausgraben. Doch zuvor musst du die westliche Wand in der nahe gelegenen Höhle mit einer Bombe zerstören (R10C9), um überhaupt die Eulenstatue zu erreichen. Nun reist du zum Dorf der Tiere und stoppst unterwegs an der Ecke in Marthas Bucht, die zu der Statue der Meerjungfrau führt. Stutze mit deinem Schwert die Büsche, um eine Muschel (Nr. 10) einzusammeln.

Im Dorf der Tiere gehst du zum Koch, einem Bären, und gibst ihm die Bienenwabe. Im Gegenzug erhältst du eine Ananas. Der Bär erzählt dir, dass Marins Lied das faule Walross aufschreckt und verjagt, also beschließt du, als Nächstes Marin zu holen. Benutze das Warp-Loch,

um schnell nach Mabe zurückzukehren, doch leider findest du sie diesmal nicht am Wetterhahn. Ein kleiner Junge in der Nähe teilt dir mit, dass Marin öfters zu den Toronbo-Ufern geht und die Gegend dort sehr mag. Du findest Marin an der östlichsten Seite von Toronbo und nimmst sie mit durch das Warp-Loch, um gemeinsam das Walross aufzuschrecken und zu verjagen.

Da das Walross nun nicht mehr im Weg ist, kannst du weitergehen und kommst in die Yarna-Wüste, in der du unter einem Stein in der südöstlichsten Ecke eine weitere Muschel (Nr. 11) findest. In der Höhle (R13C16), die in der Nähe liegt, befindet sich ein geheimer Durchgang, der dich zu einem Herzstück führt. Besiege außerdem den Sandwurm-Boss, indem du auf seinen Kopf zielst. Du erhältst den Anglerschlüssel. Es kann vorkommen, dass der Sand den Schlüssel verschluckt, bevor du ihn dir nehmen kannst, er fällt dann nach unten in die Höhle, in der du das Herzstück gefunden hast. Dein nächstes Ziel sind die Berge, wo du mit Hilfe des Anglerschlüssels einen Tunnel hinter einem Wasserfall zum Vorschein bringst.

Dann gibst du Papahl, der sich in den Bergen verlaufen hat, wie er es geahnt hatte, die Ananas. Er überreicht dir dafür eine Hibiskusblüte. Anschließend springst du von der Bergspitze hinunter, um direkt vor dem Tunnel zu landen, den du danach betrittst. In diesem Tunnel findest du die Delphine in der obersten linken Kammer, musst jedoch zuerst einen Boss-Gegner besiegen, der das seichte Wasser bewacht. Benutze dazu deine Pegasus-Stiefel und greife den Gegner von hinten an. Nachdem er besiegt ist, steigst du über die beweglichen magischen Steine zu einer Kiste, in der sich der Alptraumschlüssel befindet.

Um den Schlüssel an dich zu nehmen, musst du den Wächter der Kiste besiegen. Treffe ihn wiederholt mit deinem Schwert und er dürfte schnell erledigt sein. Du erhältst zusätzlich ein Herz und die Surf-Harfe. Wenn du den Tunnel wieder verlässt, wendest du dich nach Osten und begibst dich in die Höhle, in der du in das Wasser springst, um ein

Herzstück zu finden. Kehre dann zum Tunnel zurück und halte dich nach Westen, auch dort kommst du zu einer Höhle. Innen in der Höhle lernst du Manbos Lied, den Manbo Mambo kennen. Spielst du dieses Lied außerhalb der Höhle, bringt dich das zu Manbos Teich, der sich vor dem Haus der verrückten Tracy befindet.

Achte darauf, dass du immer ein Elixier von Tracy dabei hast, das die Herzen wiederherstellt. Wenn du nun das Lied in einem Kerker spielst, bringt es dich zum Eingang desselben. Das Lied verkürzt also deine Wege, damit du keine Zeit mehr auf den längeren Wegabschnitten verlierst. Ungefähr zu diesem Zeitpunkt erscheint ein neuer Geist auf der Bildfläche, marschiere einfach ein wenig durch die Gegend, bis er auftaucht. Danach bringst du ihn zuerst zu dem Haus an der Bucht und dann zu dem einzelnen Grab neben dem Hexenhäuschen. Während du dich beim Grab befindest, solltest du die nähere Umgebung umgraben, um eine Muschel (Nr. 12) zu finden. Im Haus an der Bucht findest du anschließend auch eine Muschel (Nr. 13), die von dem Geist dort zurückgelassen wurde.

Hoffentlich hast du genügend Geld gesammelt, denn es wird Zeit, den Bogen zu kaufen, bevor du dich auf den Weg zu Catfishs Maw machst. Dort musst du das Skelett in mehreren Räumen besiegen, um den Hook Shot zu erhalten. Die Ecksteine der Räume verraten dir, in welcher Reihenfolge du die verschiedenen Räume betreten musst (R5C6, R4C8, R1C6 und R1C2). Um den Albtraumschlüssel an dich zu nehmen, musst du in das Wasser springen und danach den Boss-Gegner besiegen. Dein wurmartiger Gegner erscheint an den Wänden und du kannst ihn nur besiegen, wenn du ihn mit Hilfe des Hook Shot aus der Wand zerrst und ihn dann mit deinem Schwert bearbeitest. Deine Belohnung besteht aus einem Herz und der Wind-Marimba.

Mache dich erneut auf den Weg zum Dorf der Tiere, um die Hibiskusblüte an Mrs. Ziege zu übergeben. Sie gibt dir dafür einen Brief, den du zu Mr. Write bringst, damit er dir einen Besen überreicht. Zurück

im Dorf der Tiere tauschst du bei der Frau von Ulrira den Besen gegen einen Angelhaken ein. Was wird nun aus dem Angelhaken, fragst du dich? Nichts leichter als das: Laufe zu dem Fischer, der sich unter der Brücke befindet, die zu der Insel in Marthas Bucht führt, und gib ihm den Angelhaken. Er ist so dankbar, dass er dir die Kette der Meerjungfrau schenkt. Diese Kette gibst du dann der Meerjungfrau zurück und darfst dafür eine Schuppe aus ihrem Schwanz herauslösen.

Füge diese Schuppe nun in die Statue der Meerjungfrau ein und du erhältst ein Vergrößerungsglas, das du noch brauchen wirst. Als Nächstes begibst du dich in die unterirdische Höhle in der Nähe des Geist-Grabes und holst dir dort ein weiteres Herzstück. Diesen Bereich kannst du auch durch ein Grab auf dem Friedhof erreichen. Jetzt gehst du zur Insel, die im See in der Ukuru-Prärie liegt, und findest unter dem Busch eine Muschel (Nr. 14). Falls du zu diesem Zeitpunkt mehr als 300 Rupien zur Verfügung hast, läufst du zum Schilderwald und befolgst dort die Anweisungen. Bezahle Mamu dafür, dass er dir den Frosch-Song der Seelen beibringt. Beschaffe dir das nötige Kleingeld dafür, indem du das Trendy-Spiel in Mabe spielst.

Dein nächstes Ziel ist der Gesichtsschrein, der eigentlich aus zwei Schreinen besteht. Marschiere zuerst nach Süden, um dir den Gesichtsschlüssel aus dem ersten Schrein zu holen. Der Boss-Gegner dort ist schnell besiegt, du kannst ihn mit nur zwölf Pfeilen aus sicherer Entfernung erledigen. Benutze den gefundenen Schlüssel, um den zweiten Schrein aus der Erde nach oben zu befördern. Innen gehst du zunächst nach links, denn dort findest du das Level-2-Power-Armband. Wahrscheinlich musst du die Wand mit einer Bombe zerstören, um das Armband an dich nehmen zu können. Im Schrein entdeckst du außerdem eine Treppe, die nach draußen führt, wo du eine weitere Muschel (Nr. 15) findest.

Eine Karte gibt es hier auch zu finden, doch die Kiste, in der sie steckt, erscheint nur, wenn du zuvor die drei Zauberer ausgeschaltet

hast, die sich in dem Raum aufhalten. Nachdem du den Boss-Gegner besiegt hast, erhältst du obendrein ein Herz und die Korallentriangel. Von diesem Punkt an benötigst du die Hilfe des Hahns, der leider verstorben ist und unter dem Wetterhahn in Mabe begraben liegt. Du musst ihn wiederbeleben. Dazu schiebst du den Wetterhahn zur Seite und eine Treppe wird sichtbar, die du hinuntergehst. Der Wetterhahn lässt sich nicht bewegen, bevor du genau an dieser Stelle deines Abenteuers angelangt bist. Spiele das dritte Lied, um den Hahn zurück ins Leben zu holen.

Für den nächsten Spielabschnitt wäre es wichtig, mit dem Level-2-Schwert bewaffnet zu sein. Daher solltest du dich zuerst auf den Weg machen, um die restlichen Muscheln einzusammeln. Marschiere erst einmal auf den Berg und stoppe beim Hühnerhaus. In der nahe gelegenen Höhle findest du den Vogelschlüssel und am Ende der Brücke auf der rechten Seite findest du unter einem Stein eine der geheimen Muscheln (Nr. 16). Eine weitere Muschel (Nr. 17) findest du oben auf dem Berg in einer Kiste, laufe einfach weiter nach rechts. Um an diese Kiste zu gelangen, musst du zuerst eine Wand im Berg in die Luft jagen. Nun gibt es nur noch drei weitere Muscheln, die du benötigst. Eine (Nr. 18) findest du unter dem Busch auf der kleinen Insel südlich von Marthas Bucht, die zweite (Nr. 19) liegt vor der Eulenstatue an der Brücke (dort, wo sich der Fischer befand) und die letzte Muschel (Nr. 20) befindet sich in dem Raum gleich links vom Eingang zur Burg Kanalet (du brauchst hier die Hilfe des Hahns).

Wenn du nun alle 20 Muscheln in deinem Inventar hast, begibst du dich zum Muschelhaus und bekommst dort das Level-2-Schwert, mit dem du auch Blitze schleudern kannst, solange dein Herzbehälter gefüllt ist. In der Höhle nordöstlich vom Dorf der Tiere findest du ein weiteres Herzstück, das dir zu einem neuen Herzbehälter verhilft. Eine andere Sache, die du noch erledigen solltest, bevor du dich auf den Endspurt vorbereitest, ist der Besuch der Höhle bei den Toronbo-Ufern. Dort erscheint nämlich plötzlich ein Kerl, der dir einen Boomrang im

Tausch gegen etwas, was unter deiner B-Taste aufgelistet ist, anbietet. Gib ihm die Feder oder die Schaufel und nimm dir den Boomrang, um damit das Feld südlich von Marthas Bucht (R16C10) einzuebnen. Lande dort mit deinem Hahn und laufe über die Treppe nach unten zu dem Geist, der dir weitere Bomben oder Pfeile übergibt.

Wenn du bereit bist, machst du dich jetzt auf den Weg zum Adlerturm, der östlich der Berge zu finden ist. Dort erhältst du den Level-2-Spiegelschild. Um in das vierte Stockwerk zu gelangen, musst du auf die Hinweise auf den Steintafeln achten. Löse dein Problem, indem du die Kanonenkugel nimmst und damit die vier Säulen im zweiten Stockwerk zerstörst. Daraufhin stürzt das vierte Stockwerk auf das dritte und du gelangst hinein. Wenn du den Boss-Gegner dort besiegt hast, erhältst du wie immer ein Herz und die Orgel der Evening Calm. Bewege dich nun zur linken Seite des Berges und steige die Treppen (R1C8) hinunter, um in einen Raum zu gelangen. Zerstöre die südliche Wand mit einer Bombe und nimm dir das Herzstück dahinter, bevor du weiter nach links marschierst.

Unter einem Stein befindet sich eine Treppe, die dich nach unten zu einem dritten Geist führt. Dieser füllt deinen Vorrat an Pfeilen oder an Bomben auf. Danach spielst du das dritte Lied, um den Wächter von Turtle Rock zu wecken. Erledige ihn und begib dich hinein. Achte auf die Hinweise auf den Steintafeln, die besagen, dass du die Bodenplatten mit Hilfe deiner Richtungstasten verschieben kannst. Der Kristallschalter, den du nicht ausfindig machen kannst, befindet sich in einem geheimen Raum mit den Koordinaten R6C7. Außerdem stößt du auf eine Treppe, die dich nach außen zu einem Herzstück führt. Weiterhin findest du den Zauberstab, mit dessen Hilfe du das Eis schmelzen lässt. Nach dem unausweichlichen Kampf mit dem Boss-Gegner erhältst du ein Herz und die Donnertrommel.

Nun müsstest du im Besitz aller acht Instrumente sein und kannst dich mit ihnen im Gepäck auf dem Weg zu dem Ei machen. Dort spielt

du die Ballade des Windfisches, damit sich das Ei öffnet. Du gehst hinein, scheinst dich aber in einer Sackgasse zu befinden. Ulrira rät dir, zur Bücherei zu gehen, um dort Informationen zu bekommen. In der Bücherei benutzt du das Vergrößerungsglas, um das Kleingedruckte im Buch der Geheimnisse zu entziffern, und erhältst so die Wegbeschreibung, mit der du durch das Labyrinth im Inneren des Eis gelangst. Diese Wegbeschreibung variiert von Tag zu Tag, also wenn du dein Spiel nun unterbrichst und erst später weiterspielst, musst du in jedem Fall zur Bücherei zurück, um dir eine neue Wegbeschreibung zu holen.

Nach einigen Mühen stehst du endlich vor deinem letzten Gegner, oder besser deinen letzten Gegnern. Diese teilen dir mit, dass sie nicht willens sind, sich kampflös zu ergeben und bereiten sich auf den Kampf vor. Diese Gegner, die sich selbst Nightmares nennen, sind im Vergleich zu den bisherigen Gegnern wirklich eine harte Nuss. Es gibt sechs verschiedene Nightmares, oder aber einen einzigen, der über sechs verschiedene Stufen verfügt. Um sie zu besiegen, benutzt du zuerst dreimal das magische Puder, dann schleuderst du ihnen viermal Blitze mit deinem Schwert entgegen, bevor du stehen bleibst und mit deinem Schwert mindestens achtmal auf den Schwanz des Gegners einschlägst. Als Nächstes rennst du sechsmal mit Hilfe deiner Pegasus-Stiefel in den Gegner hinein und wiederholst das Ganze danach noch ein weiteres Mal. Dann zielst du mit deinen Pfeilen auf das Auge, das du wenigsten 15-20 mal treffen musst, bevor es irgendeine Wirkung zeigt.

Hast du die Anweisungen befolgt, dürfte nicht mehr viel von deinem Endgegner übrig sein. Nach deinem Sieg steigst du die Treppe vor dir hinauf und kannst in aller Ruhe deine wohlverdiente Endsequenz genießen. Eine Eule erscheint und teilt dir mit, dass du die Nightmares geschlagen (als ob du das nicht wüsstest) und deine Klugheit unter Beweis gestellt hast. Damit bist du der Retter der Insel und kannst es noch erleben, dass der Windfisch erwacht. Dieser dankt dir

überschwänglich und bittet dich, zusammen mit ihm das Lied des Erwachens zu spielen. Ein schöneres Ende kann man sich kaum vorstellen.



Tipps und Tricks ^{N64}

TIPPS UND TRICKS

1080° Snowboarding

Als Anfänger solltest du den Charakter Rob Haywood auswählen, der schnellste Boarder ist Dion Blaster, der beste Freestyle-Boarder ist Ricky Winterborn. Wenn du einen Allrounder suchst, bist du mit Kensuke Kimachi oder Akari Hyami gut bedient.

Schnellstart:

Kurz bevor der Kommentator "GO" ruft, musst du den Analogstick schnell nach vorne bewegen. Der Fahrer holt nun mit seinen Armen kräftig Schwung.

Panda-Boarder:

Um den Panda-Boarder anwählen zu können, musst du im Time- & Trick-Attack und im Contest-Modus alle "EAD"-Highscores knacken (es sollten keine fremden Einträge mehr übrig bleiben). Nun musst du im Player-Select-Modus Rob Haywood auswählen. Drücke zuerst A, dann hältst du C-Rechts gedrückt und drückst dann noch einmal A. Wenn es funktioniert hat, kannst du nun den Panda-Boarder anwählen. Mit dem Panda-Boarder kannst du folgende Stunts ausführen:

Front Flip: Halte R gedrückt und drücke dann den Analogstick nach vorne.

Back Flip: Halte R gedrückt und drücke dann den Analogstick nach hinten.

One Foot: Halte in der Luft B gedrückt und drücke dann den Analogstick nach hinten.

Ice-Boarder:

Spiele den Expert-Modus vollständig durch. Wähle nun Akari Hayami aus. Drücke einmal A, halte dann C-Links gedrückt und drücke nochmals A. Nun erhältst du einen Fahrer, der vollständig aus Eis besteht.

Metal-Boarder:

Spiele den Expert-Modus mit dem Ice-Boarder durch. Wähle nun Kensuke Kimanche aus, drücke A, halte dann C-Oben gedrückt und drücke nochmals A. Jetzt bekommst du einen völlig aus Metall bestehenden Fahrer.

Kameratricks:

Halte beim Vorspann C-Oben gedrückt. Nun kannst du mit dem Analogstick und dem Steuerkreuz die Kamera bewegen.

All Star Baseball 2000

Fastball:

Halte im Arcade-Modus C-Unten + A gedrückt, und du wirfst einen Fastball, den der Gegner nicht halten kann.

Schnelligkeit:

Halte beim Laufen den Z-Trigger gedrückt, und du bist schneller.

Sehr guter Homerun:

Wähle als Mannschaft die Indians und als Stadion das Jacobs Field, und du bekommst einen sehr guten Homerun!

Gib folgende Cheats im Cheatmenü ein

BCHBLKTPTY: große Bälle

WTOTL: alles außer den Spielern wird dunkel

MYEYES: verzerrte Grafik

A Armorines

Zuerst pausierst du das Spiel und wählst die Cheats-Option. Nun kannst du die folgenden Cheats eingeben!

GODLY: Unbesiegbarkeit

GODDESS: weiblicher Trooper im Multiplayer-Modus

GOLDENPIE: alle Cheats

HIDEANDSEEK: Unsichtbarkeit

LOADED: alle Waffen

SKIPPY: Levelanwahl

SKETCHY: komische Grafikdarstellung

SORTED: unendlich Munition

SONIC: schnelleres Laufen

Army Men - Sarge's Heroes

Gib die folgenden Cheats als Passwort ein

NSRLS: alle Waffen

MMLVSRM: Munition auffüllen

DRVLLVSMM: Mini-Modus

THDTST: Debug-Modus

TNSLDRS: als Zinnsoldat spielen

GRNGRLRX: als Vikki spielen

PLSTRLVSVG: als Plastro spielen

Dies sind die Passwörter der einzelnen Levels:

Attack: LNLGRMM

Spy Blue: TRGHTR

Bathroom: TDBWL

Riff Mission: MSTRMN

Forest: TLLTRS

Hoover Mission: SCRDC

Thick Mission: STPDMN

Snow Mission: BLZZRD

Sharp Mission: SRFPNK

Fort Plastro: GNRLMN

Scorch Mission: HTTTRT

Showdown: ZBTSRL

Sandbox: HTKTTN

Kitchen: PTSPNS

Living Room: HXMSTR

The Way Home: VRCLN

Bass Hunter 64

Gib folgende Cheats im Cheatmenü ein:

ALLDCASH: mehr Geld

ALLDLAKES: alle Seen freischalten

FISHMAN: Kopf angeln

GIMMEDFISH IWINIWIN: leichter Turniersieg

HAPPYFISH: aktive Fische

HEADABIGA: große Köpfe

HYPERBOAT: schnelles Boot

IWINIWIN: aktuelles Turnier gewinnen

MONDOFISH: große Fische

NOPENALTY: keine Turnierstrafen

RUBADUBDUB: Badewannen-Boot

SUPERLURE: Fische können leichter gefangen werden!

SUPERSTRING: Angel kann nicht reißen

WHATADRAG: langsames Boot

WHEREFISH: weniger Fische

Beetle Adventure Racing

Alien-Beetle:

Um ihn fahren zu können, musst du die Experten-Meisterschaft und den Kurs Metro Madness erfolgreich beenden.

Polizei-Beetle:

Um ihn fahren zu können, musst du die normale Meisterschaft erfolgreich beenden und den Bonus-Modus schaffen. Wenn du die Hupe des Polizei-Beetles benutzt, halten die anderen Beetles übrigens am Seitenstreifen an!

Einfache Kurven:

Vor einer Kurve lässt du den A-Knopf los und drückst den Z-Trigger zum

Lenken. Nach der Kurve lässt du den Z-Trigger wieder los und fährst weiter. Leider funktioniert dies nur bei automatischer Schaltung!

Cheatmenü:

Um das Cheatmenü zu aktivieren, musst du ein 1-Spieler-Rennen im Championship-Modus starten. Im Kurs Coventry Cove musst du eine Abkürzung finden, die sich bei der Scheune und den beiden Häusern befindet. Fahre geradewegs in den Heuhaufen, der unmittelbar in Straßennähe liegt. Dort solltest du auf eine Box treffen, als Bestätigung hörst du einen Ausruf. Nun fährst du das Rennen zu Ende und gehst ins Optionsmenü, wo nun eine Cheat-Option verfügbar ist.

View-Mode:

Um ihn zu aktivieren, gehst du zur Inferno Isle und fährst dort zu einem Bereich, der an eine Stadt erinnert. Mit einem geschickten Sprung musst du auf dem Dach des Hauses mit dem Flachdach an der rechten Seite landen, wo du den Rückwärtsgang einlegst und gegen die versteckte Daisy-Box fährst. Nun ist der View-Mode freigeschaltet und kann von dir im Cheatmenü aktiviert werden.

Bomberman Hero

Geheime Kampfarenen:

Um vier geheime Kampfarenen freizuschalten, brauchst du ein Joypad mit Slow Motion-Funktion. Drücke einfach die Slow Motion-Taste, während "Press Start" im Titelbild blinkt. Nachdem du ein Klingelzeichen gehört hast, sind vier Arenen freigeschaltet.

Gossik World:

Wenn du alle 24 Dimensionsbomben eingesammelt hast und das Optimum in jedem Level erreicht hast, kommst du zur "Gossick World".

Verstecktes Extra:

Um das erste versteckte Extra zu bekommen, musst du das Optimum in den Levels erreichen und beim Slider Race einen neuen Rekord aufstellen.

Für das zweite Extra, musst du das Optimum in den Levels erreichen und Gossick besiegen.

Box Champions 2000

Gib die folgenden Cheats während der Pause ein, es ertönt dann eine Glocke. Um den Cheat zu deaktivieren, gib ihn noch mal während der Pause ein.

Leichter Knockdown: Füll deine Energieleiste und drücke dann gleichzeitig R, L und A (oder B), um einen Knockdown zu erzielen. Das kannst du sogar machen, wenn dein Gegner abblockt..

Leichtes Training: Wähle im Training die Offensive. Drücke danach wiederholt die folgenden Kombinationen: zweimal Analogstick nach unten + A, Analogstick nach unten + B und Analogstick nach unten + B.

Große Handschuhe: C nach oben, C nach unten, C nach oben, C nach oben, C nach unten

Große Köpfe: C nach links, C nach rechts, C nach links, C nach links, C nach rechts

Bust-A-Move 2

Bub:

Um mit Bub spielen zu können, musst du im "Game Selection Screen" folgende Tasten gleichzeitig drücken: Z, L, R, A.

Bonuscharaktere:

Zuerst wählst du den Puzzle Mode aus. Im Puzzle-Screen drückst du die folgende Tastenkombination: links, links, oben, unten, L, R, L, R, L und R gleichzeitig. Nun stehen dir drei Bonuscharaktere zur Verfügung.

Level überspringen:

Um einen Level überspringen zu können, musst du während des Spiels folgende Tasten gleichzeitig drücken: Z, L, R, A.

Bonuslevel:

Im Titelbild drückst du L, oben, R, unten. Nun erscheint unten rechts im Bild eine Figur. Wähle nun den Puzzle Mode und Another World an, um in die Bonuslevel zu kommen.

Cruis'n World

Du erhältst neue Wagen, wenn du im Practice-Mode folgende Zeiten schlägst.

Ägypten: 1:07

Hawaii: 3:47

Australien: 1:49

Kenia: 2:06

China: 1:14

Japan: 2:48

Deutschland: 2:27

New York: 2:11

England: 1:46

Mexiko: 1:46

Frankreich: 2:15

Russland: 1:58

Upgrades:

Wenn du im Championship-Mode diese Punktzahlen erreichst, bekommst du Upgrades!

8: Power-Level 2

500: Power-Level 4

20: Paint-Modus

1500: Power-Level 5

100: Power-Level 3

9999: Speed Demon (neuer
Wagen)

150: Paint-Modus 2

Diddy Kong Racing

Schnellstart:

Für einen Schnellstart musst du A drücken, wenn die Worte "Get Ready" erscheinen.

Bessere Kurvenlage:

Wenn du bei einer Lenkung nach rechts oder links die Tasten A, B und R gedrückt hältst, kannst du sehr scharfe Kurven fahren, da der Wagen nur noch auf zwei Rädern fährt.

Turbo:

Wenn du über ein Turbokfeld fährst, solltest du vorher vom Gas gehen, so wirst du noch schneller.

Die folgenden Cheats musst du im Menü Magic Codes eingeben und in der Magic Code List aktivieren.

BODYARMOR: Ballons sind alle gelb

ROCKETFUEL: Ballons sind alle blau

BOMBSAWAY: Ballons sind alle rot

TOXICOFFENDER: Ballons sind alle grün

OPPOSITEATTRACT: Ballons sind alle regenbogenfarben

NOYELLOWSTUFF: keine Bananen

FREEFRUIT: 10 Bananen

BOGUSBANANAS: Durch Bananen reduziert sich die Geschwindigkeit

VITAMINB: kein Limit bei Bananen

JUKEBOX: Soundmenü

BLABBERMOUTH: Hupen-Cheat

FREEFORALL: maximales Power-Up

BYEBYEBALLONS: keine Waffen für Computergegner

ZAPTHEZIPPERS: keine Zipper

OFFROAD: Vierrad-Antrieb

ARNOLD: große Spieler

TEENYWEENIES: kleine Spieler

DOUBLEVISION: Charaktere können mehrmals angewählt werden

JOINTVENTURE: 2-Spieler-Adventure-Mode

TIMETOLOOSE: Computergegner sind sehr stark

WHODIDTHIS: Credits

Donkey Kong 64

Wenn du möchtest kannst du den Spielautomat im Level "Fabrik Fatal" auch mit dem Steuerkreuz bedienen.

Wenn du nicht von den Gebissen der Krokos verfolgt werden möchtest, musst du immer um dich schlagen. So triffst du sie am ehesten.

Die Bananen-Feen:

Wenn du 2 Bananen-Feen fotografiert hast, kannst du dir den DK-Rap anhören und ins DK-Kino gehen.

Wenn du 6 Bananen-Feen fotografiert hast, kannst du einige kleine Spiele in den Enguarde- und Rambi-Arenen spielen.

Wenn du 10 Bananen-Feen fotografiert hast, kannst du gegen die großen Bosse von K. Rool kämpfen.

Wenn du 15 Bananen-Feen fotografiert hast, kannst du gegen Krusha im Battle-Modus antreten.

Wenn du 20 Bananen-Feen fotografiert hast, wird das Cheatmenü freigeschaltet!

Wenn du 200 Bananen gesammelt und 20 Bananen-Feen fotografiert hast, kannst du mit Tiny zur Oberfee gehen. Sie zeigt dir den Weg zur 201. Banane.

Blaupausen:

Die großen Gremlins, die eine Lederjacke tragen, haben Snides Blaupausen. Allerdings können die Blaupausen nur von einem bestimmten Kong aufgesammelt werden. Hat der Gremlin gelbe Haare, ist dies Donkey Kong. Bei roten Haaren ist Diddy Kong zuständig, blaue Haare sind ein Fall für Lanky Kong. Sind die Haare lila, muss Tiny Kong

die Blaupausen aufsammeln, bei grünen Haaren ist Chunky Kong an der Reihe.

Wenn du 40 Blaupausen einsammelst und zu Snide bringst, werden acht Zusatzspiele freigeschaltet.

Welt 6 - Kristall Kaverne:

Wenn du 15 Bananen-Medaillen gesammelt hast, kannst du bei Cranky Jetpac spielen. Hast du 5000 Punkte erreicht, bekommst du die Rareware-Münze.

Ein Besuch bei Funky und Candy lohnt sich, denn es winken wieder wertvolle Upgrades.

Die Charaktere Lanky, Chunky und Tiny erlernen bei Cranky jeweils eine neue Fähigkeit dazu.

Sobald Stalaktiten vom Himmel purzeln, solltest du in eine Wechseltonne springen, um den Spuk zu beenden.

Welt 7 - Kamikaze Kastell:

Der Besuch bei Cranky ist wichtig, denn nur hier lernst du, wie man rote Schalter aktiviert.

Funky stattet alle Charaktere mit einem verbesserten Zielfernrohr aus. Dies ist für die Lösung des Levels sehr wichtig.

In diesem Level musst du alle Bananen einsammeln bzw. Ballons abschießen, da die Levelhüter erst bei 400 abgelieferten Bananen das Tor zum Endgegner öffnen.

Welt 8 - King K. Rools Kommandantur:

Du musst bei Snide alle 40 Blaupausen abliefern und er verlängert dir das Zeitlimit auf 50 Minuten.

Du benötigst die Nintendo- und Rare-Münze, um die letzten beiden Feen zu fotografieren. Die Nintendo-Münze erhältst du, wenn du beim "Donkey-Kong"-Automaten ein zweites Mal durchspielst. Die Rare-Münze bekommst du, sobald du das Bonusspiel "Jet Pac" mit mindestens 5000 Punkten abgeschlossen hast. Um dieses Spiel freizuschalten, musst du von Cranky alle Getränke erhalten sowie

mindestens 15 Goldmünzen abgegeben haben.

Durch das Zeitlimit ist es besser sofort Start zu drücken, wenn du nicht mehr weiter weißt.

Um zum Schluss des Levels durch die Türen zu kommen musst du alle Kronen besitzen.

Duke Nukem Zero Hour

Spielst du einen Level komplett durch und speicherst dann den Spielstand ab, kannst du neue Multiplayer-Charaktere freischalten.

Findest du alle Geheimnisse im versteckten Waterworld-Level, sieht das Spiel flacher aus.

Level 2: Rette alle Babes und der Big-Head-Modus wird freigeschaltet.

Level 3: Besiege alle Feinde und der Big-Gun-Modus wird freigeschaltet.

Level 5: Rette alle Babes und du bekommst eine eisige Haut.

Level 6: Finde alle Secrets und du kannst das Wetter bestimmen.

Level 8: Rette alle Schönheiten und die Zombies werden sehr schnell.

Level 9: Besiege alle Gegner und du bekommst dafür ausreichend Blaster-Munition.

Level 10: Rette alle Babes und du bekommst dafür ausreichend Munition für die Shot-Gun.

Level 11: Rette alle Babes und du bekommst dafür ausreichend Gewehr-Munition.

Level 12: Besiege alle Gegner und du bekommst dafür ausreichend Revolver-Munition.

Level 13: Beseitige alle Gegner und du bekommst dafür ausreichend Munition für das abgesägte Gewehr.

Level 14: Sammle alle Secrets ein und du bekommst dafür unendlich Munition für die SMG.

Level 16: Beseitige alle Gegner und du bekommst dafür unendlich Munition für das Maschinengewehr.

Level 17: Finde alle Geheimnisse und du bekommst dafür ausreichend Munition für das Volt C.

Level 20: Töte alle Gegner und du bekommst dafür volle Power für den Freezer.

Level 21: Rette alle Chicks und du bekommst dafür unendlich Munition für die Gamma-Wumme.

Wenn man im Geheimlevel "Going Down" alle Babes rettet, kann man beliebig oft Snipern. Den Level kann man erreichen, indem man vor dem Level "The Rack" alle Teile der Zeitmaschine einsammelt. Dadurch entsteht im Level "The Rack" ein zweiter Ausgang, welcher in den Geheimlevel führt.

ECW Hardcore Revolution

Um neue Kämpfer und neue Spieloptionen zu erhalten, musst du folgende Ziele erreichen:

Aufgabe

Den Turnier-Modus mit
Rob van Dam erfolgreich beenden
Den Turnier-Modus mit
Mike Awesome erfolgreich beenden

Kämpfer bzw. Spielmodus

Bil Alfonso

Judge Jeff Jones

Den Turnier-Modus mit Louie Spicolli erfolgreich beenden	Großer-Kopf-Modus
Den Turnier-Modus mit Roadkill erfolgreich beenden	Kleiner-Kopf-Modus
Den Turnier-Modus mit Taz erfolgreich beenden	Ohne-Kopf-Modus
Den Turnier-Modus mit Jason erfolgreich beenden	Große-Hände-Modus
Den Turnier-Modus mit Ball Mahoney erfolgreich beenden	Große-Füße-Modus
Den Turnier-Modus mit Spike Dudley erfolgreich beenden	Dicke Fighter
Den Turnier-Modus mit Sal E. Graziano erfolgreich beenden	Hangman-Modus
Den Turnier-Modus mit Chris Chetti erfolgreich beenden	Ego-Modus
Den Turnier-Modus mit Tommy Dreamer erfolgreich beenden	Grafiken
Im Karriere-Modus den Acclaim-Gürtel gewinnen	Joey Styles, Joel Gertner
Im Karriere-Modus den World-TV-Gürtel gewinnen	Tommy Rich, Cyrus the Virus
Im Karriere-Modus den World-Heavyweight-Gürtel gewinnen	Taz, Louie Spicolli
Im Karriere-Modus den World-Heavyweight-Gürtel fünfmal verteidigen	Jobbers
Im Karriere-Modus den World-Tag-Team-Gürtel gewinnen	Beulah McGillicutty, The Sheik

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELN!



Nintendo A - Z Cheats und Lösungen (Ausgabe 12) ist ein absolut unabhängiges Buch und keine offizielle Nintendo-Lizenzausgabe. Nintendo und damit assoziierte Charaktere sind Trademarks der Firma Nintendo.