

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELEN!

big

Nintendo 64
GAME BOY COLOR

big.N

Für alle Nintendo-Besitzer

Nummer 1

NINTENDO
LOSUNGEN

**KOMPLETT
GELOST!**
N64 TEIL 2



Majora's Mask

**KOMPLETT
GELOST!**

POKÉMON

TRADING CARD GAME

**DIE BESTEN
MOVES!**



WWF No Mercy



**EXKLUSIVE
CHEATS/
TIPPS &
TRICKS!**

NEU! JETZT MIT UMFANGREICHEM LÖSUNGSREGISTER!

A-Z der Cheats

Die besten Cheats und Komplettlösungen
zu den heißesten Spielen!



BriStein bv
Kottendijk 72
7522 BT Enschede
Niederlande

Redaktionsanschrift:

BriStein Verlag GmbH
Redaktion big.N
Oststraße 29
44866 Bochum
Tel.: (0031) 53 - 43 08 564
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

Die in diesem Lösungsheft abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wir übernehmen jedoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. Falls nicht anders angegeben, beziehen sich Codes und Cheats auf die jeweiligen PAL-Versionen, Inkompatibilitäten mit einzelnen Versionsreihen können jedoch nicht ausgeschlossen werden.

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 bv, Paal-Beringen, Belgien

Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande

Danke an: Martin Mirbach, Florian Seidel, Ulrike Eimer, Ben Kegel, Riccardo Cafagna, Björn Seum, Inci Wagner, Stefan Schröder, Michel Kieselstein, Hugo Hazebroek, Arjan Bos, Henk Tukker, Alexa Kessler, Elisabeth Goossen und an alle unsere Leser.

Beilage der big.N, Ausgabe 01/2001

Cover: Legend of Zelda: Majora's Mask © Nintendo 2000. All rights reserved.

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK (TEIL 2)

Hier nun der zweite Teil der Komplettlösung, der dich durch die restlichen Abschnitte des Spieles führt und dir zusätzlich wichtige Informationen zu den Masken, den Herzstücken und den Side Quests liefert.

Ikana Canyon

Eine deiner letzten Aufgaben, bevor du dich Majoras Maske entgegenstellst, beinhaltet eine Reise zum Ikana Canyon, der östlich von Clock Town liegt. Dort musst du das Geheimnis des Stone Towers lösen. Um in den Canyon hineinzugelangen, brauchst du die Hilfe von Epona, über deren Unterstützung du zu diesem Zeitpunkt bereits verfügen solltest. Außerdem benötigst du für diese Herausforderung die Garo-Maske und den Hookshot. Lasse dich von Epona in das Gebiet östlich von Clock Town bringen und springe über die beiden Zäune, um zu der großen Klippe zu gelangen.

Der Mann oben auf der Klippe lässt dich zwar zu Anfang nicht vorbei, ändert aber schnell seine Meinung, sobald du die Garo-Maske benutzt. Eine Hookshot-Zielscheibe erscheint, mit deren Hilfe du Zugang zum Canyon erhältst. Von deinem Landeplatz aus, läufst du geradeaus und benutzt deine Eispeile, um die achteckigen Felsblöcke in Eisbrocken zu verwandeln. Anschließend springst du zu dem Dock auf der anderen Seite. Nun verwendest du deinen Hookshot, um auf jede weitere Zielscheibe auf den Vorsprüngen zu zielen und so die Klippen zu ersteigen. Oben angekommen solltest du unbedingt die Eulenstatue aktivieren, die du dort vorfindest, um dir diesen mühseligen Weg in Zukunft zu ersparen.

Tipp: Wenn Tatl davon spricht, jemanden in der Nähe zu spüren, aber nichts erkennen zu können, ziehst du schnell die Garo-Maske auf. Du erkennst einen Garo, den du zum Kampf herausforderst. Nach deinem Sieg gibt er dir freiwillig einige aufschlussreiche Hinweise über die Gegend, in der du dich befindest.

Nachdem du die Eulenstatue aktiviert hast, machst du dich auf den Weg zum hintersten Teil des Gebietes und betrittst dort eine Höhle. Du begegnest einem Geist, der es auf dich abgesehen hat und dir in regelmäßigen Abständen Schaden zufügt. Um diesen Abschnitt ohne größere Gesundheitseinbußen zu überstehen, nimmst du dir deine Okarina und spielst das Lied der Stürme, das du bei einer der Side Quest auf dem Ikana-Friedhof gelernt hast. Dadurch vergeht der Schmerz deiner Verletzungen und auch der Fluss fließt wieder durch den Canyon. Beim Verlassen der Höhle bemerkst du ein Mädchen, das am Fluss spielt.

Du musst an dieser Stelle vorbeigehen, um eine weitere Maske zu finden. Sobald du dann im Besitz der Steinmaske bist, ziehst du sie auf und marschierst geradewegs in das Musikbox-Haus. Ohne die Maske musst du zuerst eine Bombe zünden, um sie abzulenken und dann in einem unbeobachteten Moment ins Haus zu gelangen. Innen stößt du auf eine Mumie. Doch statt sie zu bekämpfen, spielst du ihr das Lied der Heilung vor. Als Dank gibt sie dir die Gibdo-Maske. Wenn du auch diese Maske an dich genommen hast, besteht deine nächste Aufgabe darin, den Schutzwall auf der nördlichen Seite des Gebietes zu durchqueren.

Davor solltest du jedoch die folgenden Gegenstände mit dir führen: 5 Zauberbohnen, 10 Bomben, 10 Deku-Nüsse, 1 Flasche Milch, 1 blauen Trank (du erhältst ihn von einem Deku im Canyon, natürlich nur gegen Bargeld), 1 Käfer und 1 Flasche Wasser. Du kannst diese Sachen zwar auch drinnen bekommen, aber du bist

besser beraten, sie schon in deinem Inventar zu haben, wenn du dich auf die Reise machst. Allerdings gibt es auch einige Gegenstände, die du nur im Innern bekommen kannst, wie 2 frische Fische, 1 Flasche heißes Wasser und 1 Big Poe. Als Letztes benötigst du nur noch die Gibdo-Maske, die es dir ermöglicht, mit den Mumien zu sprechen.

Tipp: Wenn du im Besitz aller sechs Flaschen bist, fällt es dir wesentlich leichter, alle Dinge zusammenzusuchen, die oben beschrieben sind. Die einzelnen Fundorte der Flaschen sind nachfolgend aufgeführt:

1. Wenn du die Medizin für die kranke Hexe im südlichen Sumpfgebiet besorgst, erhältst du die erste Flasche.
2. Wenn du Romanis Notizbucheintrag auf der Farm vervollständigst, erhältst du eine Flasche gefüllt mit Milch.
3. Gewinne die Goronen-Rennen, dann bekommst du eine Flasche Goldstaub als Siegespreis.
4. Gewinne die Biber-Rennen in Great Bay (du benötigst den Hookshot, um zu der Stelle über dem Wasserfall zu gelangen, wo sie sich befinden), dann erhältst du eine weitere Flasche.
5. Beende erfolgreich die Side Quest auf dem Friedhof, um die fünfte Flasche zu bekommen.
6. Vervollständige auch den Notizbucheintrag von Madam Aroma, um die letzte Flasche zu erhalten.

Du brauchst eigentlich alle diese Flaschen, um einen Tauschhandel mit den Gibdos im Schutzwall zu führen, damit du die bewachten Türen passieren kannst. Wenn sie dich nach einem Gegenstand fragen, gibst du ihnen das Gewünschte und darfst danach die jeweilige Tür passieren. Zu guter Letzt gelangst du in einen Raum, in dem sich vier Fackeln befinden, die du mit Hilfe deiner Feuerpfeile anzündest, um eine Kiste erscheinen zu lassen. In dieser Kiste findest du den Spiegelschild. Nimm ihn an dich, denn nun bist du bereit, dich durch die Burg Ikana zu schlagen und das letzte Verlies zu betreten.

Die Burg Ikana

Obwohl du die Burg schon betreten hast, bist du noch nicht ganz für das gerüstet, was dich hier erwartet. Um sicher zu gehen, teleportierst du dich zunächst zurück nach Clock Town, wo du dich auf die Suche nach einem Pulverfass machst. Verwandle dich in einen Goronen und kaufe dir auf jeden Fall ein solches Fass, bevor du in die Burg zurückkehrst. Leider findest du dich vor der Burg wieder und musst nun erst einen Weg hinein finden. Laufe auf die Burg zu und zwänge dich durch den Spalt zwischen den Steinen hindurch. Dann betätigst du den Schalter, der ein Licht erscheinen lässt, welches du mit Hilfe deines neuen Schildes zurück zur Sonne reflektierst. Dadurch öffnet sich der Weg, der dich zurück in den Hof der Burg führt.

Benutze deine Gibdo-Maske und gehe durch den Haupteingang. Dann zielst du mit deinen Feuerpfeilen auf die beiden Schalter an den Säulen. Anschließend verwandelst du dich in einen Deku und marschierst durch die Tür auf der linken Seite. Betätige den Schalter in der Ecke und renne dann schnell zu der Blume, die der Säule am nächsten steht. Springe hinein, nur um in dem Moment, in dem die Decke nachgibt, wieder herauszuhüpfen, damit sie sich wieder erhebt. Danach springst du wieder in die Blume hinein und lässt dich zu dem Schalter oben auf der Säule befördern. Verwandle dich wieder zurück in den normalen Link und stelle dich auf diesen Schalter. Von dieser Stelle aus, kannst du kurz darauf weiter zu der geöffneten Tür springen.

Im nächsten Raum lässt du dich als Deku zu dem Schalter auf der linken Seite befördern und aktivierst ihn auch in der Gestalt des Deku. Benutze deine Pfeile, um die beiden Spinnen vor dir zu erledigen, bevor du die Linse der Wahrheit hervorholst. Du kannst nun eine Plattform erkennen, mit deren Hilfe du die Tür erreichst.

Renne durch den folgenden Raum und begib dich auf das Dach. Dann kletterst du auf den Vorsprung und bewegst dich vorsichtig auf den mittleren Bereich zu, von dem aus du zu einer Blumenabschussvorrichtung hinunterspringen musst. Lasse dich nun ohne größere Probleme zu dem Schalter auf dem Pfeiler befördern, der ein Dachfenster auf der östlichen Seite des Gebäudes öffnet.

Benutze erneut die Gibdo-Maske und laufe wieder durch den Haupteingang nach innen. Diesmal marschierst du durch die rechte Tür und verwendest deinen Schild, um die Sonnenstrahlen zu reflektieren. Hinter der nächsten Tür erwartet dich eine Auseinandersetzung mit einem Zauberer, die dem Kampf in Snowhead gleicht. Besiege den Gegner und benutze dann die Gibdo-Maske. Anschließend rennst du durch den folgenden Raum zurück auf das Dach. Ungefähr in der Mitte stellst du dich auf einen Riss, ziehst die Goronen-Maske an und platzierst das Pulverfass an dieser Stelle, um ein zusätzliches Dachfenster entstehen zu lassen.

Lasse dich durch die neue Öffnung fallen und benutze das Licht auf der Tafel, um die Boss-Räume zu betreten. Zu Beginn des Kampfes benutzt du erst einmal deine Feuerpfeile, um die Vorhänge zu verbrennen, die verhindern, dass Sonnenlicht in den Raum dringt. Locke danach die beiden Skelette in die Nähe des Lichtes und schlage sie zu Boden. Nun lenkst du das Licht auf ihre knöchigen Körper, damit sie keine Bedrohung mehr für dich darstellen. Das große Skelett ist ein wenig stärker als sein kleinerer Freund, bewegt sich hektischer im Raum umher und benutzt seinen Kopf wiederholt als Geschoss.

Beide Skelette reagieren äußerst empfindlich auf dein Schwert, benutze es, um sie zu Boden zu zwingen und anschließend das Licht auf sie zu lenken. Sobald beide Skelette besiegt sind, lernst du die Elegie der Leere, übrigens das letzte Lied in diesem Spiel. Nachdem du das Lied gelernt hast, verlässt du die Burg und machst dich auf den Weg zum Stone Tower, der einem Gesicht ähnelt, bei dem die Zunge als Zugang dient.

Der Stone Tower

Im ersten Teil des Stone Towers musst du das Öfteren über Blöcke springen und auch mehrmals deinen Hookshot benutzen. Wann immer du zu einer Stelle kommst, an der sich drei Schalter befinden, spielst du dort die Elegie der Leere als Link, Zora-Link und Goronen-Link, um eine Brücke aus drei Blöcken entstehen zu lassen. Oben angekommen aktivierst du die Eulenstatue, so dass du immer zu dieser Stelle zurückkehren kannst, und machst dich danach an die Arbeit, zum Tempeleingang zu gelangen. Stelle dich zuerst auf den mittleren Schalter und spiele die Elegie, dann auf den rechten Schalter als Gorone und auf den linken als Zora, um auch dort jeweils die Elegie der Leere zu spielen. Eine Brücke bildet sich, über die du den Eingang des Tempels erreichst.

Dieser Tempel unterscheidet sich von den anderen, denn du musst ihn sowohl normal als auch umgekehrt durchlaufen. Wenn du den Tempel zum ersten Mal betrittst, ist noch alles normal, erst im späteren Verlauf, kannst du die Abläufe umkehren. Im ersten Raum zielst du mit einem Pfeil auf den Schalter mit dem Auge, um eine Kiste erscheinen zu lassen. Benutze dann den Hookshot, um diese Kiste zu erreichen und die erste streunende Fee an dich zu nehmen. Anschließend springst du nach unten und kletterst über die Leiter zurück zu der Stelle, an der du begonnen hast. Entweder du weichst deinen Gegnern aus, oder du erledigst sie, bevor du durch die Tür auf der linken Seite gehst.

Im folgenden Raum bemerkst du drei Bombchus und etliche Schalter am Boden. Setze die Bombchus außer Gefecht, damit sie dich nicht behindern, und laufe auf den Riss in der Wand zu. Platziere dort eine Bombe, um einige Kisten zum Vorschein zu bringen. Stelle zwei der Kisten auf zwei der Schalter im Raum und verwandele dich danach in einen Goronen, um dich auf den großen Schalter zu stellen und die Elegie der

Leere zu spielen. Danach stellst du dich in deiner normalen Gestalt auf den letzten Schalter im Raum und spielst erneut die Elegie der Leere. Eine Tür in deiner unmittelbaren Nähe öffnet sich und du marschierst in einen neuen Abschnitt.

Platziere eine Bombe auf der Erdoberfläche, auf der keinerlei Pflanzen wachsen. Nachdem sich dann das Dachfenster geöffnet hat, lässt du dich nach unten fallen und ziehst schnell die Goronen-Maske auf, damit dir die Lava nichts anhaben kann. Bezwinde vier der Armos-Ritter, um eine Kiste zu entdecken, in der sich der erste kleine Schlüssel befindet. Dann begibst du dich nach oben und gelangst in den gleichen Bereich, von dem aus du nach unten gesprungen bist. Benutze den kleinen Schlüssel an der Tür auf der anderen Seite und gehe hindurch. Du kommst zu einem großen Wasserbecken, durch das du als Zora hindurchschwimmen musst. Auf der anderen Seite des Beckens entdeckst du eine weitere Kiste, die einen kleinen Schlüssel enthält.

Stecke den Schlüssel ein und springe wieder ins Wasser, wo du dich auf den Weg durch die geöffnete Unterwasserpassage machst. Im nächsten Raum solltest du zuerst zum Grund tauchen und dort den Schalter aktivieren, bevor du wieder an die Oberfläche schwimmst. Eine Kiste erscheint, die du allerdings erst dann erreichen kannst, wenn du dich umgekehrt durch den Tempel bewegst. Steige aus dem Wasser und ziele mit einem Feuerpfeil auf den gefrorenen Schalter, um eine weitere Kiste zu entdecken. Anschließend marschierst du zu der beleuchteten Stelle und reflektierst einen Lichtstrahl mit dem Spiegel. Dazu hältst du zunächst den Spiegel in den Lichtstrahl, um ihn aufzuladen und reflektierst dann den Strahl in Richtung des Sonnenblockes am anderen Ende des Raumes.

Dahinter erreichst du einen Raum mit einem großen Lavabecken und vielen Ventilatoren, die Strömungen in der Luft verursachen. Verwandle dich in einen Deku und springe von Ventilator zu Ventilator, die Luftströmungen helfen dir dabei, dich in der Luft zu halten. Hinter der Tür, zu der du kommst, wartet der erste Mini-Boss, der Garo-Meister auf dich. Leider kannst du diesmal die Angriffe nicht abblocken und einen Gegenangriff starten, weiche stattdessen seinen Attacken aus und bearbeite ihn im richtigen Moment mit dem Schwert. Nach dem Kampf bekommst du die Lichtpfeile und gehst durch die nächste Tür.

Benutze den Hookshot, um das Insekt zu demaskieren, und beseitige es anschließend. Nach diesem Kampf kannst du nur kurz durchatmen, bevor du auf den nächsten Gegner triffst, den Eyegore. Um ihn zu besiegen, musst du dein Z-Target benutzen und mit deinen neuen Lichtpfeilen auf sein Auge zielen. Sobald er geblendet ist, schießt du mit dem Hookshot so lange auf ihn, bis er sich geschlagen gibt und du eine weitere Kiste mit einer Fee bemerkst. Hast du die Fee in Sicherheit gebracht, spielst du das Lied des Schwebens, um zurück zum Eingang zu gelangen. Von dort aus begibst du dich zu der Kiste und zielst mit einem Lichtpfeil auf die Sonnentafel, worauf eine weitere Kiste erscheint, die auf dem Kopf steht.

Nun läufst du nach draußen und spielst das Lied noch einmal, um zurück zu der Eulenstatue zu kommen. Von hier aus lässt du erneut die Brücke entstehen und gehst darüber. Halte dich entweder links oder rechts von der Brücke und ziele abschließend mit einem Lichtpfeil auf den roten Skarabäus, um den Tempel auf den Kopf zu stellen.

Kehre in das Innere des Tempels zurück und öffne die erste Kiste, die erschienen ist, nachdem du auf die Sonnentafel gezielt hast. Danach läufst du durch die Tür auf der rechten Seite und gelangst in die umgekehrte Version des Unterwasserraumes, in dem du den Bodenschalter betätigt hast. Ziele auf den nächsten Sonnenschalter, um eine Kiste zum Vorschein zu bringen, die du allerdings erst erreichst, wenn du den Boss-Gegner besiegt und den Tempel wieder in den Normalzustand versetzt hast. Verwandle dich in einen Deku und lasse dich mit Hilfe der Ventilatoren in eine Nische befördern, in der du einen Bodenschalter findest.

Betätige den Schalter, um eine Kiste zu finden, in der sich ein kleiner Schlüssel befindet. Benutze nun die

Ventilatoren, um zu der verschlossenen Tür zu gelangen, und öffne sie mit Hilfe des Schlüssels. Im folgenden Raum musst du mit einem Lichtpfeil auf den roten Skarabäus zielen und dann in der Gestalt eines Goronen über die Flammen rollen. Hinter der nächsten Tür wartet ein Rätsel auf dich. Du musst den Block bewegen, während du gleichzeitig den Raum drehst, bis du die Gelegenheit bekommst, den Block auf einen Schalter fallen zu lassen. Dieser Schalter öffnet die Tür, hinter der du einem weiteren teleportierenden Zauberer gegenüberstehst.

Nachdem auch dieser Gegner beseitigt ist, benutzt du den Hookshot, um zu dem Vorsprung zu gelangen, auf dem sich eine Kiste befindet. Anschließend läufst du über die Treppe und lässt dich von der Blume im nächsten Bereich über den riesigen Spalt befördern. Auf der anderen Seite verwendest du die Blume, um zu der Nische rechts von der Plattform zu kommen. Dort stößt du auf einige Armos-Ritter, die dich aber völlig ignorieren, wenn du die Steinmaske trägst. Aktiviere den Schalter, den du entdeckst, und spiele die Elegie, um den Schalter gedrückt zu halten. Schnappe dir nun den kleinen Schlüssel aus der Kiste und kehre zu dem Raum zurück, in dem sich der riesige Spalt befindet.

Laufe durch die Tür in einen Raum, in dem sich ebenfalls ein riesiger Spalt befindet, der aber nicht ganz so leicht zu überqueren ist. Schalte zuerst mit Hilfe des Hookshots oder mit Pfeilen die Minen aus, die eine kleine Nische auf der linken Seite schützen. Danach gleitest du als Deku in diese Nische und benutzt die Blume dort, um zur Tür auf der anderen Seite zu gelangen. Marschiere hindurch und renne durch den Gang, wo du einigen Totenköpfen ausweichen musst. Zerschlage die Töpfe auf der anderen Seite, um deine Zauberanzeige aufzufüllen, und bewaffne dich mit den Lichtpfeilen, denn hinter der folgenden Tür wartet ein Mini-Boss auf dich.

Gomess ist kein besonders harter Gegner, solange du dein Z-Targeting benutzt und seiner Sense aus dem Weg gehst. Um ihn zu besiegen, musst du ihn zunächst mit einem Lichtpfeil treffen, dann auf ihn zurennen, ihm mit dem Schwert einen Hieb versetzen und dich anschließend rechtzeitig zurückziehen, bevor er zum Angriff übergeht. Wiederhole diesen Vorgang, bis er erledigt ist. Nach gewonnenem Kampf erhältst du den Boss-Schlüssel. Mit diesem Schlüssel kehrst du zurück in den Raum, in dem du die Minen ausgeschaltet hast, und gehst nach links durch die Tür. Du kommst zu einem Bodenschalter, der von einem Armos bewacht wird. Beseitige die Wache und betätige den Schalter, damit eine Kiste erscheint, die du gleichzeitig als Zielscheibe für deinen Hookshot benutzen kannst.

Ziehe dich zu der Kiste nach oben und bereite dich darauf vor, erneut einem Eyegore gegenüberzutreten. Nachdem du ihn in der bewährten Weise besiegt hast (achte auf seinen Laserstrahl, den du mit Hilfe deines Schildes abblocken kannst), erhältst du die Giants-Maske und läufst weiter durch die nächste Tür. Betätige auch hier den Schalter, damit die letzte Kiste zum Vorschein kommt. Benutze sie als Zielscheibe für den Hookshot, um die Boss-Tür zu erreichen.

Boss: Twinmold

Ziehe deine neue Maske über und bearbeite den Kopf und den Schwanz des Wurm. Halte dabei immer ein Auge auf deinen Zauberbalken, denn die Maske sorgt dafür, dass dein Zauber langsam aufgebraucht wird. Im Notfall verwandelst du dich in deine normale Gestalt zurück, sammelst einige Zauberflaschen ein und verwendest erst danach erneut die Giants-Maske. Nachdem beide Würmer besiegt sind, erhältst du einen Herzbehälter, das letzte der vier Boss-Relikte, die du benötigst, um Skull Kid gegenüberzutreten.

Der Schrein der Feen: Der Schrein für den Stone Tower befindet sich rechts vom Verlies und ist ein eigenständiges Gebäude. Bringe alle 15 Feen hierher zurück und du bekommst das Große-Feen-Schwert.

Da du nun alle vier Boss-Masken in den Händen hast, kannst du endlich zum Glockenturm in Clock Town zurückkehren und die Welt retten. Vorher solltest du dich aber wirklich davon überzeugen, dass du dich in bester Verfassung befindest und tatsächlich zur finalen Konfrontation bereit bist. Kontrolliere, ob du alle Masken beisammen hast, denn nur so kannst du die vier letzten Herausforderungen meistern und dich in einen Oni verwandeln. Wenn du es nun nicht mehr abwarten kannst, begibst du dich am dritten Tag zum Glockenturm und wartest darauf, dass es Mitternacht wird.

Die Fundorte der herumstreunenden Feen:

1. Im ersten Raum des normalen Tempels schießst du in die Mitte des Schalters und benutzt dann den Hookshot, um zu der Kiste zu gelangen.
2. In dem Raum, in dem du den ersten kleinen Schlüssel findest. Schau an die Decke, um eine Hookshot-Zielscheibe zu entdecken, die dich zu der Kiste führt.
3. In dem Raum, in dem du den Spiegel ins Licht halten musst, findest du die Fee bei einem hellen Licht an der Wand.
4. Im selben Raum hinter einem Sonnenblock.
5. Im Lavaraum hinter dem Spiegelraum lässt du dich als Gorone in die Lavamasse fallen und betätigst den Schalter. Dann rollst du dich schnell zu dem Bodenschalter auf der anderen Seite des Raumes, damit eine Kiste erscheint. Öffne die Kiste als Deku-Link.
6. Im selben Raum auf einem Vorsprung links vom Eingang, zu dem du als Deku gelangst.
7. Besiege den Eyegore nach dem Kampf mit dem Goronen-Meister.
8. Im Wasserraum, in dem du den zweiten kleinen Schlüssel gefunden hast. Betätige dort den äußersten Schalter mit Hilfe einer Bombe und ziele anschließend mit einem Lichtpfeil auf den Sonnenblock in der Nähe des Eingangs, um eine Kiste zu entdecken.
9. Im Eingangsraum, nachdem du den Tempel auf den Kopf gestellt hast. Allerdings musst du auf den Sonnenschalter zielen, solange der Raum noch nicht auf dem Kopf steht.
10. Im Wasserraum im umgekehrten Zustand.
11. Im selben Raum.
12. In dem Raum, in dem du gegen den teleportierenden Zauberer antrittst.
- 13.-15. Nachdem du den Tempel im umgekehrten Zustand erfolgreich durchlaufen hast, drehst du ihn wieder in den Normalzustand zurück und findest die Feen bei den ehemaligen Hookshot-Zielscheiben.

Der letzte Kampf

Nachdem du dich durch viele haarsträubende und gefährliche Situationen in Termia geschlagen und immer wieder deine Stärke und deine geistigen Fähigkeiten unter Beweis gestellt hast, ist es nun an der Zeit für die lang ersehnte Konfrontation mit Skull Kid. Um Mitternacht am dritten Tag öffnet sich der Glockenturm von Clock Town und du gehst hinein und stehst Skull Kid gegenüber. Spiele den Schwur der Ordnung, wonach du Zeuge einer langen Cut-Scene wirst, in der die vier Riesen ankommen, um den Fall des Mondes zu verhindern.

Sobald klar ist, dass die Maske das Verhalten und die Taten von Skull Kid steuert, fixiert sie sich von selbst und bringt den Mond dazu, ein seltsames Eigenleben zu entwickeln. Folge der Maske in den Mond hinein und mache dich auf einen harten Kampf gefasst. Du findest dich in einem großen Feld wieder, auf dem du in einiger Entfernung einen großen Baum erkennen kannst. Renne zu dem Baum, bei dem du fünf spielende

Kinder antriffst. Jedes davon trägt eine andere Maske. Vier der Kinder tragen die Boss-Masken (Odolwa, Ghot, Gyrog und Twinmold) und eines trägt Majoras Maske.

Werde zu Oni-Link: Falls du während des Spieles alle Masken gesammelt hast, kannst du nun an dieser Stelle die 24. Maske erhalten. Spreche dazu mit den vier Kindern, welche die Boss-Masken tragen, durchlaufe für sie jeweils sehr kurze Abschnitte und gib ihnen eine bestimmte Anzahl deiner Masken. (Keine Angst, du bekommst sie alle wieder zurück.) Außerdem befinden sich die letzten vier Herzstücke in diesen vier kleinen Abschnitten.

Odolwa: Das Kind mit der Odolwa-Maske bittet dich um zwei Masken. Eine davon möchte es vor dem Abschnitt haben und eine danach. Der Abschnitt beschränkt sich auf eine leichte Übung als Deku, bei der du dich von einer Blumenabschussvorrichtung zur nächsten bewegst.

Ghot: Das Kind mit der Ghot-Maske bittet dich um insgesamt vier Masken, zwei vor dem Abschnitt und zwei danach. Diesen Abschnitt durchläufst du als Gorone. Stelle dich genau in die Mitte des Weges und rolle dann mit Höchstgeschwindigkeit über den Spalt.

Gyrog: Das Kind mit der Gyrog-Maske bittet dich um insgesamt sechs Masken, drei vor dem Abschnitt und drei danach. In der Gestalt eines Zora musst du durch einen größeren Bereich schwimmen, in dem eine starke Strömung herrscht. Um das Herzstück zu erreichen, schwimmst du bei der ersten Gelegenheit nach links, dann an der zweiten Abzweigung nach rechts und schließlich wieder nach links. Um den Bereich zu verlassen, wendest du dich an der ersten Abzweigung nach links, dann an der zweiten nach rechts und schwimmst schließlich geradeaus weiter.

Twinmold: Das Kind mit der Twinmold-Maske bittet dich um insgesamt acht Masken, vier vor dem Abschnitt und vier danach. Das Kind schickt dich durch einige Kämpfe mit bekannten Gegnern. Benutzt du dabei dein Großes-Feen-Schwert, dürften die Gegner schnell beseitigt sein.

Raum 1: Der erste Raum enthält nur einige Flaschen.

Raum 2: In diesem Raum musst du gegen einen Lizalfos antreten. Ein Treffer mit deinem Großen-Feen-Schwert und er ist Geschichte.

Raum 3: Hier findest du nur einen Gerüchtesfelsen.

Raum 4: In diesem Raum musst du gegen einen Garo-Meister kämpfen. Wende hier dieselbe Taktik an, wie beim Garo-Meister im Stone Tower und benutze danach den Hookshot, um die Kiste über dir zu erreichen.

Raum 5: Siehe Raum 3.

Raum 6: Du bekämpfst hier einen weiteren Iron Knuckles und erhältst Bombchus als Belohnung. Betrachte die Wand und platziere ein Bombchu so, dass es auf dem Riss explodiert. Dann zielst du auf den Schalter, um eine Leiter erscheinen zu lassen.

Raum 7: Schaue an die Decke und platziere ein Bombchu so, dass es erneut auf einem Riss explodiert. Dadurch öffnet sich die Tür und du gelangst zum Ausgang.

Nachdem du mit den vier Kindern gespielt hast und ihnen alle deine Masken, außer den vier Verwandlungsmasken, gegeben hast, führst du eine Unterhaltung mit dem Kind, das Majoras Maske trägt. Du erhältst die Great Deity-Maske. Danach stimmst du zu, mit dem Kind zu spielen, denn nur so führt es dich zu dem Ort, an dem der finale Kampf stattfindet.

Letzter Boss: Majoras Maske

Es gibt zwei Wege, Majoras Maske zu besiegen, einen leichteren und einen schweren Weg.

Wenn du es lieber leicht haben möchtest, ziehst du dir die Great Deitys-Maske an, benutzt dein Z-Targeting und schlägst mit deinem Schwert so lange auf deinen Gegner ein, bis er erledigt ist. Dein Gegner ist gegen dich in der Gestalt des Oni ziemlich hilflos und weiß sich eigentlich überhaupt nicht zur Wehr zu setzen.

Der harte Weg ist vor allem für diejenigen, die sich nicht die Mühe gemacht haben, sich alle Masken zu besorgen. Du wirst allerdings einigen Schaden davontragen. Benutze auf keinen Fall dein Grosses-Feen-Schwert, denn du wirst alle Hände voll zu tun haben, deinen Schild zu benutzen, besonders wenn die Maske sich auf dem Boden entlangbewegt.

Majoras Maske besteht aus mehreren Erscheinungsformen. Die erste ist die Maske selber, die nur von hinten getroffen werden kann. Diese Erscheinungsform ist eigentlich recht einfach zu besiegen, du könntest nur dann in Schwierigkeiten geraten, wenn die vier Boss-Masken sich beginnen. Schalte die vier Masken mit deinen Pfeilen aus und konzentriere dich erst danach wieder voll und ganz auf Majoras Maske.

Sobald der Maske Beine wachsen, kannst du dich ihr schnell nähern und sie mit deinem Schwert angreifen. Benutze dabei auch den Schild, um die Gegenangriffe abzuwehren. Die letzte Erscheinungsform ist am stärksten und besitzt zusätzliche peitschenähnliche Tentakel. Benutze dein Z-Targeting und setze deinen Gegner mit einem Pfeil kurzzeitig außer Gefecht. Dann nutzt du die Chance und nährst dich dem Gegner, um ihn wiederholt mit dem Schwert zu bearbeiten. Es wird einige Zeit in Anspruch nehmen, aber mit etwas Glück und Fingerspitzengefühl wirst du den Sieg davontragen.

Das Ende

Welche Endsequenz du erleben darfst, ist abhängig von der Anzahl der Masken, die du während des Spieles erhalten hast. Falls du alle zusammenbekommen hast, erlebst du die Endsequenz in ihrer ganzen Schönheit und Länge. Fehlen dir allerdings einige der Masken, fehlen dir auch Teile der Animation. Doch die Hauptsache ist, du hast es geschafft, Majoras Maske zu besiegen und das Spiel erfolgreich zu beenden.

DIE BESTEN TIPPS

Die Masken

Die verschiedenen Masken, die du dir im Laufe des Spieles aneignen kannst, spielen eine grundlegende und äußerst wichtige Rolle. Es gibt insgesamt 24 dieser Masken, von denen einige die Kraft haben, dich zu verwandeln, während andere nur für bestimmte kleinere Aufgaben zu gebrauchen sind. Nachfolgend werden alle Masken aufgezählt und du kannst nachlesen, an welcher Stelle du sie finden kannst oder was du machen musst, um sie zu erhalten.

1. Deku-Maske: Mit dieser Maske beginnst du das Spiel. Sie verwandelt dich in einen Deku. Du kannst damit einige Male über das Wasser hüpfen, ohne unterzugehen, und zudem mit Blasen auf deine Gegner zielen. Außerdem kannst du als Deku bestimmte Blumen und ihre Abschussvorrichtungen benutzen, um dich durch die Luft gleiten zu lassen.

Steuerung:

A: Drehen

B: Abfeuern der Luftblasen.

2. Bremen-Maske: Du erhältst diese Maske von dem seltsamen Mann während der ersten oder zweiten Nacht in Clock Town, und zwar im Gebiet von Laundry Pool. Du benutzt die Maske dazu, die Hühner auf der Farm zusammenzutreiben und so die Bunny Hood zu bekommen.
3. Große-Feen-Maske: Diese Maske bekommst du nur, wenn du die zweite verlorene Fee zurück zur Großen Fee bringst. Mit der Maske lockst du die herumstreunenden Feen in den einzelnen Abschnitten an.
4. Bunny Hood: Wenn du diese Maske trägst, erhöht sich deine Geschwindigkeit um ein Vielfaches. Du bekommst die Maske, wenn du es schaffst, während eines Tages die Hühner auf der Farm zusammenzutreiben.
5. Maske der Düfte: Folge dem Deku durch den Tunnel (benutze die Bunny Hood, um mit ihm Schritt halten zu können), der sich links vom Deku-Palast befindet. Die Maske reagiert auf Geruch, wie etwa den eines Pilzes.
6. Goronen-Maske: Spiele das Lied der Heilung für den alten Goronen-Geist, nachdem du ihm zum Goronen-Schrein gefolgt bist. Diese Maske verwandelt dich in einen Goronen, der ziemlich groß und auch sehr stark ist.

Steuerung:

A: Zusammenrollen (halte A gedrückt und drücke dann die Richtungstaste nach oben, um die Geschwindigkeit zu erhöhen)

B: Angriff

Wenn du A gedrückt hältst und dann B drückst, führst du den Goron Stomp durch.

7. Romanis Maske: Vervollständige sowohl Romanis als auch Cremias Notizbucheinträge. Nur mit Hilfe dieser Maske gelangst du in die Milchbar in Clock Town.
8. Kamaros Maske: Spiele das Lied der Heilung für den Mann, der oben auf dem Pilz tanzt, der sich nördlich von Clock Town befindet. Diesen Mann findest du nur bei Nacht auf dem Pilz vor. Die Maske erlaubt es dir zu tanzen.
9. Blast-Maske: Halte den Dieb nach Mitternacht während der ersten Nacht in North Clock Town auf. Mit dieser Maske kannst du Dinge in die Luft jagen (wie eine Bombe), leider verlierst du pro Explosion ein ganzes Herz.
10. Kafeis Maske: Rede mit der Frau im Haus des Bürgermeisters von East Clock Town. Du benötigst die Maske für einige der Notizbuch-Herausforderungen.
11. Kapitänsmaske: Besiege das schlafende Skelett auf dem Friedhof. Mit der Mütze kannst du mit den Untoten sprechen.
12. Maske der Wahrheit: Beende erfolgreich das Spinnen-Verlies. Die Maske erlaubt es dir, mit den seltsamen Steinen auf der ganzen Welt zu reden.

13. All Night-Maske: Stoppe den Dieb am ersten Tag und kaufe diese Maske dann am dritten Tag beim Trödler. Durch die Maske bleibst du abends länger wach und kannst den Geschichten der alten Frau im Hotel lauschen.
14. Steinmaske: Benutze die Linse der Wahrheit in der Nähe des Friedhofeingangs, um einen Soldaten zu entdecken. Gib ihm einen roten Trank, um die Maske zu erhalten. Einige deiner Gegner werden dich nicht bemerken, wenn du diese Maske trägst.
15. Keaton-Maske: Gehe am Nachmittag des dritten Tages zu dem Haus von Kafai, nachdem du den Anhänger zu Anju gebracht hast. Trage diese Maske und schlage auf die Büsche ein, die sich bewegen (wie die in North Clock Town), damit Keaton erscheint. Beantworte dann seine Fragen richtig, um ein Herzstück zu bekommen.
16. Don Geros Maske: Zünde alle Fackeln im Goronen-Dorf an, dann benutzt du die Goronen-Rolle, um die Fässer zu zerstören. Zu guter Letzt bringst du das Fleisch dem zitternden Goronen im Bergdorf. Die Maske hilft dir dabei, mit den Fröschen zu reden, deren Aufenthaltsorte du weiter unten nachlesen kannst.
17. Zora-Maske: Bringe den kranken Zora zum Ufer in der Great Bay und spiele das Lied der Heilung für ihn. Die Maske verwandelt dich in einen Zora.

Steuerung:

- A: Schwimmen
- B: Springen
- R: Energiefeld

18. Garos Maske: Reite auf Epona auf der Rennstrecke an der Milchstraße entlang und gewinne das Rennen. Nur mit dieser Maske gelangst du in das Gebiet des Canyons.
19. Briefträgermaske: Lese die Notizbucheinträge von Kafai, bis du zu dem Brief an Aroma kommst. Gib ihn dem Briefträger und rede anschließend mit ihm darüber. Diese Maske wird dazu benutzt, die Briefkästen in Clock Town zu öffnen.
20. Zirkusdirektormaske: Gehe in die Milchbar und helfe dem Zora bei seinem Soundcheck, indem du die Instrumente spielst. Du musst die Instrumente jeweils einmal mit jeder deiner Verwandlungsmasken und einmal als normaler Link spielen. Wenn du diese Maske während des Notizbucheintrags von Cremia trägst, wirst du keinen Angreifern begegnen.
21. Couples-Maske: Vervollständige den Notizbucheintrag von Anju, indem du die gestohlene Maske zurückbringst. Trage die Maske und rede nach 22:00 Uhr mit dem Bürgermeister, um ein Herzstück zu bekommen.
22. Gibdos-Maske: Spiele das Lied der Heilung für die Mumie im Canyon-Haus. Mit dieser Maske kannst du mit den Gibdos reden.
23. Giants-Maske: Besiege den Eyegore im umgedrehten Stone Tower. Diese Maske macht dich größer.
24. Fierce Diety-Maske: Du musst zuerst alle anderen Masken in dieser Liste zusammentragen und die Mini-Abschnitte am Ende des Spieles erfolgreich durchspielen. Diese Maske verwandelt dich in einen Oni.

Die Fundorte der Frösche:

1. Laundry Pool
2. Bei der Flussfahrt.

3. Im Mini-Boss-Raum im Woodfall-Tempel.
4. Im Bergdorf, nachdem du den Snowhead-Tempel erfolgreich durchlaufen hast.
5. Im Mini-Boss-Raum im Great Bay-Tempel.

Sobald du alle Frösche gefunden hast, benutzt du Don Geros Maske, um mit ihnen zu sprechen. Bringe sie alle im Bergdorf zusammen, nachdem du Ghot besiegt hast. Dafür erhältst du ein Herzstück.

Die Herzstücke

Diese Herzstücke sind eigentlich in jedem der Zelda-Spiele vorhanden. Wenn du vier Herzstücke beisammen hast, erhältst du einen kompletten Herzbehälter, der deine Lebensenergie erhöht. Nachfolgend kannst du nachlesen, an welchen Stellen du die einzelnen Herzstücke findest und welche Bedingungen du dazu erfüllen musst.

1. Oben auf dem Vorsprung der Uhr in Clock Town. Gib dem Deku die Mondträne, die du beim Observatorium gefunden hast, und benutze anschließend die Abschussvorrichtung, um zu dem Herzstück zu gelangen.
2. Nachts im Hotel. Nimm die Urkunde, die du von dem Deku erhalten hast, und begib dich nach Mitternacht zum Hotel. Benutze die Blumenabschussvorrichtung, um auf das Dach zu gelangen, von dem aus du das Hotel betreten kannst. Steige nach unten und gib dem Mann in der Toilette das Urkundenpapier.
3. Oben auf einem Baum in North Clock Town. Springe in deiner ursprünglichen Gestalt von einer kleinen Plattform zur anderen, um anschließend über den Baum zu springen.
4. Durchlaufe das Expertentraining für das Schwert in West Clock Town, indem du alle Baumstämme mit der Jumping-Slash-Technik bearbeitest.
5. Vervollständige die Mini-Abschnitte der tanzenden Paare in East Clock Town an drei aufeinander folgenden Tagen.
6. Im Deku-Palast folgst du dem linken Gang und weichst den Wächtern aus, bis du das Herzstück findest.
7. In Woodfall in einer Kiste im Freien.
8. Besorge dir eine weitere Mondträne und gib sie dem Deku-Händler in Clock Town. Nimm dann die Urkunde mit in das südliche Sumpfgebiet und gib sie dem Deku, der sich vor der ersten Hütte befindet. Mit Hilfe der Abschussvorrichtung gelangst du zu dem Herzstück.
9. Wiederhole die oben erwähnten Schritte und gib anschließend dem Deku vor dem Goronen-Dorf die grüne Urkunde.
10. Mache mit der Kamera ein Bild von dem Deku-König und gib es dem Mann, der sich in der ersten Hütte im Sumpf befindet.
11. Tanze mit den rosa Schwestern, indem du Kamaros Maske benutzt.
12. Beseitige in der Gestalt eines Zora den Gegner unten am Wasserfall in Great Bay.
13. Erledige den zweiten Axt-Ritter, den du während der zweiten Nacht in der Friedhofshöhle triffst.
14. Nachdem du den Berg aufgetaut hast, tauchst du (als Zora) in den See und findest eine Kiste mit einem Herzstück in der Nähe der Brücken, die zum Goronen-Dorf führen.
15. Durchspiele erfolgreich das Labyrinth in East Clock Town in der Gestalt eines Goronen.
16. Während du die Piratenfestung infiltrierst, entdeckst du eine Zelle. Verwandele dich in einen Goronen und zerstöre einige der Fässer, um einen Schalter zu finden. Betätige ihn und benutze die Bunny Hood, um das Herz zu erreichen, bevor sich die Tür wieder schließt.

17. Benutze die Bunny Hood und durchlaufe das Training des Briefträgers am Nachmittag des ersten oder zweiten Tages.
18. Ziele in dieser Reihenfolge auf die farbigen Totenköpfe im zweiten Spinnen-Verlies: Gelb, Blau, Gelb, Rot, Grün, Gelb.
19. Benutze die All Night-Maske, lausche der zweistündigen Geschichte der alten Frau im Hotel und beantworte anschließend die Fragen richtig.
20. Klettere auf den Baum in der Nähe des Zuganges zum südlichen Sumpfgebiet, der von Fledermäusen bewacht wird.
21. Trage die Keaton-Maske und wende dich den Büschen zu, die vor dir davonlaufen (es gibt welche in North Clock Town und an der Milchstraße). Dann beantwortest du die Fragen von Keaton.
22. Begib dich zum Eingang zur Milchstraße, wo du rechts eine Stelle mit hohem Gras entdeckst. Suche einige Schmetterlinge, die an einer bestimmten Stelle über dem Gras schweben, und lasse dich in ein verstecktes Loch fallen. Besiege dort den Pea Hat.
23. Jage den Felsen neben dem Eingang zur Great Bay in die Luft und lasse dich dann in das Loch fallen. Ziele auf die Bienenstöcke und tauche dann in das Wasser, um dort fündig zu werden.
24. Lasse dich in ein Loch neben dem Eingang zum Bergdorf fallen und besiege dort die beiden Gegner.
25. Führe die Seepferdchen an der Küste von Great Bay wieder zusammen.
26. Führe auch die Frösche wieder zusammen.
27. Im Termia-Feld befinden sich viele Löcher im Boden. Die Löcher im südlichen, nördlichen, westlichen, und östlichen Teil der Karte führen dich jeweils zu einem Raum, in dem sich seltsame Steine befinden (das Loch im Westen liegt unter einem Felsbrocken). Lasse dich in jedes der Löcher als Deku, Gorone oder Zora fallen und spiele die dazugehörigen Lieder, welche die jeweiligen Verliese geöffnet haben.
28. Auf dem Snowhead-Pass benutzt du die Linse der Wahrheit, um einige Plattformen zu entdecken. Springe darüber und spiele dann das Lied, das du der Vogelscheuche beigebracht hast. Anschließend benutzt du den Hookshot, um das Herzstück zu erreichen.
29. Trage die All Night-Maske, um auch der zweiten Geschichte im Hotel zu lauschen, doch dann beantwortest du die Fragen falsch.
30. Benutze das Teleskop, um den Deku-Händler zu beobachten, der sich in einem Loch in der Nähe des Observatoriums versteckt. Gehe dorthin, handle und kaufe ein Herzstück für 100 Rupien.
31. Öffne den Briefkasten, während du die Briefträgermaske trägst.
32. Durchspiele das Minispiel auf dem Deku-Spielplatz in North Clock Town an drei Tagen hintereinander.
33. Erziele auf dem Schießstand in East Clock Town ein perfektes Ergebnis.
34. Erziele auf dem Schießstand im südlichen Sumpfgebiet ein perfektes Ergebnis.
35. Erziele bei dem Schießspiel auf der Bootsfahrt ein Ergebnis von 20 oder besser, aber erst nachdem du den Woodfall-Tempel durchspielt hast.
36. Beim Zora-Kap benutz du den Hookshot, um zum zweiten Abschnitt in Zora-Hall zu gelangen. Begib dich in das Zimmer von Mikau und lese dort die Ideen für einige Lieder im Tagebuch. Anschließend gehst du zum Raum des Bassisten, dann zum Bandleader und spielst die Lieder.
37. Nachdem du die Flasche von den Bibern erhalten hast, machst mit ihnen erneut ein Rennen und unterbietetest die Zeit von 1:50.
38. Wenn du die Mountain Title-Urkunde vom Deku in Clock Town erhalten hast, gibst du sie dem Deku in Great Bay.
39. Benutze die Maske der Wahrheit, um das Hunderennen auf der Farm von Romani zu gewinnen.

40. Nachdem du den Great Bay-Tempel durchlaufen hast, musst du beim Angelspiel wenigstens 20 Punkte erzielen.
41. Beseitige alle Geister in der Geisterhütte im Ikana Canyon in weniger als 3 Minuten.
42. Sobald du die Lichtpfeile und insgesamt 16 Herzstücke besitzt, kannst du den geheimen Schrein im Canyon (hinter dem Wasserfall) betreten. Besiege dort die Mini-Bosse.
43. Füttere den großen Fisch im Great Bay-Labor mit fünf kleineren Fischen.
44. Gib in der Gestalt von Zora die Ocean-Urkunde dem Deku im Ikana Canyon.
45. Durchlaufe am zweiten Tag die Side Quest auf dem Ikana-Friedhof.
46. Begib dich vom Dach der Ikana-Burg zu einem Vorsprung.
47. Trage die Couples-Maske bei einem Treffen mit dem Bürgermeister.
48. Sobald dein Konto 5.000 Rupien aufweist, gibt dir der Bankangestellte ein Herzstück.
49. Im Endabschnitt des Odolwa-Kindes.
50. Im Endabschnitt des Ghot-Kindes.
51. Im Endabschnitt des Gyrog-Kindes.
52. Im Endabschnitt des Twinmold-Kindes.

Die Side Quests

Während des Spieles stößt du immer wieder auf einige Herausforderungen, denen du dich nicht unbedingt stellen musst, um das Spiel erfolgreich zu durchlaufen. Du findest in diesen Abschnitten aber meist wichtige Gegenstände und Hinweise auf das Spielgeschehen. Wenn du das Spiel komplett durchspielen willst, solltest du diese Side Quests nicht auslassen, wenn du es jedoch so schnell wie möglich beenden möchtest, kannst du sie außen vor lassen.

Die Spinnen-Verliese

An zwei Stellen des Spieles erhältst du die Möglichkeit, kleine Mini-Verliese zu durchlaufen; in denen sich gefährliche Spinnen befinden. Jedes Mal, wenn du eine der Spinnen erledigst, erhältst du ein Skultula-Zeichen. Das bedeutet, du kannst bis zu 30 Stück pro Verlies bekommen.

Tipp: Drehe die Lautstärke auf, denn die Spinnen machen ein bestimmtes Geräusch, wenn sie sich dir nähern. Hörst du ein solches Geräusch, weißt du schon im Vorfeld, dass sich eine Spinne im Raum befindet. Wenn du genau zuhörst, kannst du auch die Richtung feststellen, aus der sich die Spinne nähert. Natürlich ist ein Stereosound hier von Vorteil.

Die Spinnen im südlichen Sumpfgebiet

Begib dich zu der Stelle, an der du das Lied des Schwebens gelernt hast. Du entdeckst eine kleine Insel mit einer Fackel und einer Höhle, die durch Spinnennetze versperrt ist. Benutze den Deku-Stab (oder Feuerpfeile, wenn du erst zu einem späteren Zeitpunkt das Verlies in Angriff nehmen willst), zerstöre die Spinnennetze und gehe hinein. Du benötigst wenigstens zwei Zauberbohnen, um alle Spinnen in diesem Abschnitt restlos erledigen zu können.

Hier sind die Stellen, an denen du die Spinnen aufspüren kannst:

1. In einem Glas links auf dem Vorsprung im ersten Raum.
2. Laufe um das Becken in der Mitte des Raumes.

3. Gehe durch die linke Tür im ersten Raum und rolle durch die Kisten.
4. Siehe 2.
5. In diesem Raum oben an der Wand im ersten Abschnitt. Jage den Felsbrocken in die Luft und pflanze eine Zauberbohne, damit eine Blume entsteht.
6. Klettere die Leiter nach oben, du findest die Spinne hinter einer Fackel.
7. Die letzte Spinne in diesem Raum befindet sich auf einem der Steine in der Mitte. Springe vom unteren Abschnitt hinauf.
8. Gehe durch die obere Tür, um in den obersten Bereich des Eingangsraumes zu gelangen. Die Spinne versteckt sich hinter der äußersten Säule links von der Tür.
9. An der Wand. Benutze die Deku-Blasen, um sie zu erledigen. Die Abschussvorrichtung bringt dich zu dem Zeichen.
10. Eine Spinne bewegt sich an einer der Säulen auf der anderen Seite des Raumes auf und ab.
11. Gehe durch die Tür auf der anderen Seite des Raumes und betrete einen neuen Bereich, in dem du dich auf einer Blumenabschussvorrichtung wiederfindest. Ziele auf die fünf Bienenstöcke an der Decke, um zwei Spinnen zu entdecken.
12. Siehe 11.
13. Im selben Raum unten in einer Vase.
14. Zerstöre, ebenfalls in diesem Raum, die großen Vasen in der Gestalt eines Goronen.
15. Siehe 14.
16. Schlage mit dem Schwert auf die Pflanzen, um eine versteckte Spinne zu entdecken.
17. Im selben Raum bewegt sich eine Spinne an der hinteren Wand auf und ab.
18. Kehre in den Eingangsraum zurück und gehe durch die Tür an der rechten Wand. Du gelangst in einen kleinen gelben Raum, in dem sich die Spinne hinter einer Säule in der rechten Ecke befindet.
19. In einem Bienenstock an der Decke.
20. Kehre in den Eingangsraum zurück und laufe in den Raum mit den fünf Bienenstöcken. Gleite zur linken Seite und gehe durch die Tür. Ziele mit einem Pfeil auf den Kristall, um eine Leiter auf der anderen Seite des Raumes erscheinen zu lassen, die eine Spinne mitbringt.
21. Klettere die Leiter nach oben und benutze die zweite Zauberbohne, um eine Spinne zu erreichen, die sich weit oben über einem Loch in der Wand befindet.
22. Bewege dich durch das Loch in der Wand. Hinter der nächsten Tür befindet sich ein Raum mit einem großen Baum in der Mitte. In dem Bienenstock an der Decke befindet sich eine Spinne.
23. Siehe 22.
24. Im hohen Gras in diesem Raum.
25. Siehe 19.
26. Rolle in den Baum in der Gestalt eines Goronen.
27. Siehe 24.
28. Siehe 24.
29. Fange die Insekten in dem Raum mit dem Baum mit Hilfe einer Flasche und benutze sie im Eingangsraum, wo du einen Schmutzfleck an der Wand erkennen kannst.
30. Siehe 27.

Sobald du alle 30 Zeichen besitzt, kehrst du zu dem Mann am Eingang zurück und erhältst von ihm die Maske der Wahrheit.

Die Spinnen der Great Bay Coast

Um diesen Abschnitt zu entdecken, begibst du dich zu dem Hauptgebiet der Great Bay Coast und betrittst das Gebäude auf der linken Seite. Platziere eine Bombe an der rissigen Wand, um den Eingang zu finden.

Bemerkung: Du benötigst den Hookshot, um diesen Abschnitt erfolgreich zu durchlaufen.

Hier sind die Stellen, an denen du die Spinnen aufspüren kannst:

1. In dem Tunnel, den du zuerst hinunterrutschst, musst du den Hookshot benutzen, um die erste Spinne zu erreichen.
2. Siehe 1.
3. An der Decke vor der ersten Tür. Benutze einen Feuerpfeil, um die Spinnennetze zu zerstören, bevor du den Hookshot benutzt, um zu der Spinne zu gelangen.
4. An der seitlichen Wand im zweiten Raum, in dem sich Masken an den Wänden befinden. Die Spinne versteckt sich immer wieder in einer der Masken, auch hier musst du den Hookshot benutzen.
5. Genau neben der Eingangstür befindet sich eine Spinne auf einem Brett in der Nähe der Decke.
6. In einem Fass in der Ecke, das von einem Spinnennetz umgeben ist. Zerstöre erst das Netz und dann das Fass.
7. In einem weiteren Fass in der Nähe, das du auch in der Gestalt eines Goronen zerstören kannst.
8. An der Decke des unteren Abschnitts desselben Raums. Du benötigst den Hookshot.
9. In einem Loch hinter einem Spinnennetz, auch in diesem Raum. Diesmal musst du erneut den Hookshot einsetzen.
10. In einer Vase auf einem Kistenstapel, gleich neben der Stelle, an der du Spinne 7 gefunden hast.
11. Eine Spinne versteckt sich noch in einer der Masken im unteren Abschnitt (wie Spinne 4).
12. Unten in einem großen Fass neben einer Fackel.
13. Steige nach oben und verbrenne die Spinnennetze an der Tür in der Nähe des Eingangs. Du gelangst in einen Raum, in dem sich Bücherregale befinden. Im hinteren Teil des Raumes stehen einige Schränke. Bewege sie, um eine Spinne in einem Loch zu entdecken.
14. Benutze die Schränke, um auf die Bücherregale zu gelangen. Dort findest du auch eine Spinne.
15. Versteckt hinter einem Bild, ist diese Spinne ebenfalls nur mit Hilfe des Hookshots zu erreichen.
16. In einem Loch hinter einem anderen Gemälde.
17. Oben auf einem der Bücherregale.
18. In einer kleinen Höhle hinter einem der Regale. Verwandele dich in einen Goronen, um das Regal herauszuziehen.
19. Siehe 18.
20. Gehe nach unten und laufe durch die Tür neben der Fackel. Die Spinne befindet sich hinter einem Gemälde an der Wand.
21. In den Vorhängen über der Tür im selben Raum.
22. Verwandele dich in einen Goronen, um das Fass in der Ecke zu zerstören.
23. Mache einen Goron Stomp auf dem Tisch, um diese Spinne erscheinen zu lassen.
24. Siehe 22.
25. Siehe 22.
26. Verlasse den Raum und zerstöre das Spinnennetz vor der letzten Tür. Die erste Spinne entdeckst du hinter einigen Spinnennetzen an der Decke.

27. Hinter einem Boot, das an der hinteren Wand lehnt.
28. In einer Vase, die du nur mit Hilfe des Hookshots erreichst.
29. Unter einer Kiste, in die du hineinrollen kannst.
30. Rolle in eine weitere Kiste hinein, um eine kleine Höhle zu entdecken. Die Spinne befindet sich genau über dem Eingang.

Der Ikana-Friedhof

Diese Side Quest erstreckt sich über alle drei Tage, wobei du am ersten Tag gegen zwei Bosse antreten musst und an den anderen Tagen gegen jeweils nur einen Boss. Du benötigst Epona, um dich dieser Herausforderung stellen zu können. Begib dich dann in das Gebiet östlich von Clock Town.

Lasse Epona in vollem Galopp über den ersten und zweiten Zaun springen, steige anschließend ab und laufe zur linken Seite des Gebietes. Dort entdeckst du einen kleinen Vorsprung, an dem du dich hochziehen kannst. Nach einigen Metern erreichst du den Friedhof.

Tag 1

Während des ersten Tages auf dem Friedhof musst du zwei Bossen gegenüberreten. Der erste Boss ist ein schlafendes Skelett, das sich am nördlichen Ende des Friedhofes befindet. Spiele das Lied des Erwachens, um das Skelett aus dem Schlaf zu reißen und zu einem Kampf herauszufordern.

Um das Skelett zu besiegen musst du die Bunny Hood tragen, dich an seine Fersen heften und wiederholt mit Pfeilen auf das Gerippe zielen. Nach nur einem richtigen Treffer kannst du dich weiter nähern und mit dem Schwert zuschlagen. Wiederhole diesen Vorgang, bis das Skelett beseitigt ist und du als Belohnung die Kapitänsmaske erhältst. Mit dieser Maske kannst du von nun an mit den Skeletten reden, was dir den Weg zum zweiten Kampf an diesem Tag ebnet.

Laufe auf dem Friedhof umher und suche nach einigen Skeletten, die um einen Grabstein herumstehen. Rede mit ihnen und gib den Befehl zum Graben. Die Skelette zerstören daraufhin den Stein und ein Loch wird sichtbar. Lasse dich in dieses Loch fallen und erkunde die Umgebung, bis du zu einer verbarrikadierten Tür kommst. Erledige alle Fledermäuse und zünde danach die Fackeln mit Hilfe deiner Feuerpfeile an. Die Tür öffnet sich und du gelangst zum ersten Iron Knuckle.

Der Iron Knuckle

Um diesen gepanzerten Gegner zu einem Kampf herauszufordern, musst du entweder auf ihn zurennen und ihn mit dem Schwert treffen oder aber ihn mit einem Pfeil erwischen. Die Sache mit dem Pfeil ist etwas sicherer und besser für deine Gesundheit. Benutze dein Z-Targeting und umkreise ihn langsam. Dabei musst du allerdings darauf achten, dass er dich nicht mit seiner Axt erwischt, denn ein Treffer von ihm verbraucht wenigstens fünf Herzen, also eine ganze Menge.

Wenn du ihn einige Male getroffen hast, löst sich sein Panzer in Wohlgefallen auf und seine Angriffe werden schneller. Setze dein Z-Target zurück und mache genau so weiter, wie bisher. Nachdem du ihn besiegt hast, lernst du das Lied der Stürme.

Tag 2

Um auch am zweiten Tag unter die Erde zu gelangen, musst du den Skeletten erneut den Befehl zum Graben geben. Dich erwartet eine neue schwere Herausforderung. Benutze deine Linse der Wahrheit, um eine Tür zu entdecken und danach einen Laufweg, der übersät ist mit Spinnen und Fledermäusen. Benutze deine Pfeile,

um jeden deiner Gegner mit nur einem Treffer zu erledigen. An der Wand platzierst du dann eine Bombe, um ein Loch entstehen zu lassen.

Dahinter stehst du einem weiteren Iron Knuckle gegenüber. Besiege auch diesen Gegner, um ein Herzstück zu erhalten.

Tag 3

Deine unterirdische Aufgabe an diesem Tag unterscheidet sich enorm von den Aufgaben der letzten zwei Tage. Sobald du unter der Erde angekommen bist, rennst du in den Totengräber aus „Ocarina of Time“ hinein. Da es sehr dunkel ist und er nicht besonders gut sehen kann, benötigt er dich und deine Fee, um zu jedem Erdabschnitt zu gelangen und dort nach den Geistern zu graben. Führe ihn zu den Stellen, bis drei Geister befreit sind. Du musst dich sehr langsam fortbewegen, denn sonst verliert der Totengräber den Anschluss.

Nachdem alle drei Geister befreit sind, musst du gegen Big Poe antreten. Während er sich durch den Raum dreht, ist es klug, in der Mitte des Raumes große Kreise zu machen. Sobald er sich nicht mehr dreht, zielst du mit einem Pfeil auf ihn. Wiederhole den Vorgang, bis dein Gegner das Zeitliche gesegnet hat.

Der Notizbucheintrag von Anju und Kafei

Dieser Notizbucheintrag ist eine große, in sich geschlossene Herausforderung, an deren Ende du hoffentlich die Couples-Maske an dich nehmen kannst.

Anju – East Clock Town Hotel

Tag 1: 13.00 Uhr – 14.00 Uhr

Rede im Hotel mit Anju, um den Hotelschlüssel zu erhalten.

Tag 1: 14.00 Uhr – 19.00 Uhr

Rede mit Anju, nachdem der Briefträger gegangen ist. Dabei musst du die Kafei-Maske tragen. Vereinbare ein Treffen um 23.30 Uhr in dieser Nacht in der Küche.

Tag 1: 23.30 Uhr

Treffe dich mit Anju in der Küche, wo sie dir einen Brief von Kafei überreicht.

Tag 2: 16.00 Uhr – 20.00 Uhr

Gib Anju den Anhänger von Kafei.

Kafei – Laundry Pool

Tag 2: 6.00 Uhr – 11.00 Uhr

Wirf an diesem Morgen den Brief, den du von Anju erhalten hast, in den Briefkasten und warte darauf, dass der Briefträger ihn am Nachmittag mitnimmt. Folge dem Briefträger zur Poststelle und dann weiter zum Laundry Pool-Gebiet. Dort schleichst du dich in das Haus von Kafei, während der Briefträger ihn ablenkt.

Nachdem Kafei zurück ins Haus gekommen ist, redest du mit ihm und erhältst einen Anhänger, den du Anju geben sollst.

Kafei – Laundry Pool, Ikana Canyon und Clock Town

Tag 3: 13.00 Uhr – 19.00 Uhr und dann 19.00 Uhr – 12.00 Uhr

Gehe am dritten Tag nach 13.00 Uhr in Kafeis Haus und rede dort mit dem Trödler. Kaufe die Keaton-Maske und einen Brief an Madame Aroma. Der Mann erzählt dir etwas über einen Dieb im Ikana Canyon, wohin Kafei gegangen ist.

Bevor du den Ikana Canyon betrittst, benötigst du unbedingt:

1. Epona
2. Den Hookshot
3. Die Garo-Maske

Begib dich mit Epona in das Gebiet östlich von Clock Town und springe über die beiden Zäune. Wenn du den Mann auf der Klippe erreichst, ziehst du die Garo-Maske an, damit eine Hookshot-Zielscheibe erscheint. Das Versteck des Diebes ist an der äußersten rechten Stelle des Gebietes. Dort entdeckst du Kafei, der sich hinter einem Felsen versteckt. Geselle dich zu ihm und warte, bis der Dieb erscheint. Dann rennst du schnell in sein Versteck, sobald sich die Tür öffnet.

Im Innern musst du abwechselnd in die Rollen von Kafei und Link schlüpfen. In der Rolle von Kafei musst du die Blöcke auf die blauen Schalter schieben, damit sich die Tür öffnet. Die gelben Schalter verlangsamen das Fließband, während die roten Schalter die Geschwindigkeit des Bandes erhöhen. Vermeide es daher, die roten Schalter zu berühren. In der Rolle von Link musst du dir einen Weg durch die Deku-Babas in jedem Raum schlagen. Hast du alle besiegt, öffnet sich die Tür.

Wenn beide, Link und Kafei, den letzten Raum erreicht haben, kannst du endlich die Maske retten, die sich auf dem Fließband befindet. Kehre damit nach Clock Town zurück und gehe in das Zimmer von Anju, das sich im obersten Stockwerk des Hotels befindet. Warte dort. Wenn die Uhr fast abgelaufen ist, erscheint Kafei und gibt dir die Couples-Maske. Benutze anschließend die Okarina und spiele das Lied der Zeit, um zum ersten Tag zurückzukehren und dort deinen Spielstand zu speichern.

POKÉMON TRADING CARD GAME

Das heiß ersehnte Sammelkartenspiel für den Game Boy liegt endlich auch in einer deutschen Version vor. Im Folgenden erklären wir dir genau, was Sache ist. Viel Spaß beim Zocken!

Masons Labor

In diesem Gebiet beginnt deine Reise durch das Pokémon-Sammelkartenspiel. Hier wohnt auch der berühmte Pokémon-Experte Dr. Mason mit seinen Mitarbeitern Sam und Aaron.

Im Hauptraum befinden sich einige nützliche Gegenstände. An der oberen Wand steht ein PC, mit dem du nach E-Mail für Dr. Mason suchen kannst. Das lohnt sich übrigens durchaus, denn manchmal erhältst du hier Boosterpackungen. Im Raum befinden sich auch einige Bücherregale mit allgemeinen Infos über das Pokémon-Sammelkartenspiel. Und für Fragen und Trainingsduelle steht dir natürlich der gute Sam jederzeit zur Verfügung.

Im Nebenraum gibt es ebenfalls einige nützliche Sachen zu finden. Im ganzen Raum sind grüppchenweise Autodeck-Maschinen verteilt, mit denen du jeweils fünf Decks erzeugen kannst, sofern du die erforderlichen Karten besitzt. Zu Beginn des Spiels ist nur die Basis-Maschine geöffnet, doch mit den Medaillen, die du von den Club-Meistern gewinnst, erhältst du auch Zugriff auf die übrigen. Die Decks sind an sich nicht übel, aber mit den Tipps, die du erhalten hast, gelingt es dir möglicherweise, noch bessere zu bekommen.

Im unteren linken Bereich des Raums befindet sich eine Deck-Speichermaschine, mit der du eine ganze Reihe von selbst erstellten Decks speichern kannst, um sie später mühelos abzurufen.

Aaron, der Assistent von Dr. Mason, befindet sich ebenfalls in diesem Raum. Er ist bereit, mit dir ein Duell auszutragen. Zu gewinnen gibt es vier Preise. Du darfst sogar aussuchen, welches seiner drei Decks er verwenden soll. Netter Kerl! Der Haken an der Sache ist allerdings, dass die Boosterpackungen, die du von ihm gewinnst, lediglich Energie enthalten. In den ersten Spielabschnitten solltest du Aaron deshalb öfters besuchen, um mehr Möglichkeiten beim Erstellen von Decks zu erhalten.

Für die einzelnen Clubs gibt es keine vorgeschriebene Route. Dennoch empfiehlt es sich, den ersten Club je nach gewähltem Deck auszusuchen. Wenn du dich für Glumanda & Freunde entschieden hast, gehst du also in den Pflanzen-Club, bei Schiggy & Freunde gehst du in den Feuer-Club und bei Bisasam & Freunde geht's in den Steinclub. So kannst du die Schwäche des Gegners ausnutzen und deine Kartensammlung schnell und mühelos erweitern.

Pflanzen-Club

Das Mädels macht dir gleich klar, dass im Pflanzen-Club nur weibliche Mitglieder erwünscht sind. Unfair, als ob Männer keine Pflanzen lieben könnten!

Im Nebenraum des Pflanzen-Clubs gibt es einige Objekte, die in sämtlichen acht Clubs vorkommen. Ein PC, wie der in Masons Labor, befindet sich in einer Ecke. Hinter einem Tresen stehen zwei Angestellte, die für das Gefecht-Center und das Geschenkeshop zuständig sind. In das Gefecht-Center gehst du, wenn du per Link-Kabel ein Duell gegen einen anderen Pokémon-Sammelkartenspieler austragen möchtest. Im Geschenkeshop kannst du per Infrarotsensor oder Link-Kabel Karten oder Decks mit anderen Pokémon-Sammelkartenspielern austauschen. Du bekommst hier also keine zufällig ausgewählten Karten, sondern

gibst Karten ab und erhältst dafür andere zurück. Schließlich gibt's noch die Bücherregale, in denen du Infos über die bevorzugte Pokémon-Klasse dieses Clubs findest.

Außerdem befindet sich im Nebenraum noch das Mädchen, das so sehr auf Myrapla abfährt. Die Kleine bietet dir ein Giflor LV35 für deine Myrapla LV8. Wenn du einwilligst, kannst du zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal mit ihr handeln. Dann wird sie dir ein Piepi LV14 und einen Glurak LV76 im Tausch gegen ein Spezial-Pikachu LV16 und einen Turtok LV52 anbieten.

Wenn du im Kampf-Club mit Udo sprechen solltest, wird Michael aus diesem Club in der Lobby warten. Am Kartentisch im Nebenraum findest du schließlich noch Britta, ein Mitglied des Pflanzen-Clubs, die sich vom Blumen pflanzen erholt.

Britta

Deck: Etcetera

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Rätsel

Neben den Pflanzen-Pokémon setzt Britta auch gerne Psycho-Typen – besonders wegen der Schlafattacken – sowie ein paar Elektro-Typen ein. Sie wird versuchen, dein aktives Pokémon in Schlaf zu versetzen, um ihre Bank aufzupowern.

Wenn du Britta geschlagen hast, gehst du in den Hauptraum. Dort triffst du zunächst auf Vanessa, die ganz erfreut ist, mit dir ein Duell austragen zu können.

Vanessa

Deck: Kaleidoscope

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Kolosseum

Für ein Mitglied des Pflanzen-Clubs benutzt Vanessa recht wenige Pflanzen-Pokémon. Ihr Liebling scheint Evoli zu sein, aber in ihrem Deck befinden sich noch einige Überraschungen. Einige davon sind schwach gegen Kampf-Typen, falls du welche besitzt. Muss aber nicht unbedingt sein.

Laura

Deck: Blumengarten

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Evolution

Die Nächste ist Laura. Viele ihrer Pokémon sind schwach gegen Feuer-Typen, wie man das bei ordentlichen Pflanzen-Pokémon auch erwarten darf. Sie bringt aber auch gerne Kandidaten an den Start, die dich lähmen können. Mach dich also darauf gefasst, dich notfalls vollständig heilen zu müssen.

Nikki

Deck: Flower Power

Preise: 6

Gewinn: Pflanzen-Medaille, 2 Labor-Booster

Schließlich stehst du Nikki gegenüber, der Meisterin des Pflanzen-Clubs. Sie verwendet fast ausschließlich Pflanzen-Pokémon. Lass also deine Feuer-Typen schon mal warmlaufen, dann dürftest du mit ihr auch keine Probleme haben. Sie setzt gerne Energiekarten ein, um Karten wie Bisaflo LV67 und Giflor LV35 zu erhalten.

Sei also auf der Hut und erledige Myrapla LV8 und Bisasam LV13 möglichst frühzeitig. Als Lohn für deine Mühen erhältst du die Pflanzen-Medaille.

Feuer-Club

Dem Feuer-Club gehören einige fähige Trainer an, doch für einen Siegertypen wie dich dürften sie kein Problem darstellen.

Im Nebenraum findest du außer den Bücherregalen, dem PC und den Angestellten auch noch zwei interessante Typen. Der eine erzählt dir von Ishihara, einem der besten Pokémon-Sammler der Welt, den du später im Spiel auch hier aufsuchen solltest. Der andere schlägt dir einen interessanten Handel vor, sobald du einige Energiekarten gesammelt hast. Sein Angebot ist jedoch einmalig – wenn du ablehnst, verlässt er den Raum und ist futsch. Er will Energie und bietet dir deshalb seinen Flegmon LV9 im Tausch gegen alle deine Energiekarten an, die sich nicht in einem Deck befinden. Bevor du ihn anquatschst, solltest du mehrere Decks bilden und dort alle deine Energiekarten unterbringen – bis auf eine. Auf diese Weise opferst du nur eine Karte und machst beim Tausch ein gutes Geschäft.

Wenn du bereits beim Kampf-Club warst und mit dem Meister Udo gesprochen hast, wird Jessica hier auf ein Duell mit dir warten.

Begib dich vor dem Duell in den Hauptraum. Das erste Clubmitglied, auf das du hier stößt, ist Tom.

Tom

Deck: Ärger

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Evolution

Ärger ist ein passender Name für dieses Deck, denn Tom verwendet einige Pokémon, die über "Wut"-Attacken verfügen, also Angriffe, die umso mehr Schaden anrichten, je mehr Schaden das ausführende Pokémon bereits eingesteckt hat. Du musst sein Pokémon möglichst schnell treffen und Energiekarten einsetzen, damit der Gegner keine Energie aufbauen kann. Im Anschluss an dieses Duell triffst du auf Kevin, einen echten Feuer-Trainer.

Kevin

Deck: Flammenwerfer

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Kolosseum

Kevins Deck enthält ein paar echte Kraftpakete, die aber fast alle schwach gegen Wasser-Typen sind. Verwende die gleiche Energie-Abblock-Taktik wie bei Tom und setze Pokémon ein, die frühzeitig Schäden anrichten können, z.B. Sterndu oder Schiggy. Zwischen dir und dem Meister steht jetzt nur noch Peter.

Peter

Deck: Neu mischen

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Kolosseum

Wie viele andere Trainer auch, verwendet Peter gerne Schlaf- und Lähmungsattacken, um dich zu deaktivieren, bis seine Bank ausreichend aufgepowert ist. Mach ihm mit Windhauch einen Strich durch die

Rechnung. Aber achte auf die Trainerkarte Tausch, die er gerne und häufig einsetzt. Wenn du Peter bezwungen hast, geht's weiter zu Tim, dem Meister des Feuer-Clubs.

Tim

Deck: Feuersturm

Preise: 6

Gewinn: Feuer-Medaille, 2 Boosterpackungen Rätsel

Tim setzt gerne verschiedene Pokémon ein und lange nicht so viele Feuer-Typen, wie du vielleicht meinen könntest. Verwende wieder die bewährte Energie-Abblock-Taktik aus den vorherigen Duellen und konzentriere dich auf deine Wasser-Pokémon. Sobald der Kerl besiegt ist, gehört dir die Feuer-Medaille.

Stein-Club

Die meisten Gesteins-Pokémon sind schwach gegen Pflanzen-Gegner, deshalb empfiehlt es sich, jetzt ein Pflanzen-Deck zusammenzustellen, falls du noch keines hast.

Außer den Trainern gibt es in diesem Club nicht viel Interessantes für dich zu erleben. Falls du bereits Udo, den Meister des Kampf-Clubs getroffen hast, triffst du im Nebenraum auf das Kampf-Club-Mitglied Michael. Am Kartentisch sitzt Pascal, ein Mitglied des Stein-Clubs.

Pascal

Deck: Harte Pokemon

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Rätsel

Pascal ist ziemlich leicht zu schlagen, wenn du Pflanzen-Pokémon an den Start bringst, denn die meisten seiner Kandidaten sind schwach gegen Pflanzen-Typen. Dein Gegner kommt oft auch recht langsam in die Gänge und hat Probleme, seine Pokémon weiterzuentwickeln. Na, wenn's mehr nicht ist!

Im Hauptraum stößt du dann auf Achim, der gleich alles stehen und liegen lässt, um sich mit dir im Duell zu messen.

Achim

Deck: Ausgrabung

Preise: 3

Gewinn: 2 Boosterpackungen Evolution

Achims Deck ist ein typisches Stein-Deck, abgesehen von der Geheimnis-Fossil-Karte, die er ebenfalls einsetzt. Er kann diese Trainer-Karte zu einem Kabuto LV9, einem Aerodactyl LV28 oder einem Amonitas LV19 entwickeln. Alle drei können dich arg ins Schwitzen bringen, deshalb solltest du Windhauch verwenden, damit sämtliche Geheimnis-Fossil-Karte möglichst bald zu Staub und Asche werden.

Der nächste Kandidat ist Florian, der wohl stärkste Gegner in diesem Club.

Florian

Deck: Glühende Pokémon

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Kolosseum

Florian ist cleverer als seine Kumpels und hat einige Feuer-Pokémon in sein Deck gemogelt. Die Pflanzen-Typen, mit denen du die Gesteins-Pokémon so prima auseinander nehmen konntest, sind in der Regel schwach gegen Feuer-Typen. Vielleicht solltest du also für diesen Kampf besser deine Wasser - Pokémon favorisieren.

Weiter geht's mit Olaf, dem Meister des Stein-Clubs.

Olaf

Deck: Steinschlag

Preise: 6

Gewinn: Stein-Medaille, 2 Boosterpackungen Rätsel

Olaf verlässt sich wiederum hauptsächlich auf seine Gesteins-Typen, dennoch erwartet dich hier kein leichter Kampf, auch wenn du ein Pflanzen-Deck hast. Er steht auf Pokémon mit satter HP wie Onix LV12 oder Rihorn LV18, die ihm Zeit verschaffen sollen, um seine Bank aufzubauen. Außerdem hat er einige echte Schlägertypen in seinem Deck. Doch mit Pflanzen-Pokémon und Windhauch wirst du hier gut zurechtkommen. Als Lohn für deine Mühen erhältst du die Stein-Medaille!

Elektro-Club

Spätestens hier wirst du feststellen, dass Pikachu längst nicht so liebenswert ist, wie allgemein angenommen. Er ist ein harter Kämpfer, und er hat's auf dich abgesehen!

Im Nebenraum gib'ts die üblichen Dinge zu finden. Außerdem hast du hier Gelegenheit für einen Tausch. Der Typ sucht nämlich nach einem Elektrok LV35 und will dir dafür einen Elektrok LV20 andrehen. Der 20er ist zwar kein so überragender Kämpfer, aber er ist auch schwierig zu bekommen. Hol ihn dir, um deine Sammlung zu vervollständigen!

Dann geht's weiter in den Hauptraum, wo dich die Clubmitglieder schon erwarten. Die Erste ist Jennifer, ein echter Pikachu-Fan.

Jennifer

Deck: Pikachu

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Rätsel

Dass die Gute auf Pikachu steht, wirst du schnell merken. Vom seltenen Pikachu LV16 über einen Surfing Pikachu bis hin zum Flug Pikachu – sie hat sie alle und setzt sie auch ein. Du antwortest am besten mit Kampf-Pokémon, denn die sind den Elektro-Typen oft überlegen. Bis auf den Flug Pikachu, leider, denn der ist resistent gegen Kampf-Attacken. Mit Windhauch wirst du ihn schon in den Griff bekommen, doch für alle Fälle solltest du noch ein paar andere Pokémon im Deck haben.

Anschließend meldet sich Philipp zu Wort.

Philipp

Deck: Peng Peng Selbstzerstörung

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Kolosseum

Philipps' Deck besteht überwiegend aus explosiven Pokémon, von Smogon LV13 über Magnetilo LV13 bis hin

zu Magneton LV35 ist alles vertreten. Du kannst nicht viel gegen seine gefährliche Strategie unternehmen, versuche einfach, die Gegner möglichst früh zu erledigen und Energie abzuziehen.

Das letzte Mitglied des Elektro-Clubs ist der schwule Volker.

Volker

Deck: Kraftgenerator

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Kolosseum

Volker verwendet gerne Pokémon, die einiges wegstecken können, wie z.B. Zapdos LV64. Du solltest am besten ein Kampf-Deck zusammenstellen und versuchen, ihm Energie abzuziehen. Kicklee ist auch keine schlechte Wahl, um Pokémon auf der Bank zu erwischen, falls Volker seine schwereren Jungs als Puffer benutzt.

Nach Volker steigt der Chef in den Ring, Axel, der Meister des Elektro-Clubs.

Axel

Deck: Selbstzerstörung

Preise: 6

Gewinn: Elektro-Medaille, 2 Boosterpackungen Rätsel

Axel verwendet fast alle Pokémon, die schwach gegen Feuer-Typen sind. Also, was machst du? Richtig. Leicht wird der Kampf aber trotzdem nicht, denn Axel ist ein erstklassiger Trainer. Rechne hier mit Verzögerungstaktiken durch Elekter LV35 sowie verschärften Einsätzen von Kangama LV40 und einigen explosiven Pokémon. Solltest du das alles heil überstehen, gewinnst du die Elektro-Medaille.

Wasser-Club

Halte deine Elektro-Decks bereit, denn mehr wirst du in diesem Club wohl nicht benötigen.

Im Nebenraum gibt's was Interessantes zu sehen, gleich neben den Büchern. Das Mädels erzählt dir von Imakuni, einem merkwürdigen Typen, der ab und an im Club auftaucht. Übrigens verwendet man in diesem Club keine Feuer-Pokémon, deshalb wird dir das Mädchen sein Vorzeige-Arkani LV34 gegen ein gewöhnliches Lapras LV31 zum Tausch anbieten. Mach das, es lohnt sich.

Am Becken im Hauptraum findest du die Mitglieder des Wasser-Clubs. Deine erste Gegnerin ist Julia, und die hat einiges auf Lager...

Julia

Deck: Einsame Freunde

Preise: 3

Gewinn: 2 Boosterpackungen Rätsel

Julia setzt nur wenige Pokémon ein, die gegen Elektro-Typen empfindlich sind, aber sie hat keine wirklichen Schwächen. Lege dir also für den Notfall einige Karten bereit. Mache dich auf seltene Karten wie Knuddeluff LV36 gefasst und darauf, dass Julia ihre Pokémon häufig mit Trainer-Karten heilt. Sei stets auf der Hut, dann dürfte es keine Probleme geben.

Die Nächste ist Sara. Sie kann ein schwerer Gegner für dich sein, denn es geht nur um zwei Gewinne. Der schnellere Angreifer wird also wahrscheinlich gewinnen.

Sarah

Deck: Küste

Preise: 2

Gewinn: 2 Boosterpackungen Kolosseum

Sarahs Deck ist nicht allzu krass, aber rüste dich vorsichtshalber mit Pokémon aus, die mit nur einer Energie angreifen können. Hier zählt einzig die Schnelligkeit, und natürlich die Vorsicht. Zögere nicht, ein verwundetes Pokémon zurückzuziehen, falls nötig, denn bei nächster Gelegenheit wird es mit ziemlicher Sicherheit platt gemacht. Hier kannst du dich nämlich nur begrenzt bewegen.

Der Letzte gewöhnliche Trainer, der sich dir in den Weg stellt, ist Felix.

Felix

Deck: Wellenrauschen

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Rätsel

Felix kann dir durchaus Probleme bereiten, denn er spielt zügig viele einfache Pokémon aus. Du musst mit ihm Schritt halten. Glücklicherweise scheint sein Deck nicht gerade allzu viel Energie aufweisen zu können, und manchmal kann er die gespielten Karten nicht einmal powern. Ziehe ihm weitere Energie ab, und er wird bald Ruhe geben.

Dann wäre da noch Lisa, die Meisterin des Clubs.

Lisa

Deck: Go Go Regentanz

Preise: 6

Gewinn: Wasser-Medaille, 2 Boosterpackungen Labor

Lisa verlässt sich auf Pokémon, die schwach gegen Elektro-Typen sind. Halte also dein Elektro-Deck bereit. Mit Elektek LV35 und Magnetilo LV13 kannst du sie hinhalten, um deine Bank aufzupowern. Dann gibst du's ihr aus allen Rohren! Und schon wenig später gehört dir die Wasser-Medaille.

Wissenschafts-Club

In diesem Club darfst du mit einigen seltenen Pokémon rechnen, die die Mitglieder in ihren Decks versteckt haben. Ansonsten gibt es hier nicht viel, was dich von deinem Weg abbringen könnte. Als guter Tauschpartner wird dir erneut Ishihara genannt, und in der Bibliothek gibt's einige interessante Bücher. Und das war's auch schon.

Im Hauptraum findest du die Clubmitglieder. Der Erik ist schon ganz heiß auf dich...

Erik

Deck: Gift

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Evolution

Der Name von Eriks Deck sagt schon alles: Er fährt voll auf Gift ab, und das ist aus deiner Sicht eine sehr ungesunde Sache. Glücklicherweise sind viele seiner Pokémon schwach gegen Psychos. Leg dir also schleunigst ein gutes Psycho-Deck zurecht. Außerdem solltest du vier Heilungskarten dazupacken, denn die

wirst du brauchen.

In der hinteren rechten Ecke lungert David herum, der Nidoran und Konsorten bevorzugt.

David

Deck: Niedliches Nidoran

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Rätsel

David müllt dich zu mit Nidoran-Pokémon. Nidoran (W) LV13's Aufruf zur Sippenattacke bedeutet für dich, dass sich seine Bank schnell füllen wird. Er zögert auch nicht, seine Pokémon zu entwickeln. Toll immerhin, dass die meisten seiner Kandidaten schwach gegen Psycho-Angriffe sind. Also zückst du erneut dein bewährtes Psycho-Deck. Falls du Rückentwicklungsspray besitzt, kannst du dir damit das Leben leichter machen. Brauchen tust du's allerdings nicht unbedingt.

Dann kommt Martin, der Letzte zwischen dir und dem Meister.

Martin

Deck: Fliegende Pokémon

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Labor

Martin ist offenbar ganz verrückt nach Flug-Pokémon, denn in seinem Deck wimmelt es nur so davon. Versuch's mit einem Deck aus Elektro und Psycho, um die Schwächen seiner Karten so gut wie möglich zu nutzen. Hüte dich vor den Wirbelwind-Attacken seiner Pokémon! Diese sind ebenso effektiv wie die Windhauch-Karte. Statte dich mit einigen Wechselkarten und günstigen Rückzugskostenkarten aus, dann dürfte es eigentlich locker klappen.

Und dann kommt der Meister persönlich! Uli heißt er.

Uli

Deck: Wunder der Wissenschaft

Preise: 6

Gewinn: Wissenschafts-Medaille, 2 Boosterpackungen Rätsel

Ulis Deck ist höchst anfällig gegen Psycho-Attacken. Lege dir also ein reines Psycho-Deck bereit. Und damit musst du rechnen: viele Sleimas LV17 und Smogons LV13, die als Puffer dienen, während der Meister seine schweren Brocken aufpowert. Übe ständig deinen Psycho-Druck auf ihn aus, dann wird er bald die Segel streichen. Dein verdienter Lohn wird die Wissenschafts-Medaille sein.

Psycho-Club

Psycho-Pokémon verwenden psychische Kräfte und gehören zu den stärksten Vertretern ihrer Gattung. Mach dich also auf erbitterte Duelle gefasst!

Im Nebenraum des Clubs triffst du auf einen schlecht gelaunten Pappy. Er kann die arroganten Psycho-Club-Mitglieder nicht mehr ab und wünscht sich nichts sehnlicher, als sie am Boden zu sehen. Er verspricht dir ein seltenes Promo-Mewtu LV60, wenn es dir gelingt, den Club-Meister zu schlagen. Eine Belohnung für etwas, das du sowieso vorhattest? Kein schlechter Handel!

Im Raum befindet sich auch Robin, ein Clubmitglied, dem es schon im Hintern juckt.

Robin

Deck: Geist

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Evolution

Die beste Waffe gegen Psycho-Gegner sind Psychos. Hau diesem Robin also deine gesammelte Psycho-Power um die Schlappohren! Er setzt allerdings auch Pokémon ein, die gegen Psychos resistent sind. Hier hilft wieder unser Notnagel: ein paar verschiedene Pokémon im Deck.

Im Hauptraum warten bereits die übrigen beiden Clubmitglieder und der Meister. Zu deiner Rechten harrt die liebliche Stefanie deiner wilden Attacken.

Stefanie

Deck: Eigenartige Kraft

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Labor

Eine weitere Mission für dein Psycho-Deck. Hier solltest du nach Möglichkeit schnelle Pokémon an den Start bringen und einige heilende Trainer-Karten hinzufügen. Stefanies Spezialität ist es, dein aktives Pokémon zu umgehen und gleich die Bank anzugreifen. Ihre Attacken sind sehr unschön, sofern du sie nicht sofort heilen kannst. Bleib einfach am Ball, dann hast du sie früher oder später niedergerungen.

Ihr folgt Daniel, der sich ein echtes Spaßkiller-Deck gebastelt hat.

Daniel

Deck: Zeit für ein Nickerchen

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Evolution

Wie der Name seines Decks schon sagt, legt es Daniel darauf an, deine Pokémon schlafen zu schicken. Nimm wieder dein Psycho-Deck, aber lege einige Energie dazu, damit du nicht allzu sehr leiden musst. Das Duell mit Daniel ist eigentlich nicht hart, sondern einfach nur nervig.

So, und wenn die drei hinüber sind, geht's ran an den Meister!

Alex

Deck: Eigenartige Psycho

Preise: 6

Gewinn: Psycho-Medaille, 2 Boosterpackungen Labor

Wenn du Alex schlagen willst, zählt nicht deine Ausdauer, sondern nur deine Übermacht. Besonders gern schickt er Chaneira LV55 als aktives Pokémon vor, um seine Bank aufzubauen. Kurz bevor du Chaneira den Rest gibst, spielt er eine Pokémon Center-Karte. Außerdem hetzt er dir Pantimos LV28 mit seiner Barriere als Blocker auf den Hals sowie Simsala LV42 mit der Reflektor-Attacke. Verwende ein Psycho-Deck und versuche, dem Gegner Energie abzuziehen. Setze diesen komischen Alex einfach schachmatt! Anschließend kannst du dich über die gewonnene Psycho-Medaille freuen. Vergiss aber nicht, sie Pappy zu zeigen, um deine Gratiskarte einzusacken!

Kampf-Club

Um die Mitglieder dieses Clubs zu bezwingen, bedarf es deinerseits einer gewissen Reiselust, denn die verehrten Damen und Herren sind momentan außer Haus!

Im Nebenraum des Clubs triffst du auf einen Mann, der dich um einen Georok-LV26 bittet. Tu's nicht, denn wenn du wartest, gibt er dir dafür einen seltenen Pikachu LV16. Er wird dir noch diverse andere Pokémon anbieten. Gehe nicht darauf ein! Du verschwendest nur deine Karten.

Im Hauptraum triffst du auf Udo, den Meister des Clubs. Die übrigen Mitglieder sind abwesend. Und wenn du mit ihm redest, erfährst du auch den Grund dafür: Sie trainieren in anderen Clubs. Nach dem Gespräch mit Udo erscheinen die anderen drei Clubmitglieder in den jeweiligen Clubs. Begib dich dorthin, um sie zum Duell herauszufordern.

Im Stein-Club wartet bereits Frank

Frank

Deck: Muskeln statt Hirn

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Evolution

Das Deck von Frank ist gespickt mit schweren Jungs, die allesamt eine Menge austeilen können. Hier können wir dir keine besondere Strategie empfehlen. Verwende einfach ein Psycho-Deck mit einigen zusätzlichen Typen für den Psycho-resistenten Tauros LV32, und dann dürfte es nicht allzu lange dauern.

Dann geht's ab in den Feuer-Club, wo Jessica dich bereits erwartet.

Jessica

Deck: Liebe zum Kampf

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Kolosseum

Jessica mag ja das Kämpfen lieben, aber sie ist darin nicht sonderlich gut. Ihr Deck ist eine Mischung aus Kampf- und Farblos-Typen, die allesamt etwas schwach auf der Brust sind. Mit einem ordentlichen Psycho-Deck bekommst du die Lady schnell in den Griff.

Das letzte Mitglied des Kampf-Clubs trainiert gerade im Pflanzen-Club.

Michael

Deck: Heißer Kampf

Preise: 4

Gewinn: 2 Boosterpackungen Kolosseum

Michael kombiniert in seinem Deck Kampf-, Feuer- und Elektro-Typen. Dies ist ein gutes Beispiel dafür, warum wir stets empfehlen, nie mehr als zwei Pokémon-Klassen in einem Deck zu verwenden. Er hat zwar einige fähige Pokémon am Start, doch er wird verflucht oft unter Energieproblemen leiden. Setze ihm also ein Psycho-Deck entgegen und versuche, ihm möglichst viel Energie abzuziehen, dann fällt er wie ein Kartenhaus zusammen.

Nun geht's zurück zum Kampf-Club. Der Kampf gegen Udo steht bevor!

Udo

Deck: Ersts Schlag

Preise: 6

Gewinn: Kampf-Medaille, 2 Boosterpackungen Labor

Udo ist ein wahrer Meister. Er greift dich mit einem Stoßtrupp aus Machollo LV20, Nockchan LV33 und Kicklee LV30 an, deren Attacken er durch PlusPower-Karten noch verstärkt. Die beste Wahl ist hier ein Psycho-Deck. Außerdem solltest du dem Meister tunlichst Energie entwenden. Halte einige Karten bereit, wie z.B. Dodu LV10 oder Habita LV13, die gegen Kampfattacken resistent sind und keine Rückzugskosten verursachen. Verwende sie als Puffer, um deine Bank aufzubauen. Dann ziehst du sie zurück und gehst zum Großangriff über. In null Komma nix hast du Udo in den Sack gesteckt, und die Kampf-Medaille dazu!

Pokémon-Dome

Jetzt, wo du alle acht Medaillen ergattert hast, ist es an der Zeit, die legendären Karten zu gewinnen!

Im Hauptgebiet findest du eine erhöhte Stelle mit einem Kartentisch darauf. Wenn du diese Stelle betrittst, musst du dich mit den Großmeistern auseinander setzen. Dem ersten begegnest du mit dem Deck, das du gerade geladen hast. Danach erst hast du die Gelegenheit, dein Deck zu wechseln und nach jedem Duell den Spielstand zu speichern. Für den ersten Kampf solltest du ein Wasser-Deck bereit halten. Wenn du jetzt auch nur einen Kampf verlierst, musst du diese Runde wieder von vorn beginnen. Denke also unbedingt daran, nach jedem Duell zu speichern.

Wenn du dich dem Tisch näherst, taucht Uwe auf und macht dich mit Maïke, Sven und Paul bekannt. Dann beginnt dein erstes Duell. Dein Gegner ist Maïke.

Maïke

Deck: Legendäres Lavados

Preise: 6

In Maïkes Deck dreht sich alles um Feuer-Pokémon. Wir wissen nicht, was der Arzt empfiehlt, wir empfehlen das bereit liegende Wasser-Deck. Mit ihrem Lavados LV37 besorgt sie sich von 1 bis 4 (wird zufällig gewählt) Feuerenergie, sobald sie die Karte spielt. Maïkes verwendet diese Energie, um ihre Bank aufzupowern. Halte einfach dagegen und nutze die Schwäche ihres Pokémons aus, um sie zu bezwingen.

Nach Maïke betritt Sven die Bühne. Ihn bearbeitest du am besten mit einem Kampf-Deck, in dem sich auch einige Reihen mit Sandans und Digdas befinden.

Sven

Deck: Legendäres Zapdos

Preise: 6

Die meisten von Svens Pokémon sind schwach gegen Feuer-Attacken, was dir natürlich ungemein hilft. Deine Sandan- und Digda-Reihen sind darüber hinaus resistent gegen Elektro-Typen. Und mehr brauchst du wirklich nicht, um Sven zu bezwingen.

Der Nächste! Paul ist an der Reihe. Unser Vorschlag: Lege dir ein Elektro-Deck bereit, das auch einige Energie-Absauger-Karten enthält.

Paul

Deck: Legendäres Arktos

Preise: 6

In Pauls Deck scheint steter Energiemangel zu herrschen, und mit ein paar Energie-Absauger-Karten kannst

du dafür sorgen, dass das auch so bleibt. Er ist trotzdem ein starker Gegner. Doch wenn du seine Schwäche richtig ausnutzt, dürftest du keine Probleme mit ihm bekommen.

Dann ist Uwe an der Reihe, der Anführer der Gruppe. Hier schlagen wir ein Deck mit Pflanzen- und Elektro-Typen vor, das sich am besten für den Kampf mit den unterschiedlichen Drachen-Typen eignet, die er einsetzen wird.

Uwe

Deck: Legendäres Dragoran

Preise: 6

Uwe ist ein harter Brocken. Rechne hier mit Lapras LV31 als Scharfmacher und mit Garados LV41 als Ausputzer. Außerdem verwendet Uwe Pokémon Wachstum um aus Glumanda LV10 einen Glurak LV76 zu zaubern. Vernichte sämtliche Dratinis, die er ausspielt, damit er auf keinen Fall seinen legendären Dragoran LV41 einsetzen kann.

Doch es ist noch nicht vorbei! Dein Erzrivale Ronald hat die Vierergruppe offenbar schon geschlagen. Fordere ihn zum Duell heraus, um die legendären Karten zu erhalten. Allerdings bist du im Nachteil, denn Ronald hat diese Karten bereits in seinem Deck! Für den Kampf empfehlen wir eine Mischung aus Kampf-, Wasser- und Farblos-Typen.

Ronald

Deck: Legendärer Ronald

Preise: 6

Ronald ist ein knallharter Zeitgenosse, dein Erzrivale und der Gewinner der legendären Karten. Um sein Deck aufzupowern, verwendet er oft einen bestimmten Trick: Er spielt den legendären Lavados LV37 auf seine Bank, zieht die restliche Feuerenergie ab und verwendet dann eine Trainer-Karte, um die Karte aufzunehmen und erneut zu spielen. Dadurch verschafft er sich ausreichend Energie, um sein Deck aufzupowern. Dagegen gibt es leider kein Mittel, du musst halt kämpfen.

Wenn du Ronald bezwungen hast, verschwinden die legendären Karten aus seinem Deck. Gehe nun in den hinteren Raum und hol dir dort deinen Preis ab. Du hast es geschafft!

WWF NO MERCY

The Rock

The Rock war fünfmaliger WWF-Champion. Sein Finisher ist "The Rock Bottom" und seine Catchphrase lautet: "If you smell what The Rock is cookin."

Gegner 1 – Triple H

Gegner 2 – Benoit

Gegner 3 – Undertaker

Front Grappling Moves

Headlock and Punch	A antippen
Snapmare	A antippen + ➡
Eye Rake	A antippen + Hoch
Scoop Slam	A antippen + Runter
Arm Wrench/Elbow Smash	B antippen
Headlock Takedown	B antippen + ➡
Suplex	B antippen + Hoch
Shoulder Breaker	B antippen + Runter
Headlock	A halten
Russian Leg Sweep	A halten + ➡
Neck Breaker 02 (Swinging)	A halten + Hoch
Small Package	A halten + Runter
Manhattan Drop	B halten
DDT 01	B halten + ➡
Stalling Brainbuster	B halten + Hoch
Belly to Belly Suplex 01	B halten + Runter
Rock Bottom	Analogstick

Rear Grappling Moves und Reversals

Falling Back Drop	A antippen
Falling Back Drop	A antippen + Steuerkreuz
Shin Breaker 01	B antippen
Shin Breaker 01	B antippen + Steuerkreuz
Surfboard Stretch	A halten
Surfboard Stretch	A halten + Steuerkreuz
Atomic Drop	B halten
Atomic Drop	B halten + Steuerkreuz
Reverse DDT 02	Analogstick

Standing Moves

Elbow Strike	B antippen
Hook Punch 01	B antippen + Steuerkreuz
Front Kick 01	B antippen
Front Kick 05	B antippen + Steuerkreuz
Diving Clothesline	B halten
Rock Punch	B halten + Steuerkreuz
Standing Clothesline	B halten + A

Ducking und Counter Moves

Low Blow	B (in geduckter Haltung)
Counter mit Rock Punch	R (Punch)
Counter mit Rock Bottom	R (Spezial)
Leg Push Takedown Counter	R (Kick)
Low Blow Counter 03	R (Kick)
Dragon Screw Counter 02	R (Spezial)

Running Moves und Grapples

Um möglichst viel Kraft in deinen Lauf zu legen, solltest du das Steuerkreuz in die Richtung gedrückt halten, in die du rennst.

Shoulder Block	B antippen
Back Elbow Smash	A antippen + B
Rock Clothesline	B halten
Rock Jumping Clothesline	A halten + B
Rock Spinning DDT (Front Grapple)	A beim Laufen
Face Crusher 02 (Back Grapple)	A beim Laufen

Running Ground Attacks

Diese Moves werden durchgeführt, während der Gegner am Boden liegt.

People's Elbow	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben.
Stomp	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten.
Stomp	Gegner sitzt aufrecht.
Stomp	Gegner setzt sich auf den Boden.

Under Body Submission

Diese Moves werden durchgeführt, indem du A drückst, während der Gegner auf dem Boden liegt.

Armbar 02	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben.
Sitting Reverse Armbar	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten.
Sleeper Hold	Gegner sitzt aufrecht.
Mahistrol Cradle	Gegner setzt sich auf den Boden.
People's Elbow	Gesicht nach oben.

Lower Body Submission

Groin Knee Drop	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben.
Single Crab	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten.
Figure 4 Leg Lock	Gesicht nach oben.

Ground Attacks

Rock Stomp	B (Gegner mit dem Gesicht nach oben)
Rock Stomp	B (Gegner mit dem Gesicht nach unten)
Rock Stomp	B (Gegner sitzt aufrecht)
Rock Stomp	B (Gegner setzt sich auf den Boden)

Turnbuckle Attacks

-Gegner in der Ecke-

Front Kick 05	B
Rock Punch	B + ➡

-Im Laufen-

Rock Clothesline	B
Rock Jumping Clothesline	B + ➡

-Counter-

Boot to Face	L (nach einem Irish)
--------------	----------------------

-Tree of Woe Moves-

Front Kick 05	B
Front Kick 05	B + ➡
Shoulder Block	B beim Laufen

Front Turnbuckle Grapples

Shoulder Thrusts	A antippen
Knee Strikes	B antippen
Foot Choke	A halten
Superplex	B halten
Super Rock Bottom	Analogstick

Back Turnbuckle Grapples

Forearm Smash	A antippen
Forearm Smash	B antippen
Super Back Drop	A halten
Super Back Drop	B halten
Super Back Drop	Analogstick

High Flying Moves

Diese Moves werden durchgeführt, nachdem man in der Ecke hinaufgeklaut ist.

Double Axe Handle	Gegner steht
Double Axe Handle	Gegner steht außerhalb des Ringes
Knee Drop	Gegner liegt am Boden
Knee Drop	Gegner liegt außerhalb des Ringes am Boden

Apron Grapples

-Von innen-

Club to Chest	B antippen
Suplex to Inside	B halten
Suplex Reversal to Inside	L

-Von außen-

Arm Breaker	B antippen
Guillotine	B halten
Suplex Reverse	L

Andere Apron Attacks

Middle Kick to Inside	B
Strong Kick to Outside	B
Dropping Elbow	B + Steuerkreuz (außen)
Taunt 001	Analogstick

Irish Whip Moves und Grapples

Back Elbow B
-Weak Irish Whip Grapple Moves-

Back Toss 01 A antippen
Samoan Drop 01 A halten

-Strong Irish Whip Grapple Moves-

Powerslam 01 A antippen
Tilt A Whirl Driver (PIN) A halten
Rock Spinebuster Analogstick

Double Team Moves

Wishbone Split Front Grapple
Double Atomic Drop Back Grapple
Double Piledriver Sandwich Grapple
Double Arm Drag Irish Whip Grapple
Punching Reversal L

Taunts

Rock 02 (Just bring it) Hoch (mit dem Analogstick)
Rock 01 (Spit in hand) ← (mit dem Analogstick)
Taunt 179 → (mit dem Analogstick)
Rock 03 (Ready for the
Rock Bottom) Analogstick
Taunt 091 Celebration

HHH

HHH war viermaliger WWF-Champion, sein Finisher ist „The Pedigree“ und seine Catchphrase lautet: „I am that damn good.“

Gegner 1 – The Rock

Gegner 2 – „Stone Cold“ Steve Austin

Gegner 3 – Undertaker

Front Grappling Moves

Overhead Punch A antippen
Snapmare A antippen + →
Elbow to Back of Head A antippen + Hoch
Scoop Slam A antippen + Runter
Arm Wrench/Elbow Smash B antippen
Neckbreaker 01 B antippen + →
Suplex B antippen + Hoch
Knee Strikes 01 B antippen + Runter

Headlock A halten
Underhook Suplex mit dem Knie A halten + →
Rope Drop Clothesline A halten + Hoch
Small Package A halten + Runter
Manhattan Drop B halten
Reverse Suplex B halten + →
Stalling Piledriver B halten + Runter
Pedigree Analogstick

Rear Grappling Moves und Reversals

Falling Back Drop A antippen
Falling Back Drop A antippen + Steuerkreuz
Shin Breaker 01 B antippen
Shin Breaker 01 B antippen + Steuerkreuz
School Boy A halten
School Boy A halten + Steuerkreuz
Shining Back Drop B halten
Shining Back Drop B halten + Steuerkreuz
Reverse Suplex Analogstick

Standing Moves

Chop 01 B antippen
Elbow Strike B antippen + Steuerkreuz
Front Kick 01 B antippen
Front Kick 05 B antippen + Steuerkreuz
Punch 04 B halten
Jab R B halten + Steuerkreuz
Diving Clothesline B halten + A

Ducking und Counter Moves

Low Blow B (in geduckter Haltung)
Counter/Jab R (Punch)
Counter/Pedigree R (Spezial)
Manhattan Drop Counter R (Kick)
Elbow Crush Counter R (Kick)
Reverse Suplex R (Spezial)

Running Moves und Grapples

Um möglichst viel Kraft in deinen Lauf zu legen, solltest du das Steuerkreuz in die Richtung gedrückt halten, in die du rennst.

Back Elbow Smash 01	B antippen
Kitchen Sink 01	A antippen + B
HHH Jumping Knee Attack	B halten
Clothesline R 01	A halten + B
Chin Breaker (Front Grapple)	A beim Laufen
Bulldog (Back Grapple)	A beim Laufen

Running Ground Attacks

Diese Moves werden durchgeführt, wenn der Gegner am Boden liegt.

Elbow Drop 01	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Stomp	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten
Stomp	Gegner sitzt aufrecht
Stomp	Gegner setzt sich auf den Boden

Upper Body Submission

Diese Moves werden durchgeführt, indem du A drückst, während der Gegner auf dem Boden liegt.

Clutching Punch	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Sitting Reverse Armbar	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten
Sleeper Hold	Gegner sitzt aufrecht
Camel Clutch	Gegner setzt sich auf den Boden

Lower Body Submission

Groin Knee Drop	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Knee Stomp	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten

Ground Attacks

Knee Stomp 02	B (Gegner blickt nach oben)
Elbow Drop 06	B (Gegner blickt nach unten)
Double Axe Handle	B (Gegner sitzt aufrecht)
Knee Drop 03	B (Gegner setzt sich auf den Boden)

Turnbuckle Attacks

-Gegner in der Ecke-

Downward Elbow Strike B	
Front Kick 05	B + ➡

-Im Laufen-

Clothesline R 01	B
HHH Jumping Knee Attack	B + ➡

-Counter-

Boot to Face	L (nach einem Irish)
--------------	----------------------

-Tree of Woe Moves-

Front Kick 05	B
Front Kick 05	B + ➡
Shoulder Block	B im Laufen

Front Turnbuckle Grapples

Shoulder Thrusts	A antippen
10 Punch with DX Pose	B antippen
Foot Choke	A halten
Knee Strikes	B halten
Superplex	Analogstick

Back Turnbuckle Grapples

Forearm Smash	A antippen
Forearm Smash	B antippen
Super Back Drop	A halten
Super Back Drop	B halten
Super Back Drop	Analogstick

High Flying Moves

Diese Moves werden durchgeführt, nachdem man in der Ecke hinaufgekllettert ist.

Double Axe Handle	Gegner steht
Double Axe Handle	Gegner steht außerhalb des Ringes

Knee Drop	Gegner liegt
Body Splash	Gegner liegt außerhalb des Ringes

Apron Grapples

-Von innen-

Club to Chest	B antippen
Suplex to Inside	B halten
Suplex Reversal to Inside	L

-Von außen-

Guillotine	B antippen
Sunset Flip over Ropes	B halten
Suplex Reverse	L

Andere Apron Attacks

Middle Kick to Inside	B
Strong Kick to Outside	B
Dropping Elbow	B + Steuerkreuz
Taunt 001	Analogstick

Irish Whip Moves und Grapples

Back Elbow	B
------------	---

-Weak Irish Whip Grapple Moves-

Scissor Sweep	A antippen
Powerslam 01	A halten

-Strong Irish Whip Grapple Moves-

Sleeper Hold	A antippen
Manhattan Drop	A halten
Pedigree	Analogstick

Double Team Moves

Double Suplex	Front Grapple
Double Atomic Drop	Back Grapple
Double Piledriver	Sandwich Grapple
Double Arm Drag	Irish Whip Grapple
Punching Reversal	L

Taunts

Taunt 110	Hoch (auf dem Analogstick)
DX 01 (Crotch Crop)	← (auf dem Analogstick)
DX 02 (X over Head)	→ (auf dem Analogstick)
DX 03 (Lots of Chops)	Analogstick
DX 03	Celebration

"Stone Cold" Steve Austin

Steve Austin war viermaliger WWF-Champion, sein Finisher ist „The Stone Cold Stunner“ und seine Catchphrase lautet: „Oh Hell Yeah.“

Gegner 1 – Vince McMahon

Gegner 2 – Triple H

Gegner 3 – The Rock

Front Grappling Moves

Slap	A antippen
Snapmare	A antippen + →
Eye Rake	A antippen + Hoch
Scoop Slam	A antippen + Runter
Headlock Takedown	B antippen
Shoulder Thrusts	B antippen + →
Suplex	B antippen + Hoch
Piledriver 02	B antippen + Runter
Headlock	A halten
Hip Throw	A halten + →
Back Body Flip	A halten + Hoch
Jawbreaker	A halten + Runter
Knee Strikes 01	B halten
Standing Clothesline	B halten + →
Shoulder Breaker Thrust	B halten + Hoch
Manhattan Drop	B halten + Runter
Stone Cold Stunner	Analogstick

Rear Grappling Moves und Reversals

Falling Back Drop	A antippen
Falling Back Drop	A antippen + Steuerkreuz
Forearm Smash	B antippen
Forearm Smash	B antippen + Steuerkreuz
School Boy	A halten
School Boy	A halten + Steuerkreuz
Big Clothesline	B halten
Big Clothesline	B halten + Steuerkreuz
Rear Naked Choke	Analogstick

Standing Moves

Body Punch	B antippen
Elbow Strike	B antippen + Steuerkreuz

Front Kick 01	B antippen
Front Kick 05	B antippen + Steuerkreuz
Diving Clothesline	B halten
Austin Punch	B halten + Steuerkreuz
Standing Clothesline 01	B halten + A

Ducking und Counter Moves

Rising Clothesline	B (in geduckter Haltung)
Counter/Austin Punch	R (Punch)
Counter/Stone Cold Stunner	R (Spezial)
Pushing Takedown Counter	R (Kick)
Manhattan Drop Counter	R (Kick)
Counter Stunner	R (Spezial)

Running Moves und Grapples

Um möglichst viel Kraft in deinen Lauf zu legen, solltest du das Steuerkreuz in die Richtung gedrückt halten, in die du läufst.

Shoulder Block	B antippen
Back Elbow Smash	A antippen + B
Clothesline R 01	B halten
Kitchen Sink 01	A halten + B
Swinging Neck Breaker (Front Grapple)	A (beim Laufen)
Bulldog (Back Grapple)	A (beim Laufen)

Running Ground Attack

Diese Moves werden durchgeführt, wenn der Gegner am Boden liegt.

Austin Elbow Drop	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Austin Elbow Drop	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten
Stomp	Gegner sitzt aufrecht
Stomp	Gegner setzt sich auf den Boden

Upper Body Submission

Diese Moves werden durchgeführt, indem du A drückst, während der Gegner am Boden liegt.

Head Pound	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Sitting Reverse Armbar	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten
Sleeper Hold	Gegner sitzt aufrecht
Camel Clutch	Gegner setzt sich auf den Boden

Lower Body Submission

Groin Knee Drop	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Knee Stomp	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten

Ground Attacks

Austin Elbow Drop	B (Gegner blickt nach oben)
Stomp 02	B (Gegner blickt nach unten)
Kick	B (Gegner sitzt aufrecht)
Double Axe Handle	B (Gegner setzt sich auf den Boden)

Turnbuckle Attacks

-Gegner in der Ecke-

Front Kick 05	B
Austin Punch	B + →

-Im Laufen-

Clothesline R 01	B
Back Elbow Smash	B + →

-Counter-

Boot to Face	L (nach einem Irish)
--------------	----------------------

-Tree of Woe Moves-

Front Kick 05	B
Front Kick 05	B + →
Shoulder Block	B (im Laufen)

Front Turnbuckle Grapples

Shoulder Thrusts	A antippen
10 Punch	B antippen
Knee Strikes	A halten
Mudhole Stomping	B halten
Mudhole Stomping	Analogstick

Back Turnbuckle Grapples

Forearm Smash	A antippen
Forearm Smash	B antippen
Super Back Drop	A halten
Super Back Drop	B halten
Super Back Drop	Analogstick

High Flying Moves

Diese Moves werden durchgeführt, nachdem du in der Ecke hinaufgeklettert bist.

Double Axe Handle	Gegner steht
Double Axe Handle	Gegner steht außerhalb des Ringes
Flying Clothesline	Gegner steht
Back Elbow Drop	Gegner liegt
Body Splash	Gegner liegt außerhalb des Ringes

Apron Grapples

-Von innen-

Club to Chest	B antippen
Suplex to Inside	B halten
Suplex Reversal to Inside	L

-Von außen-

Guillotine	B antippen
Guillotine Drop	B halten
Suplex Reverse	L

Andere Apron Attacks

Middle Kick to Inside	B
Strong Kick to Outside	B
Dropping Elbow	B + Steuerkreuz
Taunt 001	Analogstick

Irish Whip Moves und Grapples

Back Elbow	B
------------	---

-Weak Irish Whip Grapple Moves-

Monkey Toss	A antippen
Back Toss 02	A halten

-Strong Irish Whip Grapple Moves-

Sleeper Hold	A antippen
Lou Thesz Press Knuckle	A halten
Lou Thesz Press Knuckle	Analogstick

Double Team Moves

Double Suplex	Front Grapple
Double Atomic Drop	Back Grapple
Double Piledriver	Sandwich Grapple
Double Arm Drag	Irish Whip Grapple
Punching Reversal	L

Taunts

Austin 01	
(Double Middle Finger)	Hoch (auf dem Analogstick)
Austin 01	← (auf dem Analogstick)
Austin 01	→ (auf dem Analogstick)
Austin 02	Analogstick
Austin 03	
(Falls down and flips bird)	Celebration

Undertaker

Der Undertaker war dreimaliger WWF-Champion, sein Finisher ist „The Last Ride“ und seine Catchphrase lautet: „Rest in Peace.“

Gegner 1 – Triple H

Gegner 2 – The Rock

Gegner 3 – Kane

Front Grappling Moves

Head Butt 01	A antippen
Club to Neck	A antippen + →
Head Butt 02	A antippen + Hoch
Scoop Slam	A antippen + Runter
Arm Wrench/Elbow Smash	B antippen
Arm Wrench/Hook Kick	B antippen + →
Suplex	B antippen + Hoch
Russian Sweep	B antippen + Runter
Shoulder Thrusts	A halten
Body Press Drop	A halten + →
Rope Drop Clothesline	A halten + Hoch
Choke Takedown	A halten + Runter
DDT 01	B halten
Standing Clothesline	B halten + →
Chokeslam from Hell	B halten + Hoch
Snap Powerbomb 02	B halten + Runter
The Last Ride	Analogstick

Rear Grappling Moves und Reversals

Falling Back Drop	A antippen
Falling Back Drop	A antippen + Steuerkreuz
Forearm Smash	B antippen
Forearm Smash	B antippen + Steuerkreuz
Abdominal Stretch	A halten
Abdominal Stretch	A halten + Steuerkreuz
Shin Breaker	B halten
Shin Breaker	B halten + Steuerkreuz
Reverse DDT 02	Analogstick

Standing Moves

Elbow Strike	B antippen
Body Punch	B antippen + Steuerkreuz
Front Kick 01	B antippen
Front Kick 05	B antippen + Steuerkreuz
Cheap Shot to Throat	B halten
Undertaker Punch	B halten + Steuerkreuz
Big Boot	B halten + A

Ducking und Counter Moves

Low Blow	B (in geduckter Haltung)
Counter/Undertaker Punch	R (Punch)
Counter/Last Ride	R (Spezial)
Elbow Crush Counter	R (Kick)
Manhattan Drop Counter	R (Kick)
Reverse DDT 02	R (Spezial)

Running Moves und Grapples

Um möglichst viel Kraft in deinen Lauf zu legen, solltest du das Steuerkreuz in die Richtung gedrückt halten, in die du läufst.

Shoulder Block	B antippen
Back Elbow Smash	A antippen + B
Yakuza Kick 01	B halten
Flying Lariat	A halten + B
Running DDT 01 (Front Grapple)	A (beim Laufen)
Bulldog (Back Grapple)	A (beim Laufen)

Running Ground Attack

Diese Moves werden durchgeführt, wenn der Gegner am Boden liegt.

Elbow Drop 01	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Stomp	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten
Stomp	Gegner sitzt aufrecht
Stomp	Gegner setzt sich auf den Boden

Upper Body Submission

Diese Moves werden durchgeführt, indem du A drückst, während der Gegner am Boden liegt.

Choke Hold	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Sitting Reverse Armbar	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten
Sleeper Hold	Gegner sitzt aufrecht
Camel Clutch	Gegner setzt sich auf den Boden
Undertaker's Pin	Gesicht nach oben (Spezial)

Lower Body Submission

Side Leg Lock	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Single Crab	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten

Ground Attacks

Elbow Drop	B (Gegner blickt nach oben)
Leg Drop	B (Gegner blickt nach unten)
Double Axe Handle	B (Gegner sitzt aufrecht)
Knee Drop 03	B (Gegner setzt sich auf den Boden)

Turnbuckle Attacks

-Gegner in der Ecke-

Body Punch	B
Downward Elbow Strike	B + ➔

-Im Laufen-

Jumping Body Splash B
Clothesline R 01 B + ➡

-Counter-

Boot to Face L (nach einem Irish)

-Tree of Woe Moves-

Front Kick 05 B
Front Kick 05 B + ➡
Shoulder Block B (im Laufen)

Front Turnbuckle Grapples

Eye rake on Ropes A antippen
Knee Strike B antippen
Foot Choke A halten
Walk on Rope B halten
Walk on Rope Analogstick

Back Turnbuckle Grapples

Forearm Smash A antippen
Forearm Smash B antippen
Super Back Drop A halten
Super Back Drop B halten
Super Back Drop Analogstick

High Flying Moves

Diese Moves werden durchgeführt, nachdem du in der Ecke hinaufgeklettert bist.

Flying Clothesline Gegner steht
Double Axe Handle Gegner steht außerhalb des Ringes
Knee Drop Gegner liegt
Back Elbow Drop Gegner liegt außerhalb des Ringes

Apron Grapples

-Von innen-

Club to Chest B antippen
Suplex to Inside B halten
Suplex Reversal to Inside L

-Von außen-

Guillotine B antippen
Guillotine Drop B halten

Chokeslam to Outside B
Suplex Reverse L

Andere Apron Attacks

Middle Kick to Inside B
Strong Kick to Outside B
Dropping Elbow B + Steuerkreuz
Taunt 001 Analogstick

Irish Whip Moves und Grapples

Back Elbow B

-Weak Irish Whip Grapple Moves-

Monkey Toss A antippen
Back Toss 01 A halten

-Strong Irish Whip Grapple Moves-

Double Handed Choke Lift A antippen
Powerslam 01 A halten
Last Ride Analogstick

Double Team Moves

Double Suplex Front Grapple
Double Atomic Drop Back Grapple
Double Piledriver Sandwich Grapple
Double Arm Drag Irish Whip Grapple
Punching Reversal L

Taunts

Undertaker 01 Hoch (auf dem Analogstick)
Undertaker 01 ← (auf dem Analogstick)
Undertaker 01 ➡ (auf dem Analogstick)
Undertaker 02 Analogstick
Undertaker 02 Celebration

Kane

Kane war der vorherige WWF-Champion, sein Finisher ist „The Chokeslam“ und seine Catchphrase lautet: „I am the Big Red Monster!“

Gegner 1 – Triple H

Gegner 2 – X-pac

Gegner 3 – Tori

Front Grappling Moves

Head Butt 01	A antippen
Knee Strike	A antippen + ➡
Club to Neck	A antippen + Hoch
Scoop Slam	A antippen + Runter
Rib Breaker	B antippen
Headlock Takedown	B antippen + ➡
Suplex	B antippen + Hoch
Shoulder Breaker	B antippen + Runter
Falling Powerslam	A halten
Reverse Suplex	A halten + ➡
Body Press Drop	A halten + Hoch
Powerslam	A halten + Runter
Two Handes Choke Lift	B halten
Standing Clothesline	B halten + ➡
Chokeslam from Hell	B halten + Hoch
Snap Powerbomb 02	B halten + Runter
Tombstone Piledriver	Analogstick

Rear Grappling Moves und Reversals

Side Slam	A antippen
Side Slam	A antippen + Steuerkreuz
Shin Breaker 01	B antippen
Shin Breaker 01	B antippen + Steuerkreuz
Sleeper Hold	A halten
Sleeper Hold	A halten + Steuerkreuz
Big Clothesline	B halten
Big Clothesline	B halten + Steuerkreuz
Reverse Suplex	Analogstick

Standing Moves

Chop 01	B antippen
Hook Punch 01	B antippen + Steuerkreuz
Front Kick 01	B antippen

Front Kick 05	B antippen + Steuerkreuz
Punch 01	B halten
Uppercut 01	B halten + Steuerkreuz
Big Boot	B halten + A

Ducking und Counter Moves

Rising Clothesline	B (in geduckter Haltung)
Counter/Uppercut	R (Punch)
Counter/Tombstone	
Piledriver	R (Spezial)
Elbow Crush Counter	R (Kick)
Standing Clothesline	R (Kick)
Reverse Suplex	R (Spezial)

Running Moves und Grapples

Um möglichst viel Kraft in deinen Lauf zu legen, solltest du das Steuerkreuz in die Richtung gedrückt halten, in die du läufst.

Shoulder Block	B antippen
Back Elbow Smash	A antippen + B
Clothesline R 02	B halten
Yakuza Kick 02	A halten + B
Running DDT 01	
(Front Grapple)	A (beim Laufen)
Bulldog (Back Grapple)	A (beim Laufen)

Running Ground Attack

Diese Moves werden durchgeführt, wenn der Gegner am Boden liegt.

Elbow Drop 01	Gegner liegt mit dem
Gesicht nach oben	
Stomp	Gegner liegt mit dem
Gesicht nach unten	
Stomp	Gegner sitzt aufrecht
Stomp	Gegner setzt sich auf den
Boden	

Upper Body Submission

Diese Moves werden durchgeführt, indem du A drückst, während der Gegner am Boden liegt.

Choke Hold	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Camel Clutch	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten
Sleeper Hold	Gegner sitzt aufrecht
Camel Clutch	Gegner setzt sich auf den Boden
Undertaker's Pin	Gesicht nach oben (Spezial)

Lower Body Submission

Knee Smash	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Knee Stomp	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten

Ground Attacks

Leg Drop	B (Gegner blickt nach oben)
Stomp 01	B (Gegner blickt nach unten)
Double Axe Handle	B (Gegner sitzt aufrecht)
Knee Drop 03	B (Gegner setzt sich auf den Boden)

Turnbuckle Attacks

-Gegner in der Ecke-

Front Kick 05	B
Uppercut 01	B + ➡

-Im Laufen-

Clothesline R 01	B
Back Elbow Smash	B + ➡

-Counter-

Boot to Face	L (nach einem Irish)
--------------	----------------------

-Tree of Woe Moves-

Front Kick 05	B
Front Kick 05	B + ➡
Shoulder Block	B (im Laufen)

Front Turnbuckle Grapples

Shoulder Thrusts	A antippen
------------------	------------

Knee Strikes	B antippen
Foot Choke	A halten
Superplex	B halten
Super DDT	Analogstick

Back Turnbuckle Grapples

Forearm Smash	A antippen
Forearm Smash	B antippen
Super Back Drop	A halten
Super Back Drop	B halten
Super Back Drop	Analogstick

High Flying Moves

Diese Moves werden durchgeführt, nachdem du in der Ecke hinaufgekllettert bist.

Kane Diving Lariat	Gegner steht
Kane Diving Lariat	Gegner steht außerhalb des Ringes
Back Elbow Drop	Gegner liegt
Body Splash	Gegner liegt außerhalb des Ringes

Apron Grapples

-Von innen-

Club to Chest	B antippen
Suplex to Inside	B halten
Suplex Reversal to Inside	L

-Von außen-

Guillotine	B antippen
Guillotine Drop	B halten
Suplex Reverse to Outside	L

Andere Apron Attacks

Middle Kick to Inside	B
Strong Kick to Outside	B
Dropping Elbow	B + Steuerkreuz (außen)
Taunt 001	Analogstick

Irish Whip Moves und Grapples

Big Boot	B
-Weak Irish Whip Grapple Moves-	
Back Toss 01	A antippen

Powerslam 01	A halten
-Strong Irish Whip Grapple Moves-	
Double Handed Choke Lift	A antippen
Tilt-A-Whirl Sideslam	A halten
Tombstone Piledriver	Analogstick

Double Team Moves

Wishbone Split	Front Grapple
Double Atomic Drop	Back Grapple
Double Powerbomb	Sandwich Grapple
Double Arm Drag	Irish Whip Grapple
Punching Reversal	L

Taunts

Kane 01	Hoch (auf dem Analogstick)
Kane 01	← (auf dem Analogstick)
Kane 01	→ (auf dem Analogstick)
Kane 02	Analogstick
Kane 02	Celebration

Mankind

Mankind war dreimaliger WWF-Champion, sein Finisher ist „Mandible Socko“ und seine Catchphrase lautet: „Have a nice day!“

Gegner 1 – Triple H

Gegner 2 – Al Snow

Front Grappling Moves

Overhand Punch	A antippen
Snapmare	A antippen + →
Club to Neck	A antippen + Hoch
Scoop Slam	A antippen + Runter
Headlock Takedown	B antippen
Neck Breaker 02	B antippen + →
Suplex	B antippen + Hoch
Piledriver 02	B antippen + Runter
Russian Leg Sweep	A halten
Headlock	A halten + →
Rope Drop Clothesline	A halten + Hoch
Small Package	A halten + Runter
DDT 01	B halten
Double Arm DDT	B halten + →

Falling Neck Breaker	B halten + Hoch
Piledriver 01	B halten + Runter
Mandible Claw	Analogstick

Rear Grappling Moves und Reversals

Back Drop	A antippen
Back Drop	A antippen + Steuerkreuz
Forearm Smash	B antippen
Forearm Smash	B antippen + Steuerkreuz
Side Slam	A halten
Side Slam	A halten + Steuerkreuz
Atomic Drop	B halten
Atomic Drop	B halten + Steuerkreuz
Reverse DDT 02	Analogstick

Standing Moves

Hook Punch 01	B antippen
Elbow Strike	B antippen + Steuerkreuz
Front Kick 01	B antippen
Front Kick 05	B antippen + Steuerkreuz
Hard Headbutt 01	B halten
Punch 01	B halten + Steuerkreuz
Diving Clothesline	B halten + A

Ducking und Counter Moves

Low Blow	B (in geduckter Haltung)
Counter/Punch	R (Punch)
Counter/Mandible Claw	R (Spezial)
Pushing Takedown Counter	R (Kick)
Elbow Crush Counter	R (Kick)
Reverse DDT 02	R (Spezial)

Running Moves und Grapples

Um möglichst viel Kraft in deinen Lauf zu legen, solltest du das Steuerkreuz in die Richtung gedrückt halten, in die du läufst.

Shoulder Block	B antippen
Back Elbow Smash 01	A antippen + B
Body Attack	B halten
Kitchen Sink	A halten + B

Swinging Neck Breaker

(Front Grapple) A (beim Laufen)

Bulldog (Back Grapple) A (beim Laufen)

Running Ground Attack

Diese Moves werden durchgeführt, wenn der Gegner am Boden liegt.

Elbow Drop 01	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Stomp	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten
Stomp	Gegner sitzt aufrecht
Stomp	Gegner setzt sich auf den Boden

Upper Body Submission

Diese Moves werden durchgeführt, indem du A drückst, während der Gegner am Boden liegt.

Head Pound	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Rear Naked Choke	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten
Sleeper Hold	Gegner sitzt aufrecht
Camel Clutch	Gegner setzt sich auf den Boden

Lower Body Submission

Single Leg Crab	Gegner liegt mit dem Gesicht nach oben
Knee Stomp	Gegner liegt mit dem Gesicht nach unten

Ground Attacks

Elbow Drop 04	B (Gegner blickt nach oben)
Leg Drop	B (Gegner blickt nach unten)
Double Axe Handle	B (Gegner sitzt aufrecht)
Knee Drop 03	B (Gegner setzt sich auf den Boden)

Turnbuckle Attacks

-Gegner in der Ecke-

Front Kick 05	B
Punch 01	B + →

-Im Laufen-

Clothesline R 01	B
Body Avalanche	B + →

-Counter-

Boot to Face	L (nach einem Irish)
--------------	----------------------

-Tree of Woe Moves-

Front Kick 05	B
Front Kick 05	B + →
Shoulder Block	B (im Laufen)

Front Turnbuckle Grapples

Shoulder Thrusts	A antippen
Flury	B antippen
Eye Rake on Ropes	A halten
Foot Choke	B halten
Superplex	Analogstick

Back Turnbuckle Grapples

Forearm Smash	A antippen
Forearm Smash	B antippen
Super Back Drop	A halten
Super Back Drop	B halten
Super Back Drop	Analogstick

High Flying Moves

Diese Moves werden durchgeführt, nachdem du in der Ecke hinaufgeklaut bist.

Double Axe Handle	Gegner steht
Double Axe Handle	Gegner steht außerhalb des Ringes
Back Elbow Drop	Gegner liegt
Back Elbow Drop	Gegner liegt außerhalb des Ringes

Apron Grapples

-Von innen-

Club to Chest	B antippen
Suplex to Inside	B halten
Suplex Reversal to Inside	L

-Von außen-

Armbreaker	B antippen
Guillotine	B halten
Suplex Reverse	L

Andere Apron Attacks

Middle Kick to Inside	B
Strong Kick to Outside	B
Dropping Elbow	B + Steuerkreuz (Außen)
Diving Elbow	Rennen + B
Taunt 001	Analogstick

Irish Whip Moves und Grapples

Back Elbow	B
-Weak Irish Whip Grapple Moves-	
Scissor Sweep	A antippen
Back Toss 02	A halten
-Strong Irish Whip Grapple Moves-	
Abdominal Stretch	A antippen
Sleeper Hold	A halten
Mandible Claw	Analogstick

Double Team Moves

Wishbone Split	Front Grapple
Double Face Crusher	Back Grapple
Double Piledriver	Sandwich Grapple
Double Arm Drag	Irish Whip Grapple
Punching Reversal	L

Taunts

Taunt 071	Hoch (auf dem Analogstick)
Taunt 071	← (auf dem Analogstick)
Taunt 071	→ (auf dem Analogstick)
Mankind (Socko)	Analogstick
Taunt 071	Celebration

GB CHEATS

Croc

Mit dem Passwort PQHPBFDHJB kannst du einen beliebigen Level auswählen.

Das Dschungelbuch

Drücke Select, um ins Optionsmenü zu kommen. Nun bewege den Cursor auf Music/Effects und höre die Soundtests in dieser Reihenfolge an: 40, 30, 20, 19, 18, 17, 16 und 15. Es erscheint ein Cheatmenü!

Hype - The Time Quest

Level	Passwort
2. Epoche	XDJMSXS
3. Epoche	4LMQSN
4. Epoche	6LMQNVX

Godzilla

Gib das Passwort JXRB7K&948HPD32#JN ein, um gleich in den letzten Level zu gelangen.

Sound Test:

Drücke im Titelschirm A+B+SELECT+START.

Wario Land 2

Levelanwahl:

Drücke während des Titels A, B, B, A, B, A.

Bonus-Spiele:

Um einen neuen versteckten Level und das Flagman-Spiel spielen zu können, musst du das Spiel zu 100% durchspielen. Die Schatzkarte und das Puzzle-Bild müssen ebenfalls komplett sein! Passt das alles, kannst du auch auf dem Startscreen (auf dem der Kapitelname und die Levelaufgabe auf einer Schriftrolle stehen) vor den Endboss-Levels Unten + A gleichzeitig drücken, um direkt zum Boss zu gelangen.

Wario Land3

Tag/Nacht-Schalter:

Um immer per Select den Tag-und-Nacht-Schalter anwählen zu können, musst du in einem Level namens Peaceful Village eine blaue Truhe finden. Öffne sie. Von nun an kannst du jederzeit den Schalter anwählen.

X-Men Mutant Academy

Phönix freischalten:

Drücke runter, rechts, runter, hoch, links, rechts, B+A.

Apokalypse freischalten:

Drücke: rechts, links, oben, runter, links, hoch, B+A.

N64 CHEATS

International Track & Field 2000

Folgende Cheats musst du als Name im Trial-Modus eingeben. Achte dabei unbedingt auf Groß- und Kleinschreibung.

Cheat	Wirkung
Athen	grauer Spieler
Atlanta	orangefarbener Spieler
Seoul	violetter Spieler
Rom	brauner Spieler
Tokio	roter Spieler
Mexiko	grüner Spieler
München	hellblauer Spieler
Moskau	weißer Spieler
Sydney	silberfarbener Spieler
Helsinki	bronzefarbener Spieler

Du bist auf der Suche nach einer bestimmten Spielösung, weißt aber nicht mehr in welcher Ausgabe sie war? Unsere praktische Komplettübersicht hilft weiter, den Coupon zum Nachbestellen findest du im Heft auf Seite 110.

Titel	Buch	Heftausgabe	Titel	Buch	Heftausgabe
Army Men:			Tonic Trouble	Nummer 5	big.N 03/00
Sarge's Heroes	Nummer 7	big.N 05/00	Tony Hawk's		
Battle Tanx:			Skateboarding	Nummer 7	big.N 05/00
Global Assault	Nummer 6	big.N 04/00	Toy Story 2	Nummer 5	big.N 03/00
Bomberman 64 -			Turok 2 - Seeds of Evil	Nummer 13	big.N 12/00
The 2nd Attack	Nummer 10	big.N 09/00	Turok 3 - Shadow of		
Carmageddon 64	Nummer 2	big.N 12/99	Oblivion - Teil 1	Nummer 11	big.N 10/00
Castlevania 64	Nummer 2	big.N 12/99	Turok 3 - Shadow of		
Castlevania:			Oblivion - Teil 2	Nummer 12	big.N 11/00
Legacy Of Darkness	Nummer 5	big.N 03/00	Turok 3 - Shadow of		
Daikatana	Nummer 8	big.N 06/00	Oblivion (GBC)	Nummer 11	big.N 10/00
Donkey Kong 64	Nummer 4	big.N 02/00	Wario Land 3 (GBC) -		
Harvest Moon	Nummer 5	big.N 03/00	Teil 1	Nummer 10	big.N 09/00
Hercules	Nummer 11	big.N 10/00	Wario Land 3 (GBC) -		
Hybrid Heaven	Nummer 2	big.N 12/99	Teil 2	Nummer 11	big.N 10/00
Jet Force Gemini	Nummer 3	big.N 01/00	WWF Wrestlemania -		
Lylat Wars	Nummer 7	big.N 05/00	Teil 1	Nummer 8	big.N 06/00
Madden NFL 2001	Nummer 12	big.N 11/00	WWF Wrestlemania -		
Mario Kart 64	Nummer 12	big.N 11/00	Teil 2	Nummer 9	big.N 07-08/00
Mario Party 2	Nummer 11	big.N 10/00	Yoshi's Story	Nummer 12	big.N 11/00
Mario Tennis 64	Nummer 12	big.N 11/00	Zelda DX: Link's		
Metal Gear Solid (GBC)	Nummer 10	big.N 09/00	Awakening (GBC)	Nummer 12	big.N 11/00
Perfect Dark	Nummer 9	big.N 07-08/00	Zelda: Majora's Mask -		
Pokémon Gelb (GB)	Nummer 8	big.N 06/00	Teil 1	Nummer 13	big.N 12/00
Pokémon Pinball (GBC)	Nummer 11	big.N 10/00	Zelda: Ocarina of		
Pokémon			Time - Teil 1	Nummer 6	big.N 04/00
Rot + Blau (GB)	Nummer 3	big.N 01/00	Zelda: Ocarina of		
Pokémon Snap	Nummer 10	big.N 09/00	Time - Teil 2	Nummer 7	big.N 05/00
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			
Spider-Man (GBC)	Nummer 12	big.N 11/00			
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			
The World Is					
Not Enough	Nummer 13	big.N 12/00			
Tomb Raider (GBC)	Nummer 9	big.N 07-08/00			

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