

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELEN!

big

Nintendo 64
GAME BOY COLOR

A-Z
NINTENDO
LÖSUNGEN

big.N

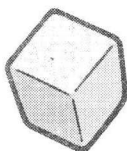
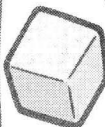
Für alle

Nintendo-Besitzer

Nummer 6

PAPER MARIO™

KOMPLETT
GELOST!
N64

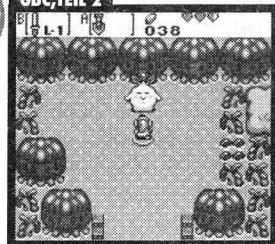


KOMPLETT
GELOST!
N64, TEIL 1



**Tony Hawk's
Pro Skater 2**

KOMPLETT
GELOST!
GBC, TEIL 2



**Zelda
Oracle of Ages**



WIEDER MIT AKTUELLEM 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: NDB, Zoeterwoude, Niederlande

Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande

Danke an: Martin Mirbach, Florian Seidel, Ulrike Eimer, Ben Kegel, Marijke Bussmann, Björn Seum, Inci Wagner, Stefan Schröder, Michel Kieselstein, Arjan Bos, Henk Tukker, Elisabeth Goossen und an alle unsere Leser.

Beilage der big.N, Ausgabe 06/2001

Cover: Paper Mario

© Nintendo 2001. All right reserved.

Paper Mario

Aus Platzgründen mussten wir diese Komplettlösung leider so kurz wie möglich fassen – geheime Stellen und ständige Hinweise wie "Ausruhen und abspeichern!" fehlen mit voller Absicht, denn mit einer Paper Mario-Lösung könnte man ein ganzes Heft füllen. Folgende Tipps solltest du daher während des kompletten Spiels im Hinterkopf behalten:

- Geld ist dafür da, um es auszugeben! Wenn du einen Gegenstand haben möchtest, kaufe ihn und spare nicht am falschen Ende. Selbst großzügige Spieler werden selten Ebbe in der Kasse haben!
- Schläge mit dem Hammer an jeden Baum, suche hinter jedem Busch – es können sich überall Münzen, Sternsplitter und nützliche Gegenstände verstecken!
- Regeneriere dich, wann immer es geht, kostenlos bei Toad oder mit den Herzblöcken und speichere regelmäßig ab. Deine Lebensenergie wird wahrscheinlich nur sehr selten auf null sinken, aber wenn, dann solltest du seit dem letzten Speichern möglichst wenig Zeit verplempern haben.
- Greife immer aktiv in die Kämpfe ein – Spezialattacken und richtiges Timing beim Ducken können und werden über Sieg oder Niederlage entscheiden!
- Erschließe nach jedem Kapitel ein neues Stück des Röhrensystems unterhalb von Toad Town!
- Risse in Mauern können nicht nur in Ost- und Westwände, sondern manchmal auch in Nordwände gesprengt werden!
- Werte deine Begleiter nach persönlichen Sympathien auf – keine ihrer Fähigkeiten ist unentbehrlich. Buus "Unsichtbar" möchte in der Redaktion allerdings trotzdem niemand mehr missen.
- Trage mit Parakarry als Begleiter die Briefe aus, viele Gegenstände sind dir als Dank gewiss, auch wenn sich nicht alle Empfänger erkenntlich zeigen!

Attacken

Gumbario

Kopfnuss: Kopfsprung gegen Gegner. (0 BP)

Scanner: Zeigt Eigenschaften eines Gegners an. (0 BP)

Aufladen: Verstärkt Marios Angriffskraft um 2. (1 BP)

Multikopfnuss: Mehrfacher Kopfsprung. (3 BP)

Kooper

Panzerstoß: Attackiert einen Bodengegner. (0 BP)

Power-Panzer: Attackiert alle Bodengegner. (3 BP)

Multi-Rempler: Paralisiert alle Bodengegner. (4 BP)

Feuerpanzer: Attackiert alle Bodengegner mit einem Feuerpanzer. (5 BP)

Bombette

Body Slam: Attackiert einen Bodengegner. (0 BP)

Bombe: Attackiert einen Bodengegner. (3 BP)

Power-Bombe: Attackiert alle Bodengegner. (6 BP)

Mega-Bombe: Attackiert alle Gegner. (8 BP)

Parakarry

- Luftangriff: Tritt einen Gegner. (0 BP)
Panzerwurf: Attackiert einen fliegenden Gegner. (3 BP)
Abtransport: Trägt einen Gegner vom Kampffeld. (3 BP)
Walküre: Attackiert alle Gegner. (6 BP)

Buu

- Ohrfeige: Ohrfeigt einen Gegner. (0 BP)
Unsichtbar: Macht Mario eine Runde lang unverwundbar. (2 BP)
Spuk: Schlägt Gegner in die Flucht. (3 BP)
Fächer-Lady: Verdrischt einen Gegner. (5 BP)

Watt

- Elektro-Hieb: Stromschlag gegen einen Gegner. (0 BP)
Power-Schock: Paralisiert einen Gegner. (2 BP)
Turbolader: Verstärkt Marios Angriffskraft. (3 BP)
Mega-Schock: Paralisiert alle Gegner. (5 BP)

Sushie

- Bauchlandung: Attackiert einen Gegner. (0 BP)
Spucker: Attackiert einen Gegner. (3 BP)
Wasserblock: Errichtet einen Schutzschild. (3 BP)
Tsunami: Attackiert alle Gegner. (6 BP)

Lakilester

- Stachi-Flip: Attackiert einen Gegner. (0 BP)
Stachi-Wurf: Attackiert alle Gegner. (4 BP)
Wolke Nr. 9: Versteckt Mario für eine Runde. (4 BP)
Hurrikan: Weht alle Gegner weg. (5 BP)

Prolog

Am Anfang des Spiels kann du nichts falsch machen: Schau dir das Intro an, rede mit ein paar Leuten im Palast und suche die Prinzessin. Wenn du sie gefunden hast, taucht Bowser auf und es kommt zu einem Kampf, den du nur verlieren kannst. Wenn du nach der Niederlage aufwachst, findest du dich in Gumbafurt wieder. Rede mit den Gumbas. Vater Gumba wird dich bitten, einen Hammer zu holen. Gehe durch das große Haus der Gumbarios zum Großvater auf dem Balkon – beide sind verschwunden und du fällst mal wieder tief. Spreche, unten angekommen, mit Gumpa, gehe nach links und suche hinter den Büschen nach Geld und dem Hammer. Wenn du ihn gefunden hast, kannst du die herumliegenden Blöcke zerstören. Gehe nach rechts und du triffst zum ersten Mal auf Jr. Troopa, ein witziges Kerlchen, das dir fortan noch öfter begegnen wird. Besiege ihn und gehe weiter nach rechts. Räume dabei alle Hindernisse in Form von Blöcken und (Pieks-)Gumbas aus dem Weg, bis du wieder in Gumbafurt ankommst. Gehe nach rechts und öffne das Tor. Bevor du weitergehen kannst, bekommst du den Power-Sprung-Orden verliehen und

Gumbario schließt sich dir an. Verlasse nun Gumbafurt, indem du den großen Block zerstörst und die Stelle passierst.

Gehe die Gumba-Straße immer nach rechts entlang und plätte alles, was sich dir in den Weg stellt. Fülle zwischendurch deine Energie mit einem Herzblock auf und besiege die Gumba-Brüder. Gehe weiter und du musst die Brüder (diesmal samt Boss) erneut bezwingen. Finde anschließend den geheimen Schalter hinter dem hellen Busch nahe dem Eingang und betätige ihn. Laufe weiter und bewundere die Zwischensequenz. Gehe anschließend nach Toad Town.

Stadtluft

Statte dich, wenn nötig, im Pilz-Laden aus und springe dann in die grüne Röhre am Eingang von Toad Town. Bei Marios und Luigis Haus angekommen, kannst du mit Luigi reden und dich im Bett ausruhen. Gehe wieder zurück nach Toad Town und dort nach rechts ins nächste Gebiet. Folge dem Weg bis zur Kreuzung und gehe nach Norden in Richtung des blauen Tors. Folge dem Pfad nach rechts und du erreichst den Weg zum Sternschnuppen-Gipfel. Gehe bis hoch zum Gipfel und sieh dir die Zwischensequenz an. Gehe nun wieder in Richtung Toad Town zurück und Twink wird dir auf den Kopf fallen. Lausche seinen Ausführungen, besiege den Gegner und gehe weiter nach Toad Town.

Dort angekommen, erzählt dir Toad, dass Merlon nach dir sucht. Gehe zum Haus mit dem sich drehenden Dach und klopfe mehrfach an die Tür, bis Merlon dich endlich einlässt. Höre ihm zu, erhole dich danach in Toads Haus und speichere ab. Gehe nach rechts und du triffst auf ein paar Toads, die dich nicht vorbeilassen wollen. Erzähle das Merlon und er enttarnt die Toads als verkleidete Koopa-Brüder.

Kapitel 1

Gehe nach rechts und besiege alle Gegner. Hole den blauen Schalter aus dem Baum und aktiviere ihn. Gehe über die Brücke und weiter nach rechts, bis du auf einen Wegweiser triffst. Gehe dort nach Süden und dann in östlicher Richtung nach Koopaheim.

In Koopaheim angekommen, musst du dich um die kleinen Springteufel kümmern. Hast du alle erwischt, musst du im rechten Teil von Koopaheim den blauen Block unter den braunen Block schieben und hüpfen. Gehe danach in das wackelnde Haus mit dem grünen Dach. Jage den Fuzzy bis in den Wald und gewinne das Ratespiel. Nimm den Koopa-Panzer und bringe ihn zu Kooper zurück, der sich dir anschließt. Gehe wieder in Richtung Wald, besiege die vier Springteufel und hole dir mit Koopers Spezialattacke (C-Unten) den KP-Plus-Orden. Durchquere Koopaheim, verlasse es und mache dich auf den Weg zur Festung der Koopa-Brüder. Gehe zur T-Kreuzung zurück und folge dem Weg nach Osten. Nutze Koopers Spezialattacke, um eine Brücke entstehen zu lassen, und folge dem Weg zur Festung.

Die Festung

Betrete die Festung, besiege die Gegner und öffne mit dem Schlüssel das Schloss. Durchquere den folgenden Raum und gehe weiter nach rechts in den nächsten. Besiege den Koopa und betätige den erscheinenden blauen Schalter. Gehe die Stufen runter und in den Raum zu deiner Linken. Besiege die Gegner, hüpf über die Feuerbarrieren und nimm den Schlüssel. Gehe zurück, steige die Treppen hinauf, öffne das Tor rechts und

betrete den Raum. Folge dem Pfad nach oben, hüpfte gegen den Block auf der Plattform und du fällst in den Keller, in ein Gefängnis. Rede mit den Bob-ombs und eine rosafarbige namens Bombette wird sich dir anschließen. Spreng mit ihrer Spezialattacke das Wandstück mit dem Riss und gehe in Richtung der Tür. Besiege die Gegner und gehe nach oben zurück. Widme dich dem linken Raum, zerstöre die angeknackste Wand mit Bombette und nimm den Schlüssel. Gehe nun ganz nach oben und durchquere die Tür an der linken Seite. Gehe (mit Hilfe des Schlüssels) durch die verschlossene Tür und mache Kooper zu deinem Partner. Nutze seine Spezialattacke, um einen Knopf zu betätigen. Gehe nach links bis zur Mauer, drehe dich um und setze Koopers Spezialattacke wieder ein. Gehe weiter nach links und verfarene erneut, wie eben beschrieben. Betrete den nächsten Raum, besiege den Gegner, drücke den Knopf und gehe nach unten. Wechsle zu Bombette, spreng die Wand und nimm den Schlüssel. Gehe wieder nach oben zurück und öffne links die verschlossene Tür. Betrete den nächsten Raum, betätige den Schalter und besiege die Gegner. Gehe nach oben und halte dich rechts. Verlasse die Festung durch die Tür. Gehe nach rechts, weiche den Kanonenkugeln aus und mache die Kanonen platt. Ziehe dich danach ein Stück zurück, wende dich nach Süden und regeneriere dich. Gehe dann rechts durch die Tür, zerstöre zuerst den hölzernen Bowser und mach danach die Koopa-Brüder fertig. Wenn du das geschafft hast, befreist du den ersten Stern und hast Kapitel 1 beendet!

Das Schloss der Prinzessin I

Nach einer Zwischensequenz bekommst du die Kontrolle über Prinzessin Peach. Schauge dich ein wenig um, nimm das Bild links von der Feuerstelle ab und betätige den darunter liegenden Schalter. Gehe durch den Geheimgang, betätige einen Schalter und lies das Tagebuch im nächsten Raum. Bewundere die folgende Zwischensequenz und gehe zurück nach Toad Town, sobald du wieder die Kontrolle über Mario erlangt hast. Auf dem Weg dorthin wird dir Jr. Troopa über den Weg stolpern – mach ihn platt!

Wieder zurück in Toad Town, musst du dich ganz nach Süden zum Bahnhof begeben. Gehe dort nach links, zerstöre mit Bombette den Felsen auf den Gleisen und sprich mit dem Zugführer.

Kapitel 2

Laufe, am Klippenberg angekommen, nach Norden und halte dich rechts. Du triffst einen Paratroopa namens Parakarry, der dich um einen Gefallen bittet. Gehe nach rechts, die Stufen hoch und besiege die Maulwürfe. Gehe weiter nach rechts, bis du einen Brief findest – nutze Koopers Spezialattacke, um ihn zu holen. Gehe weiter nach rechts, springe nach oben und erklimme den Hügel. Oben angekommen, geht's zuerst weiter nach rechts und dann nach Süden – nimm den Brief zu deiner Rechten. Gehe nun ein Stück zurück und dann nach links durch die Höhle. Laufe so lange nach links, bis es nicht mehr weiter geht. Öffne die Sperre mit dem A-Knopf und rutsche hinunter. Gehe nach der Landung weiter nach links, springe auf dem goldenen Trampolin nach oben und rutsche rechts runter. Weiter geht's nach rechts, wo der dritte Brief für dich bereitliegt. Kehre nun zu Parakarry zurück, gib ihm die Briefe und er wird sich deiner Truppe anschließen.

Gehe nun wieder in das bereits besuchte Areal zurück (hier findest du auch einen Blumensamen!), nach rechts, die Stufen hoch, weiter nach rechts, wieder die Stufen hoch, fliege mit Parakarrys Hilfe über den Abgrund, mach den Piepmatz mit Südstaaten-Akzent platt und gehe weiter nach rechts. Jetzt noch die kleine Serpentine und die letzten Stufen runter und schon befindest du dich in der staubtrockenen Wüste.

Die Wüste

Wähle Parakarry als Freund und gehe zu Kolorado, dem Koopa mit dem Schnauzbart. Rede zweimal mit ihm und gehe dann nach rechts zum staubtrockenen Vorposten (in der Wüste gibt es sehr viel zu entdecken, aber nichts davon ist für den weiteren Verlauf wirklich vonnöten – gehe trotzdem unbedingt auf Entdeckungstour, wenn du Zeit und Lust hast!). Bevor du den Vorposten betrittst, musst du zwei Areale nach Süden gehen und dort eine Zitrone einsammeln (an den Baum links schlagen). Gehe nun in den Vorposten und verfolge die auffällige Maus nach rechts. Rede mit ihr (auch über die banalsten Dinge!) und gib ihr die Zitrone. Sie gibt dir eine Einkaufsliste; kaufe die Sachen in der richtigen Reihenfolge im Laden am Eingang des Außenpostens, gehe ganz nach rechts, erklimme das Dach und begib dich nach links, um Maustafa zu treffen. Verlasse den Vorposten und gehe so lange nach Norden, bis es nicht mehr weiter geht. Wende dich dann nach Westen und entreiße die Ruinen dem Wüstensand.

Gehe ganz nach rechts und dort die Stufen hinunter. Gehe nach rechts in den nächsten Raum, nimm den Schlüssel und gehe die Stufen ganz nach oben. Öffne die verschlossene Tür, betrete den Raum und betätige den Schalter. Gehe nun wieder in den Raum, wo du den Schlüssel gefunden hast, durchquere ihn und gehe weiter nach rechts. Im Treppenhaus angekommen, musst du ganz nach oben und mit Parakarry das fehlende Bodenstück überqueren. Sprenge mit Bombette die Mauer und gehe in den nächsten Raum. Betätige den Schalter, verlasse den Raum, gehe ein Stockwerk tiefer und betrete den Raum rechts, den du gerade mit Sand gefüllt hast. Nimm den Schlüssel und gehe bis ganz nach unten. Betrete den Raum links, durchquere ihn und mach die drei Gegner platt. Nimm den Schlüssel und gehe weiter nach links. Fliege mit Parakarry über die Bodenlücke. Das folgende kleine Treppenrätsel sollte niemanden vor Probleme stellen – nimm den Hammer und gehe zurück nach rechts. Gehe die "rote" Treppe hoch, betätige den Knopf und nimm das Artefakt. Betrete den nächsten Raum und gehe nach rechts in einen weiteren, wo du dir den Pyramiden-Stein holen musst. Gehe nun nach links und zweimal die Treppen runter, bis du zu einer Wand kommst, die du mit Bombette sprengen kannst. Lass dich anschließend fallen und spreng dich erneut nach links durch die Wand. Nimm dir den Stein und gehe ganz nach rechts. Gehe mit Hilfe des Schalters nach oben und nimm den Schlüssel. Kehre zum Trampolin zurück, springe nach oben, gehe nach rechts, durch das Treppenhaus hindurch und öffne die verschlossene Tür. Drücke den Schalter, um Sand abzulassen, merke dir die Reihenfolge der fünf kleinen Statuen im Hintergrund und gehe in den Raum darunter. Durchquere ihn, nimm den Stein und gehe wieder zurück. Stelle die gesammelten Steine in die großen Statuen, so wie es die kleinen vorgeben. Gehe nun die Treppen nach unten, besiege den Endgegner und befreie den zweiten Stern.

Das Schloss der Prinzessin II

Sobald du die Kontrolle über die Prinzessin hast, musst du wieder durch den Geheimgang. Verlasse Bowsers Zimmer und gehe nach links unten in die Bücherei. Laufe durch den Raum, ohne dich dabei von den Wachen erwischen zu lassen. Belausche zwei der Wachen. Twink macht sich auf, um Mario zu besuchen.

Wieder in der Wüste, musst du Kolorado und sein Camp am Anfang des Sandgebietes finden und mit ihm reden. Gehe danach über den Klippenberg zum Bahnhof und fahre nach Toad Town zurück. Laufe ein Stück nach Norden und überquere die Brücke nach Osten. Rede mit der Wache und gehe weiter ostwärts.

Kapitel 3

Folge dem Rundpfad nach rechts bis zu den Blumen, die sich drehen, und gehe in das nächste Areal. Finde nun den Baumstamm mit den roten Augen und verlasse an dieser Stelle das Gebiet. Suche die Blumen, die sich nicht komplett drehen, verlasse das Gebiet, suche dann die rote Fratze im Baum und wechsele an dieser Stelle ebenfalls das Areal. Nun stehen noch zwei Wechsel bevor: zuerst an der großen Ansammlung von Pilzen, danach bei dem Busch, an dem die Blüten auch nach einmaligem Schütteln nicht abfallen. Im nun folgenden Gebiet findest du den Ausgang zu Buu Huus Villa.

Betrete die Villa und gehe nach der folgenden Zwischensequenz im ersten Stock ganz nach rechts. Rede mit dem Bild und betrete den Raum links davon. Tippe den richtigen Buu und brate ihm eins mit dem Hammer über. Nimm die Schallplatte und gehe in den anderen Raum in diesem Stockwerk. Lege dort die Schallplatte in den Spieler und locke dann den Geist von der Kiste weg. Nimm das Gewicht aus der Kiste, gehe ins Erdgeschoss und springe mit Hilfe der Couch an den Leuchter. Befestige dort das Gewicht und gehe in den Raum im Erdgeschoss.

Öffne dort die Truhe, steige die Treppen hinunter, gehe in den Raum nach Süden und dann nach Osten. Spiele das Ratespiel und nutze anschließend die neuen Stiefel, um die Abdeckung im Boden zu zerstören. Gehe nach links (Westen), betätige nacheinander die beiden Schalter und gehe die Stufen hoch zurück zur Haupthalle im Erdgeschoss. Betrete dort den rechten Raum, zerstöre die Platte in der Mitte des Raumes und lass dich fallen. Fliege mit Parakarrys Hilfe auf das rechte Buchregal und nimm dir das Portrait des Buus. Zerstöre mit Bombette die Mauer auf der linken Seite und bringe das Bild dem Buu im ersten Stock. Springe nun in das Bild und gehe nach links durch die Tür. Nach einer Zwischensequenz wird sich dir Lady Buu anschließen und du kannst zudem in dem Laden im Keller einkaufen. Verlasse nun die Villa und gehe nach Osten. Kämpfe dich immer weiter gen Osten, rede mit den Geistern und mach dich auf Befehl unsichtbar. Nach einiger Zeit wirst du Tubba Blubbas Burg erreichen.

Tubba Blubba

Sorge dafür, dass Buu dein ständiger Begleiter wird, und gehe nach links durch die Tür. Wenn du zu nah an irgendwelche Wachen kommst, dann mach dich unsichtbar. Durchquere den Gang und gehe im nächsten Raum durch die nördliche Tür. Steige die Treppen hinab und zerstöre das Bodenstück. Nimm den Schlüssel, verlasse den Raum und schleiche dich die Stufen hoch. Gehe in die Eingangshalle zurück und nutze den Schlüssel. Laufe nach rechts, gehe die Stufen hoch und dann nach links. Betrete den Nordraum und hole dir den Schlüssel (unsichtbar machen, kurz bevor die Stacheln erscheinen!). Gehe weiter nach links, die Stufen hoch und schließlich nach rechts. Schleiche dich mit Buus Hilfe an Tubba Blubba vorbei und hole im nördlich gelegenen Raum den Schlüssel. Gehe nach rechts in Blubbas Schlafraum und nimm den Schlüssel. Nimm die Beine in die Hand und renne aus dem Schloss! Draußen angekommen, musst du zur Windmühle – also ab nach links, so schnell es geht! Schließe die Windmühle auf und betrete sie. Kämpfe dich nach rechts zu Tubba Blubbas Herz durch und attackiere es. Wenn es flüchtet, verfolge es bis nach draußen und gib ihm dort den Rest. Hast du das geschafft, ist ein weiterer Stern in Freiheit.

Das Schloss der Prinzessin III

Gehe in Gestalt der Prinzessin durch den Geheimgang und du triffst auf Bowser. Der stellt einige Fragen, wobei du immer die harmloseste Option (wie zum Beispiel "Super Soda") auswählen solltest.

Hast du wieder die Kontrolle über Mario, dann gehe an Buu Huus Villa vorbei in den Wald, wo du auf Jr. Troopa triffst. Verpasse ihm eine Tracht Prügel, nimm mit Absicht eine falsche Abzweigung und verlasse den Wald in Richtung Toad Town. Unterhalte dich dort mit möglichst vielen Leuten (und hilf ihnen, wenn du möchtest!). Wenn du auf eine Gruppe stößt, die sich über das Versteck der Shy Guys unterhält, dann betrete das Haus nördlich davon, mach dich unsichtbar und folge dem Shy Guy (gleich das erste Haus im Gebiet östlich vom Hafen).

Kapitel 4

Springe mit dem Trampolin in die Box und gehe nach rechts. Nutze die Kisten (Drehsprung!), um Hindernisse zu überqueren, und gehe über das Dach des mittleren Gebäudes immer weiter nach links. Nimm den Schlüssel aus der Truhe und verlasse die Spielzeugkiste wieder. Bring den Schlüssel zum Ladenbesitzer am Hafen und nimm den Spielzeugzug. Gehe zur Spielzeugkiste zurück, wirf den Zug hinein und folge ihm. Rede mit den Pilztypen und fahre zum pinkfarbenen Bahnhof. Gehe nach rechts. Überwinde die Hindernisse und gehe bis zur blauen Wand, die sich dreht, wenn ein Shy Guy kommt. Stelle dich an die Wand und lasse dich auf die andere Seite drehen. Laufe weiter nach rechts und hole dir das Küchenutensil. Bringe es zum Omle T. und nimm als Belohnung einen Kuchen entgegen. Kehre zum pinkfarbenen Bahnhof zurück und laufe nach links, bis du auf einen riesigen Shy Guy triffst. Gib ihm den Kuchen und er lässt dich passieren. Folge dem Pfad und aktiviere den Hebel, der dir den Zugang zum grünen Bahnhof ermöglicht. Laufe zum pinkfarbenen Bahnhof zurück und fahre mit dem Zug zum grünen Bahnhof. Gehe nach rechts und schlänge dich über die Förderbänder. Wenn du an die abgesperrte Stelle kommst, musst du dich mit Buus Hilfe unsichtbar machen. Gehe am Spielautomaten vorbei zu den sich bewegenden Blöcken. Springe auf den hellblauen (das ist der vorletzte) und überwinde das letzte Stück mit Parakarry. Nimm den Gegenstand aus der Truhe und bringe ihn zu Ross T. in Toad Town (in dem Haus an der grünen Röhre, die zu Marios Haus führt). Kehre zur grünen Station zurück und triff die Blöcke in dieser Reihenfolge: gelb, grün, rot, blau. Fahre nun zur roten Station und gehe ganz nach links. Besiege den Zwischengegner und befreie so Watt, der sich dir anschließt. Gehe zum Bahnhof zurück und wende dich diesmal nach rechts. Spreng dir mit Bombette den Weg frei und verfolge die Shy Guys – wenn es zu dunkel wird, nimm Watt in die Hand. Besiege den folgenden Big Boss und schon hast du Kapitel Nummer 4 geschafft!

Das Schloss der Prinzessin IV

Nutze wie immer den Geheimgang, der in Bowsers Zimmer führt, und halte dich rechts, wo du in einem Raum auf den dicken Shy Guy triffst. Gehe nach links, öffne die verschlossene Tür und gehe im folgenden Raum die Stufen runter, dann nach rechts oben in die Küche. Folge Twinks Anweisungen, nimm den Kuchen und verlasse den Raum. Der dicke Shy Guy ist von deinem Werk ganz begeistert und erzählt dir vom nächsten Stern, bevor du gefangen genommen wirst.

Wieder in der Rolle von Mario, bewunderst du die Zwischensequenz und gehst dann nach links zum Hafen. Dort triffst du auf Kolorado, mit dem du dich unterhalten solltest. Stelle dich auf den Rücken des Wals und mach einen Drehsprung. Gehe mit Watt in das Maul des Wals, besiege den Gegner und lass dich mit Kolorado zur Insel fahren.

Kapitel 5

Gehe nach Südosten und kämpfe dich bis in die Siedlung der Yoshis vor. Gehe nach rechts und rede mit dem grünen Yoshi. Rede im nächsten Gebiet mit den Yoshis und springe mit Hilfe des Trampolins auf den Baum, um dort mit den seltsamen Gestalten zu reden. Folge anschließend Kolorado nach rechts und gehe wieder ins Dorf zurück. Dort herrscht helle Aufregung, weil die jungen Yoshis in den Dschungel ausgebüxt sind. Rate, wer sie retten muss!

Gehe also nach Nordwesten und halte dich dort zuerst nördlich, um das Gebiet schließlich nach Osten zu verlassen. Gehe über die Brücke, schlage dreimal gegen den Baum und zur Belohnung bekommst du mit Sushie eine neue Gefährtin. Gehe nach Westen zurück, schwimme um die Insel herum und tauche unter der Brücke hindurch. Tauche im folgenden Gebiet unter der nächsten Brücke hindurch und gehe im Süden an Land. Gehe nach Norden und finde den Yoshi. Schwimme zum anderen Steg, verlasse das Areal in Richtung Norden, passiere das Gewässer und gelange mit Hilfe der Blume (Z-Knopf drücken!) auf die erhöhte Plattform. Besiege den Gegner und springe in die Röhre. Sorge mit Watt für Licht und schnapp dir den Yoshi. Gehe wieder ans Tageslicht und schwimme nach Westen. Gehe an Land, lass mit dem Hammer eine Brücke entstehen und sammle den Yoshi ein. Schwimme zurück, docke an der zweiten Plattform an und gehe nach Osten. Besiege den Gegner, lass eine Brücke entstehen und verlasse das Gebiet nach Osten. Befreie den Yoshi, gehe nach Westen zurück und verlasse dieses Areal in Richtung Süden. Gehe nach links, schlage mit dem Hammer gegen den Baum und schicke den letzten Yoshi nach Hause. Gehe selbst nach Süden, lass eine Brücke entstehen und kehre in die Siedlung der Yoshis zurück. Rede mit dem Häuptling, nimm sein Geschenk an und gehe in den Dschungel zurück. Halte dich nördlich (tauche im zweiten Areal unter der Brücke hindurch!) und platziere das Artefakt in der vorgesehenen Öffnung. Laufe nach Norden und dann nach Osten, wo du links vom Baum zwei große Büsche zur Seite räumen musst. Gehe weiter und schiebe im nächsten Areal so lange blaue Blöcke auf die Wasserfontänen, bis der Fels weggeräumt wird. Schiebe einen Block auf die Riesenfontäne und gehe nach Norden. Ziehe an der Liane des zweiten Baumes von rechts und gehe nach Norden. Kämpfe dich nach rechts durch und betrete den Baumstamm im nächsten Abschnitt. Laufe bis ganz nach oben zu dem Vogel im Nest und rede mit ihm. Folge und rede erneut mit ihm, bevor du schließlich den Aufzug nutzt. Nachdem du mit Kolorado gesprochen hast, musst du nach rechts zum Vulkan gehen.

Lavalava-Berg

Gehe nach rechts und springe im nächsten Abschnitt über die Plattformen in der Lava. Lass dich im folgenden Abschnitt nach unten fallen und gehe rechts vom Trampolin weiter nach unten. Fahre am Seil bis nach unten und gehe nach links. Folge dem Pfad und betrete das nächste Gebiet. Fliege mit Parakarry oben über die Lava und schiebe die Blöcke ins flüssige Gestein. Gehe nach unten, fliege über die Lava und verlasse das Gebiet. Schiebe wieder Blöcke in die Lava, fliege über den verbleibenden Strom und nimm dir den Ultra-Hammer aus der Kiste. Verlasse den Raum, überquere den Lavastrom und gehe wieder nach oben. Springe auf das Trampolin, rede mit Kolorado und gehe nach rechts. Durchquere mit der Seilbahn den Raum (wenn du beim Licht springst, kannst du einen Freund aufwerten) und verlasse ihn nach rechts. Renne von dem Stein weg und durchquere auch den nächsten Raum. Schlage nun den Stein los (schütze dich mit Boos Hilfe!) und gehe weiter nach rechts. Wähle Sushie als Partner, gehe zum Endgegner und mach ihn platt!

Trete anschließend mit Bombettes Hilfe die Flucht an und beeile dich dabei ein bisschen. Misstar wird dich schließlich vor der Lava retten.

Das Schloss der Prinzessin V

Gehe durch den Geheimgang in Bowsters Zimmer und verlasse selbiges nach rechts. Gehe nach Süden durch die große Tür und die Treppen runter. Gehe nach links und spiele im Quiz mit. Ein Sieg dürfte kein Problem sein, und kaum bist du erfolgreich, wirst du auch schon wieder weggesperrt.

Wieder in Marios Haut, musst du zurück zu den Yoshis, dann nach Norden und nach Osten, um dir den vierten Blumensamen abzuholen. Anschließend geht's nach Toad Town, wo dir ein weiteres Treffen mit Jr. Troopa bevorsteht. Gehe danach zum Blumengarten, übergib die vier Blumensamen und gehe durch die Tür.

Kapitel 6

Rede nach deiner Ankunft mit dem Riesenbaum und gehe nach Osten. Durchquere das Gebiet und helfe Petunia mit ihrem Monty Maulwurf-Problem. Schlage danach mit deinem Hammer an den Baum und nimm die Rubin-Beeren auf. Gehe ins Startareal zurück und verlasse es nach Südwesten. Rede dort mit der Blume und gib ihr die Beeren. Laufe nach links und ernte mit dem Hammer Gold-Beeren. Laufe weiter nach links und nimm das Geschenk der Blume an. Gehe zum Eingangsgebiet zurück und dann nach Südosten. Gib der gelben Blume die Gold-Beeren und springe über die ersten drei Abgründe. Fliege mit Parakarry über die nächsten beiden, hole dir Azur-Beeren vom Baum und gehe weiter nach Osten. Durchquere das nächste Gebiet und sprich mit Lilly. Nimm ihren Auftrag an und gehe ins Startareal zurück. Gehe nach Westen, gib der blauen Blume die Azur-Beeren und gehe weiter zum Labyrinth. Laufe nach links, dann hoch, auf Höhe der roten Röhre nach links, dann hoch, weiter nach links und kurze Zeit später nach unten. Dann geht's weiter nach rechts, nach unten und schließlich nach links zur roten Röhre in der Mitte des Labyrinths. Durchquere die Röhre und sprich im nächsten Gebiet mit der Blume. Gehe zurück zum Hauptareal, dann nach Südwesten und sprich mit der Blume unter dem Kristallbaum. Laufe durchs Labyrinth zurück zu Rosie und tausche die Gegenstände aus. Kehre zu Lilly zurück und mach ihr ein Geschenk. Lauf ein Stück zurück, schwimme mit Sushies Hilfe zur Insel und ernte ein paar Blubb-Beeren. Gehe nun zum Hauptareal zurück und verlasse es in Richtung Nordwesten. Gib dem Blubberkraut eine Blubb-Beere, durchquere das restliche Gebiet und auch das nächste weiter nach Westen. Gehe um das Gebäude herum, spreng den Stein mit Bombette und laufe die Treppen hoch. Rede mit der Sonne und verlasse das Areal nach Osten. Nach einem Kampf musst du Lakilester vergebend und er wird sich deiner Truppe anschließen. Nutze Lakilesters Flugeigenschaften und kehre schnell zum Hauptareal zurück, das du in Richtung Nordosten verlässt. Passiere das Hindernis auf folgende Weise: Stampfattacke auf die erste rote Plattform, fliege zur letzten grünen Plattform und mache dort eine Stampfattacke, Stampfattacke auf die lila Plattform links von der grünen, fliege zurück zur ersten grünen Plattform und mache eine Stampfattacke, fliege nach rechts zur grünen Plattform und mache eine Stampfattacke, danach dasselbe auf der lila Plattform rechts daneben. Verlasse das Gebiet nach Osten und durchquere es. Sprich mit den Typen dort, besiege sie und schlage schließlich die Maschine kaputt. Gehe ins Hauptareal zurück, pflanze die magischen Bohnen und klettere nach oben. Laufe nach rechts, mach den Endgegner platt und befreie den Stern Klevastar.

Das Schloss der Prinzessin VI

Schleiche dich durch den Geheimgang und durch Bowsters Zimmer raus in die Halle. Benutze dort den Regenschirm und rede anschließend mit den Wachen. Gehe durch die mittlere Tür, dann nach rechts und die Treppe hoch. Rede mit der Wache und laufe die Treppe hinunter. Verlasse das Schloss, verwandle dich zurück

in die Prinzessin und schließlich in die schlafende Wache. Gehe wieder zur auftraggebenden Wache und passiere die Tür. Gehe immer weiter, belausche Kammy Koopa und der Abschnitt ist geschafft.

Wieder zurück als Mario, musst du durch die Tür im Baum zurück nach Toad Town. Gehe zu Merlon und rede mit ihm. Verlasse das Haus und rede östlich davon mit Kolorado. Gehe weiter nach Osten und besiege den Riesen-Koopa. Begib dich nun in das Röhrensystem unter Toad Town, schnappe dir die Ultra-Stiefel und gehe in den Einstiegsraum der Kanalisation. Lass dich fallen und gehe bis ganz nach rechts. Verlasse den Raum nicht durch die grüne Röhre in der rechten Ecke, sondern finde mit Watts Hilfe die geheimen Blöcke – aktiviere und überquere sie. Im nächsten Raum findest du den Durchgang nach Bibber-City!

Kapitel 7

Gehe nach Westen zum Haus des Bürgermeisters und rede mit dessen Frau. Du wirst des Mordes angeklagt und musst deine Unschuld beweisen. Verlasse das Haus und gehe nach Osten zum Teich. Knacke das Eis mit Tornado-Sprüngen und tauche mit Sushie nach dem Schlüssel am Grund. Benutze den Schlüssel noch im gleichen Gebiet, betrete das Haus, gehe in den ersten Stock, benutze das Trampolin, rutsche nach links auf das andere Dach und betrete das Haus durch den Schornstein. Rede mit dem Pinguin und gehe zum Haus des Bürgermeisters zurück. Der wiedererweckte Bürgermeister erlaubt dir, die Stadt zu verlassen, was du auch sogleich in Richtung Osten tust.

Folge dem Pfad, mach Jr. Troopa platt und gehe weiter nach Osten. Merle begrüßt dich und du folgst ihm ins Haus, wo er dir etwas erzählt. Verlasse anschließend das Gebiet in Richtung Südwesten und statte einen der Schneemänner mit Merles Geschenk aus, bevor du nach Bibber-City zurückkehrst. Rede mit dem Bürgermeister, kehre zu den Schneemännern zurück und setze einem den Eimerhut auf. Laufe nach rechts, kämpfe dich die Stufen hoch und betätige vorher den Schalter. Verlasse das Gebiet nach Osten und lass mit Koopas Hilfe eine Eisbrücke erscheinen. Tippe auf den falschen Koopa (den linken) und gehe die Stufen hoch, bevor du das Gebiet nach Osten verlässt. Gehe zu den Vertiefungen in den Pfeilern und ersetze die Gegenstände durch Kiesel, falls du welche hast, bevor du das Areal nach Osten verlässt. Gehe die Stufen hoch zu dem Eisblock mit dem Stern, lass dich fallen und spreng die Mauer mit Bombette. Gehe in den Raum dahinter, höre dem Geist zu, nimm den Stein und verlasse den Raum. Bring den Stein zum Stern und erklimme die entstandenen Stufen. Betrete schließlich, oben angekommen, den Kristall-Palast.

Der Kristall-Palast

Passiere nicht nur den Raum mit dem Speicherblock, sondern auch den nächsten und schnapp dir im folgenden den Schlüssel. Gehe in die Haupthalle, aktiviere den Schalter und schließe die Türe auf. Spreng die Mauer und gehe im folgenden Raum nach dem Pfeiler im Vordergrund nach hinten in den Raum. Spreng links die Mauer und betätige im folgenden Raum den Schalter. Gehe durch die Tür in der nördlichen Wand und hole im nächsten Raum den Schlüssel. Öffne die verschlossene Tür und besiege die Wachen. Wenn du an die Drehtür kommst, musst du Bombette vor dem Schalter aktivieren, dich auf die Plattform stellen und auf der anderen Seite weitergehen. Suche die kleine Statue mit Koopas Hilfe (Panzer abfeuern!), schiebe sie weg und gehe zu der Stelle, wo vorher die große stand – sie ist jetzt auch weggeschoben. Gehe in den großen Raum und dann ganz nach rechts. Löse das Verschieberätsel – die hinteren Figuren kannst du verschieben, die vorderen nicht, ganz einfach. Besiege jetzt den Endgegner, beispielsweise mit Lakilesters Hilfe, und schon hast du Friedstar befreit.

Das Schloss der Prinzessin VII

Diesmal gibt's hier nichts Besonderes zu beachten – beobachten und genießen!

Kehre nach dem Gespräch mit Friedstar über Bibber-City und die Kanalisation nach Toad Town zurück. Gehe zum Sternschnuppen-Gipfel und betrete von dort aus den Sternhafen. Sprich mit den Sternen und fahre schließlich hoch zu Bowsers Burg.

Kapitel 8

Verlasse den Eingangsbereich, überquere die Brücke und gehe vor dem Tor nach rechts. Besiege die Wachen und gehe mit dem Schlüssel durch das Tor. Durchquere die beiden folgenden Gebiete und beantworte die Frage der Tür mit "ja". Sprenge die Mauer und durchquere den Raum mit Parakarrys Hilfe. Schweben mit Lakilester über die Lava, laufe nach rechts oben, besiege die Gegner und kühle die Lava ab (blaue Schalter drücken!). Gehe zurück, hole dir den Schlüssel und laufe dann nach rechts durch die verschlossene Tür. Mache Watt zu deinem Partner und finde einen Weg durch das Labyrinth. Hin und wieder musst du dazu auf Parakarry wechseln, um Abgründe zu überfliegen. Schiebe im folgenden Raum den Block nach links und du bist wieder bei der sprechenden Tür. Hole rechts den Schlüssel und gehe dann zurück zur Treppe, und die dann hoch. Rechts befindet sich ein Gang mit vielen Gegnern – passiere ihn. Gehe weiter nach rechts, springe auf das Trampolin und zieh an der Kette. Schwimme ein Stück zurück, springe auf das Trampolin und spreng die Mauer. Ziehe an der zweiten Kette, laufe zum Dock zurück, schwimme auf die andere Seite, nimm den Schlüssel und lass das Wasser durch Ziehen an den Ketten wieder ab. Öffne die verschlossene Tür ganz rechts und gehe hindurch. Kämpfe dich an den Willi-Kanonen vorbei bis ganz nach oben. Verschiebe den rechten Block und gehe weiter. Verschiebe dann den mittleren Block und nimm dir den Schlüssel. Gehe nach rechts durch die Schlüsseltür und absolviere mit ein wenig Konzentration das Quiz. Verlasse die Burg, gehe nach rechts, die Stufen hoch, nach links und betrete die Burg wieder. Hol dir mit Bombettes Hilfe den Schlüssel und gehe nach den Stufen nach rechts. Verlasse die Räume nach rechts in dieser Reihenfolge: oben, unten, unten, oben, unten, oben. Machst du es falsch, musst du wieder von vorne beginnen. Gehe über die Brücke. Du triffst zuerst auf eine falsche Prinzessin (dreimal schlagen!) und danach auf Jr. Troopa. Gehe schließlich die Treppe hoch und betrete das Schloss der Prinzessin.

Das Schloss der Prinzessin VIII

Gehe nach rechts und vertreibe Bowser. Erklimme die Stufen, überquere die Brücke nach rechts und betrete den nächsten Raum. Hier kannst du ein letztes Mal abspeichern und deine Orden optimieren, bevor es schließlich in die große Endschlacht gegen Bowser geht. Hast du ihn mit Sprungattacken und Bombette besiegt, ist im Königreich wieder alles in bester Ordnung. Genieße den wunderschönen Abspann – du hast Paper Mario durchgespielt! ■

Tony Hawk's Pro Skater 2

Endlich ist Tony wieder auf dem N64 unterwegs! Wir zeigen dir, wie du mit den besten Skatern der Welt mithältst.

Der Select Player-Bildschirm

Auf dem Select Player-Bildschirm kannst du dir den jeweiligen Skater auswählen, mit dem du in die Welt von Tony Hawk starten willst. Außerdem wird dir hier dabei geholfen, die Karriere deines Skaters zu managen, notwendige Ausrüstungsgegenstände zu kaufen, deine Fertigkeiten zu verbessern und die Lebensenergie deines Skaters zu deuten.

Style A/B

Damit kannst du das Aussehen deines Skaters verändern. Du hast die Wahl zwischen zwei Outfits für jeden Skater.

Kaufe Stats

Stats bedeutet soviel wie der Statuswert deines Skaters, also inwiefern ihn Dinge wie Geschick, Fertigkeiten und Ähnliches charakterisieren. Nachdem du etwas Geld eingefahren hast, kannst du dich zum Stats Shop begeben und dort neue Fertigkeiten oder neues Geschick für deinen Skater erwerben. Die Statuswerte kannst du auf einem Graphen ablesen, damit du genau weißt, welche Fähigkeit die Fahreigenschaften deines Skaters noch verbessern würden. Wähle die Kategorie aus, die du ändern möchtest, und drücke dann entweder die linke oder die rechte Richtungstaste, um die jeweiligen Werte zu erhöhen oder zu verringern. Doch überlege es dir gut, bevor du etwas änderst, denn diese Werte werden gespeichert und bleiben bestehen.

Jedes Mal wenn du etwas erwirbst, erhöht sich der Preis für den nächsten Punkt. Das wird in 50-Dollar-Schritten durchgeführt. Den ersten Punkt kaufst du für 50 Dollar, den zweiten für 100, den dritten für 150 etc. Der letzte Punkt würde dich bei genauer Rechnung dann 2750 Dollar kosten.

Die Statuswerte deines Skaters sollten auf deiner Prioritätenliste ganz oben stehen, denn dies ist der schnellste Weg zur Perfektion. Außerdem musst du dich weiterentwickeln, um auch die späteren Herausforderungen meistern zu können, denn viele der schwierigeren Kunststücke sind nur durchführbar, wenn du im Vorfeld an deinen Statuswerten gearbeitet hast.

Kaufe Tricks

Irgendwann wirst du es leid sein, immer nur dieselben Tricks durchzuführen, daher bietet sich dann ein Ausflug zum Trick Shop an, vorausgesetzt, du hast genug Bares dabei. Hier kannst du viele neue Moves kaufen, die du dir aus den verschiedenen Kategorien wie Flip, Grab, Lip oder Special aussuchst. Unter der Überschrift Tricks, kannst du nachlesen, was dich ein neuer Trick kosten würde.

Wähle auch hier die Kategorie, die dir vorschwebt, und suche dir einen freien Platz in der Liste. Wähle diesen Platz an und du kannst in einer Liste die in Frage kommenden Moves nachlesen. Wenn dein Geld dann ausreicht, um den gewünschten Move zu kaufen, wird er in dein Repertoire aufgenommen und bleibt auch dort. Die Special Tricks sind natürlich am teuersten, denn sie bringen dir schließlich die meisten Punkte. Um zu

verhindern, dass alles etwas außer Kontrolle gerät, kannst du den Tasten nur maximal fünf Tricks auf einmal zuordnen, daher ist es ratsam, immer mal wieder die Tricks zu wechseln.

Skate Shop

Im Skate Shop kannst du dir neue Boards zulegen. Du hast die Möglichkeit, zusätzlich zu dem Board, mit dem du beginnst, noch sieben weitere Boards zu erwerben. Die Reihenfolge dabei ist eigentlich unwichtig, merke dir nur, dass ein neues Board jeweils 250 Dollar mehr kostet als das vorherige. Sobald du ein neues Board kaufst, erhöhen sich deine Board Stats. Mit dem letzten Board erreichst du gleichzeitig den maximalen Statuswert. Deine Boards können entweder auf Loose, Medium oder Tight eingestellt werden. In der Einstellung Loose besitzt du größtmögliche Kontrolle über dein Board und einen kleinen Drehkreis, während die Drehbewegungen bei Tight größer werden.

Die Skater

Tony Hawk – (Foot – Goofy, Style – Vert) Tony Hawk ist wahrscheinlich der Skateboarder, der diesen Sport am meisten geprägt hat. Er hat Hunderte von Tricks erfunden, dazu gehören der Stalefish, Madonna und 720°. Er ist der einzige, der den berühmten 900° landen kann. Seine Special Tricks sind Overturn (Runter, Links + Grind), der 900° (Rechts, Runter + Grab) und der Sacktap (Hoch, Runter + Grab).

Bob Burnquist – (Foot – Regular, Style – All Around) Mit seinem Alter von 23 Jahren ist der Brasilianer aus Sao Paulo eigentlich konkurrenzlos. Seit seinem ersten offiziellen Auftritt ist man begeistert von seinen Fähigkeiten. Sein innovatives Switch-Stance-Skating und sein unverkennbarer Stil, kombiniert mit einer wahren Leidenschaft für jeden Aspekt dieses Sportes hat ihn zu etwas Besonderem werden lassen. Seine Special Tricks sind der Rocket Tailslide (Hoch, Runter + Grind), One Foot Smith (Rechts, Runter + Grind) und Racket Air (Links, Runter + Grab).

Steve Caballero – (Foot – Goofy, Style – All Around) Cab hat diesem Sport nun seit fast drei Jahrzehnten seinen Stempel aufgedrückt, für die meisten ist er schon eine Legende. Er wurde schon mit 14 Jahren World Am Pool Champ, rückte in den 80ern an die Spitze der Ranglisten und verbesserte seinen Stil im Street Skating in den 90ern. Stil, Kraft und Ausdauer stehen seit jeher stellvertretend für seine Karriere. Seine Special Tricks sind der Hang Ten (Rechts, Hoch + Grind), Triple Kickflip (Hoch, Links + Kickflip) und der FS 540° (Rechts, Links + Grab).

Kareem Campbell – (Foot – Regular, Style – Street) Ob nun Ost- oder Westküste, der weiche, weltstädtische Stil von Kareem wird überall auf den Straßen wieder erkannt. Er wurde in New York geboren, wuchs in Los Angeles auf und verabscheut daher jede Barriere zwischen der West- und der Ostküste. Wenn er gerade mal nicht skatet, beschäftigt er sich mit seinem kleinen Sohn. Der Tipp, den Kareem allen Skatern gibt, lautet: Mache es nur für dich selbst und bleibe dabei ehrlich. Seine Special Tricks sind der Nosegrind to Pivot (Runter, Hoch + Grind), Ghetto Bird (Runter, Hoch + Kickflip) und Casper (Links, Runter und Grab).

Rune Glifberg – (Foot – Regular, Style – Vert) Als Rune 11 Jahre alt war, brachte einer seiner Freunde ein Skateboard mit. Damals lebte er noch in Kopenhagen, Dänemark. Etwas später brachte ihn ein Skateboard zu seinem neuen Wohnort, Huntington Beach in Kalifornien. Er ist ein wahrer Profi und auf allen Untergründen zu

finden, doch seine wahre Liebe gilt dem Wide Open Vert Skateboarding. Seine Special Tricks sind der One Foot Bluntside (Links, Hoch + Grind), Kickflip One Foot Tail (Links, Runter + Kickflip) und Christ Air (Links, Rechts + Grab).

Eric Koston – (Foot – Goofy, Style – Streets) Koston fährt wie jeder und doch wie kein anderer. Er schafft es, alle signifikanten Tricks seiner Kollegen perfekt zu kopieren und dennoch die Vorführung mit einem für ihn unverkennbaren K-Grind zu beenden. Außer der Tatsache, dass Eric diesem berühmten Trick seinen Namen gab, ist er dafür bekannt, dass er gerne herumalbert und die härtesten Tricks wie Lachnummern wirken lässt. Seine Special Tricks sind The Fandangle (Rechts, Runter + Grind), Indy Frontflip (Runter, Hoch + Grab) und der Pizza Guy (Runter, Links + Grab).

Bucky Lasek – (Foot – Regular, Style – Vert) Bucky hat die Kunst des Skatens an der Ostküste erlernt und verbessert momentan seine Fertigkeiten in Carlsbad, Kalifornien. Charles Michael Laseks Fähigkeiten bestehen zu gleichen Teilen aus Kraft, Originalität und Stil. Wenn er gerade mal nicht die Besucher des örtlichen Mission Valley Skate Parks zum Staunen bringt, ist er ein liebender Ehemann und Vater. Seine Special Tricks sind The Big Hitter (Links, Runter und Grind), One Foot Japan (Hoch, Rechts + Grab) und der Fingerflip Airwalk (Links, rechts + Grab).

Rodney Mullen – (Foot – Regular, Style – Street) Der Meister des technischen Street Skating. Rodney war mehr als 35 mal Freestyle World Champ, bevor er seine Fertigkeiten 1990 auch in der Street Skating-Szene unter Beweis stellte. Der Kickflip, Kickflip-Underflip, Impossible, 360°-Flip, Casper und Darkslide sind nur einige Moves aus seinem beeindruckenden Repertoire. Seine Special Tricks sind der Heelflip Darkslide (Rechts, Links + Grind), Nollieflip Underflip (Runter, Links + Kickflip) und Casper to 360°-Flip (Runter, Rechts + Grab).

Chad Muska – (Foot – Regular, Style – Street) Die Popularität von Muska wächst von Jahr zu Jahr, das kann man besonders daran erkennen, dass er 1999 zum Transworld Street Skater gewählt wurde. Inspiriert von seiner Jugend in Las Vegas, setzt er alles daran, seine Fertigkeiten und auch sein Zubehör-Design immer weiter in ungeahnte Richtungen zu entwickeln. Seine Special Tricks sind der Hurricane (Runter, Rechts + Grind), Mute Backflip (Hoch, Runter + Grab) und der Handstand N. Manual (Rechts, Hoch + Grab).

Andrew Reynolds – (Foot – Regular, Style – Street) Andrew ist erst 1996 ins Profilager übergewechselt. Doch die Erfahrung, die ihm vielleicht fehlt, macht er durch Mut und gewagte Sprünge wieder wett. Falls du dich in Los Angeles aufhalten solltest und jemanden bemerkst, der vor nichts zurückschreckt, enorm hoch in die Lüfte springt und dabei auch noch Stil hat, stehen die Chancen nicht schlecht, vor dem Turtle Boy selbst zu stehen. Seine Special Tricks sind der Nosegrab Tailslide (Hoch, Runter + Grind), Triple Heelflip (Hoch, Rechts + Kickflip) und der Hardflip Late Flip (Hoch, Runter + Kickflip).

Geoff Rowley – (Foot – Regular, Style – Street) Geoff wird auch die Ein-Mann-Invasion aus England genannt. Er schafft es von den Straßen von Liverpool in die Weltspitze der Skater. Zur Zeit lebt er in Huntington Beach in Kalifornien, wo er sich einem harten Training unterzieht. Stelle dir ein 360°-Flip eine Treppe hinunter vor und du bekommst ein recht gutes Bild von Rowley. Seine Special Tricks sind der Rowley Darkslide (Links, Rechts + Grind), Double Hardflip (Rechts, Runter + Kickflip) und der Half Flip Casper (Rechts, Links + Kickflip).

Elissa Steamer – (Foot – Regular, Style – Street) Sie dominiert all ihre weiblichen Mitstreiterinnen und kann es gut mit den männlichen Skatern aufnehmen. Ihr Name stand Pate für ein Pro-Model Street Board. Sie lebt in Los Angeles und skatet so, wie du es dir in deinen geheimsten Träumen wünschst. Ihre Special Tricks sind der Madonna Tailslide (Hoch, Links + Grind), Hospital Flip (Links, Rechts + Kickflip) und der Indy Backflip (Hoch, Runter + Grab).

Jamie Thomas – (Foot – Regular, Style – Street) Jamie ist ein Star, der eigentlich aus Alabama kommt. Seine Videoauftritte in "Welcome to Hell" und "Misled Youth" beweisen seine Starqualitäten. Er hat die größten Hindernisse und längsten Rails, die man sich vorstellen kann, überwunden und ist der einzige, der unverseht aus einem Leap of Faith herauskommt. Seine Special Tricks sind der Beni F-Flip Crooks (Runter, Hoch + Grind), Laser Flip (Runter, Rechts und Kickflip) und der One Foot Nose Manual (Links, Hoch + Grab).

Die Strecken

1. Der Hangar, Mullet Falls, MT

Mullet Falls liegt im Herzen von Montana und bietet dem Skater einen tollen Hangar, in dem er sich austoben kann und der ein wenig an den Lagerhaus-Abschnitt in TH1 erinnert. Vor allem die Vert-Möglichkeiten sind hier enorm und auch die Grind-Liebhaber werden voll auf ihre Kosten kommen. Der Hangar ist in zwei Abschnitte geteilt, einmal den Hangar für Flugzeuge und dann den Hangar für Hubschrauber. Benutze die Half Pipe in dem Flugzeughangar oder rase an den hohen Geländern an der Wand entlang und durchbreche dann die Glasfläche in der Mitte, um auch in den Hubschrauberhangar zu gelangen.

Geheime Gebiete: Am Wandende der Half Pipe öffnet sich ein Lüftungstunnel, wenn du an dieser Stelle einen Propeller durchführst. Der Lüftungstunnel ist eigentlich eine zusätzliche Half Pipe, in der du aber besonders viele Punkte und Geld holen kannst. Einen anderen geheimen Ort draußen schaltest du frei, indem du auf den Rotorblättern des Hubschraubers entlanggrindest. Er befindet sich unter der Holz-QP, unterhalb der letzten Ansammlung von Fässern.

Checkliste

Das Erreichen des High Scores

In dem Hangar kann man so viele Dinge tun, da ist es schwer, einen Anfang zu finden. Der einfachste Weg, um möglichst viele Punkte zu holen, ist der, kontinuierlich über die mittlere Half Pipe zu rasen und dabei jedes Mal den Gap-Bonus einzusacken. Indem du außerdem in einem Manual auf der anderen Seite landest und dann zur QP-Wand fährst, kannst du leicht einige High Score Tapes aus dem Weg räumen.

Du kannst natürlich auch in der Half Pipe deinen Air austesten und ausprobieren, wie viele unterschiedliche 720°er du landen kannst. Auch das hilft dir dabei, den High Score zu erreichen. Sobald du die Nase von der ersten HP (Half Pipe) voll hast, grindest du einen Propeller, um den Lüftungstunnel zu öffnen und dort einige weitere Tricks in Angriff zu nehmen. Eine andere Taktik, Punkte zu sammeln, ist die, einfach auf allem entlangzugründen, abzuspringen und in einem Manual zu landen, bevor du zu einem Grind zurückkehrst. Beende das ganze mit einem Lip Trick oder einem Spinning Grab, um die Punktzahl noch einmal zu erhöhen.

Versuche auch, dich zu den höher gelegenen Stangen zu bewegen und dir dann deinen Weg nach unten zu den unteren Abschnitten zu bahnen. Du erhältst einen Gap-Bonus, wenn du in einem Grind auf der unteren Lip landest. Beende diesen Run mit einer Serie von Manuals oder Grinds, um die höchstmögliche Punktzahl zu bekommen.

Das Sammeln der Buchstaben S-K-A-T-E

S: Springe über die HP und das S wartet auf der anderen Seite auf dich. Skate einfach durch den Buchstaben hindurch, um ihn mitzunehmen..

K: Skate zu der QP und benutze den Vert to Boneless, um nach oben zu dem unteren der beiden Geländer zu gelangen. Springe am Ende der Stange, um an den Buchstaben K zu kommen.

A: Skate nach links, über die Rampe fliegst du über den Flügel des Flugzeuges und kannst so das A einsammeln.

T: Fahre vorwärts und dann nach der Landung die QP nach oben. Durchbreche das Glas und hole dir dahinter das T.

E: Im hinteren Teil des Hubschrauberhangars entdeckst du das E, das über der Holz-QP hängt. Springe hinauf und nimm es mit.

Das Sammeln der 5 Flügel

1. Begib dich vom Ausgangspunkt aus zur rechten Seite der Half Pipe. Ohne zu springen hängst du dich an die rechte Wand und grindest einen Propeller. Der Flügel befindet sich genau in der Mitte.

2. Grinde auf der Kante hinter dem Flugzeug, um den zweiten Flügel zu erhalten.

3. Bewege dich zum Hubschrauberhangar und springe dort von der Holzrampe, durchbreche die Glasfläche und hole dir den dritten Flügel.

4. Skate auf die QP vor dir zu und springe von dort an und drifte zurück in Richtung des Flugzeughangars. Der vierte Flügel schwebt über dir.

5. Der letzte Flügel befindet sich über der Original Roll-In-Rampe. Steigere deine Geschwindigkeit in der QP und bewege dich dann auf den Gap zu. Wenn du auf die rechte Seite triffst, änderst du leicht den Winkel und driftest nach links, wo du den letzten Flügel an dich nehmen kannst.

Drei Hangtime Gaps

1. Überquere die Half Pipe für einen Hangtime Gap.

2. Benutze den Flügel als Rampe und springe darüber für einen Wingtip Hangtime.

3. Skate von einer Rampe zur anderen über den Hubschrauber und schnappe dir den Skycrane Hangtime.

Die Fässerjagd

1. Überquere die HP, um die erste Ansammlung von Fässern direkt vor dir zu haben.

2. Jetzt begibst du dich in die Half Pipe, um dort die Fässer aufs Korn zu nehmen.

3. Skate aus der Half Pipe heraus und drehe dich nach links. Die nächsten Fässer befinden sich in der Nähe der niedrigen Wand, die den Raum teilt.

4. Begib dich zum Hubschrauberhangar und wechsele über die Wand, um durch die Fässer in der Nähe der QP zu skaten.

5. Hinten beim Hubschrauber befindet sich eine kleine Quarter Pipe, die in die Wand eingelassen wurde. Darüber entdeckst du die Fässer und fährst sie in Grund und Boden.

Nosegrind over Pipe

Hört sich schon so an, wie es gemacht wird. Skate über die Half Pipe und nosegrinde (Hoch + Grind), um an das Geld zu kommen.

Der Fundort des versteckten Videobands

Breche durch die Glasfläche in den Hubschrauberhangar und benutze die Rampen auf den Seiten des Hubschraubers. Dann machst du einen Ollie nach oben und grindest auf einem der Rotorblätter. Dadurch öffnet sich ein neues Gebiet in hinteren Teil des Raumes. Begib dich nach außen auf eine schneebedeckte Landebahn, an deren anderem Ende sich eine Quarter Pipe befindet. Über dieser Quarter Pipe schwebt das versteckte Videoband.

Die Fundorte der 50 Bucks (Dollar)

1. Oberhalb des versteckten Videobands findest du einen Fünfiger.
2. Am Hubschrauber findest du über dem kurzen Geländer, das auf die Minirampe zuführt, einen Fünfiger.
3. Ein weiterer Fünfiger hängt im Flugzeughangar in der Nähe der Glaswand. Aire nach oben und nutze dazu die Running-QP darunter.
- 4-6. Ein Propeller überbrückt das Ende der Half Pipe vor dem Ausgangspunkt. Grinde ihn, um den Lüftungstunnel zu öffnen, drinnen findest du gleich zwei Fünfiger an der hinteren Wand. Dann segelst du über den Türspalt, um noch einen an dich zu nehmen.

Die Fundorte der 100 Bucks

1. Gerade vor der Tür zum Lüftungstunnel befindet sich weiter oben ein Hunderter.
2. Bringe den Hubschrauber dazu abzuheben, indem du auf seinen Rotorblättern grindest. Dann begibst du dich zu der QP vor dem geheimen Außenbereich und erhöhst deine Geschwindigkeit. Nach der Landung skatest du geradeaus unter dem Geländer entlang zur nächsten Quarter Pipe, um dort nach oben zu springen. Dein Ziel ist es, in einem Grind zu landen und ihn bis zum Ende zu halten, dann springst du ab und schnappst dir den Hunderter.

Gaps

Air Gaps

Rollin Gap:

Überquere die Startrampe, um den Bonus einzufahren. Du benötigst eine hohe Geschwindigkeit, die du erreichst, indem du hin und her durch den Raum rast. Aire nach oben und über den Gap, oder grinde auf einer Kante, springe über den Gap und lande in einem Grind auf der gegenüberliegenden Seite.

Chopper Gap:

Skate von einem Raum in den anderen (durch die Glasscheibe), indem du bei den QP-Wänden auf jeder Seite beginnst.

Half Pipe Hangtime:

Segele über die Half Pipe, um den Bonus zu erhalten.

Flyin High:

Wechsele über die Türöffnung im Lüftungstunnel, um den Flyin High-Bonus zu bekommen.

It's Cold Up Here:

Öffne den geheimen Raum, indem du über die Rotorblätter des Hubschraubers grindest. Dann rauschst du nach innen und airst von der Rampe am Ende der Landebahn nach oben.

Wingtip Hangtime:

Springe von einem Flügel des Flugzeuges zum anderen, um den Bonus einzusacken.

Skycrane Hangtime:

Springe über den Hubschrauber, von einer Rampe zur anderen.

Air Over the Door:

Du benötigst eine enorme Geschwindigkeit, um diesen Trick durchzuführen. Erhöhe deine Geschwindigkeit in den QP-Wänden beim Hubschrauber und skate in den hinteren Teil des Gebietes. Springe dann über die Tür nach außen in das geheime Gebiet (drifte dabei von einer Stelle der Stahl-QP über die Holz-QP zu dem anderen Teil aus Stahl).

Grind Gaps

Rail-Guides Missile:

Skate auf der Kante hinter dem Flugzeug entlang, dann machst du einen Ollie an der niedrigen Wand hoch und grindest anschließend, um den Bonus zu bekommen.

Raildrop:

Springe von den höher gelegenen Geländern nach unten und grinde die QP-Lip.

Lil' Light Hopper / Big Light Hopper:

Bringe den Hubschrauber zum Abheben, dann rast du zu der Holz-QP und erhöhst deine Geschwindigkeit. Skate nun zurück in Richtung Flugzeughangar und springe zu den Lichtern. Lande in einem Grind und erhalte so den Big Light Hopper Gap. Halte den Grind, um auch den Lil' Light Hopper zu bekommen.

Light Corner:

Nach deinem Sprung aus der HP grindest du auf dem Licht entlang, bis zu einer Stelle, an der du nach rechts springen kannst und dort weitergrindest für eine Light Corner.

Manual Gaps

Instrument Landing:

Mache einen Ollie über das Flugzeug und lande in einem Manual, um die Punkte zu erhalten.

Lip Gaps

High Steppin':

Mache einen Lip Trick an dem Wandgeländer beim Flugzeug, um die Punkte für diesen Gap zu bekommen.

One Half Pipe Lip:

Mache einen Lip Trick an einer der Seiten der Half Pipe beim Flugzeug.

The Other Half Pipe Lip:

Mache den Lip Trick an der anderen Seite.

Wind Tunnel Back Wall:

Mache einen Lip Trick an der hinteren Wand des Lüftungstunnels.

Downwind Lip:

Skate nach links in den Lüftungstunnel und mache einen Lip Trick, um den Bonus zu bekommen.

Upwind Lip:

Rase an der Tür vorbei und mache einen Lip Trick an der gegenüberliegenden Seite, um die Punkte zu erhalten.

2. School II. Südkalifornien

Wenn du schon einmal ein Westküsten-Skate-Video gesehen hast, wird dir die nächste Strecke bekannt vorkommen. Es gibt mehrere Abschnitte mit vielen Stangen und Geländern und einige ziemlich schwierige Roof Hoppin'-Gelegenheiten. Die Strecke in Südkalifornien bietet wirklich jedem Skater das Passende.

Beginne diese Strecke mit der riesigen Treppe, die nach unten zu einigen Gebäuden führt. Grinde auf den Tischen entlang und bearbeite die Geländer. Natürlich kannst du auch zu dem Big Rancho-Gelände skaten, um dort deine Grind- und Manual-Künste zu verbessern. Versuche obendrein, über die Dächer nach Carlsbad zu gelangen.

Bemerkung: In der Umgebung treibt ein Verrückter sein Unwesen. Er ist zwar nicht bewaffnet, fährt aber in seinem Golf-Cart durch die Gegend und versucht, jeden über den Haufen zu fahren, der ihm in die Quere kommt. Wenn du es schaffst, sein Golf-Cart in einen Trick mit einzubauen, bringt dir das zusätzliche Punkte.

Checkliste

Das Erreichen des High Scores

In einer kleinen Half Pipe links vom Ausgangspunkt können alle Vert Skater eine Menge Punkte holen. Achte nur darauf, dass du nicht zu viel an der Seite entlangdriftest und dadurch eine Bruchlandung auf dem Asphalt machst. Diese Half Pipe ist eigentlich der einzige pure Vert-Teil auf dieser Strecke, daher solltest du das ausnutzen, wenn es sich um deinen Style handelt.

Um einige Bonuspunkte zu erhalten, erhöhst du deine Geschwindigkeit und machst einen Boneless von der kleinen Rampe rechts von deinem Startpunkt. Folge der Stecke dann geradeaus und springe durch die Glasfläche auf das nächste Dach. Hüpfе zum nächsten Abschnitt, in dem du über das Geländer auf das folgende Dach gelangst. Bewege dich weiter von einem Dach zum anderen, lasse dich ausrollen und springe hinunter in eigen Manual.

Wenn du dich auf der Straße wohler fühlst, grinde an den langen Treppengeländern entlang nach unten und lande in einem Manual. Dann gibst du dich zu den Picknicktischen und grindest auch auf diesen entlang. Du kannst auch den Pfad nach rechts wählen und kommst nach unten zum Big Rancho-Gebiet. Die Kanten hier erinnern an die Strecke in San Francisco aus TH1. Grinde an diesen Kanten entlang und lande in Manuals, um gleich weiterzugrinden.

Tipp: Nach dem Ende einer langen Trickserie kannst du dir einen enormen Bonus verschaffen, indem du einen Lip Trick von der Quarter Pipe am Ende des Abschnittes durchführst.

Wenn deine Air-Statuswerte halbwegs gut sind, kannst du die QP auch dazu benutzen, Geschwindigkeit aufzubauen und dann in die andere Richtung zu skaten, um über die Bretter auf das Dach zu gelangen. Springe dann zum nächsten Dach hinüber, indem du einen Boneless oder Ollie zu dem Fahnenmast machst und dann grindest. Anschließend hüpfst du nach unten in das Carlsbad-Gebiet, in dem du die kleinen Rampen benutzen kannst, um einige Grab-Punkte zu bekommen. Nutze die Gaps zu deinem Vorteil. Falls du deine Geschwindigkeit enorm erhöhst, kannst du auch über die gegenüberliegende Wand springen und in einem Manual landen.

Das Sammeln der Buchstaben S-K-A-T-E

S: Nimm die Rampe auf der rechten Seite nach unten und grinde an der niedrigen Wand entlang, um das S zu erhalten.

K: Skate nach oben und springe von der QP, um das K zu bekommen.

A: Skate den Abschnitt hinunter und wende dich nach links. Grinde das Gelände hinunter, dabei kannst du das A einsammeln.

T: Fahre den Abhang rechts hinunter. An der Steinmauer befindet sich eine Quarter Pipe, mit deren Hilfe du dir das T schnappen kannst.

E: In der Ecke bei den Gebäuden befindet sich das E. Es schwebt über der Quarter Pipe auf der rechten Seite.

Mache Wallrides bei den 5 Klingeln

- 1: Benutze die kleinere Rampe rechts vom Startpunkt und verlasse sie mit einem Ollie, der zu einem Wallride wird, mit dem du durch die erste Klingel fährst.
- 2: Skate geradeaus die Rampe hinunter. Nach einer Öffnung auf der rechten Seite wendest du dich nach rechts und fährst dicht an der Wand entlang. Die nächste Klingel befindet sich an der Wand über dir. Wähle einen geeigneten Anfahrtswinkel, springe nach oben und mache den gewünschten Wallride durch die Klingel.
- 3: Drehe dich an der Wand nach rechts und skate die Rampe neben der Treppe nach oben. Hinten in der Nische befindet sich die dritte Klingel. Skate auf der linken Seite der Steinwand nach oben und mache einen Wallride nach rechts.
- 4: Kehre über die Rampe zurück nach unten, drehe dich nach rechts und folge der Böschung zur hinteren Wand. Kurz vor der Wand wendest du dich nach links und machst sofort einen Wallride, um auch diese Klingel zu berühren.
- 5: Skate hinter die Gebäude zu Bendy's Curb. Dann machst du einen Boneless in einem geringen Winkel über den Mülleimer und lässt am höchsten Punkt einen Wallride folgen, um auch die letzte Klingel zu berühren.

Das Einsammeln von 5 Hallenpässen

- 1: Skate vom Startpunkt aus vorwärts und grinde auf der niedrigen Wand, welche die Rampe entlang nach unten führt. Während des Grinds erhältst du den ersten Hallenpass.
- 2: Fahre an den Esstischen vorbei und mache einen Boneless geradewegs in den nächsten Pass hinein.
- 3: Genau vor dir liegt das Gelände der Sporthalle. Gehe aus einem Ollie in einen Grind und springe dann über den Gap, damit du auf dem gegenüberliegenden Gelände landest. Den Pass sammelst du während des Sprunges automatisch ein.
- 4: Nach deiner Landung skatest du um die linke Kurve. Über der Holz-QP befindet sich der nächste Pass.
- 5: Nun musst du dir nur noch den letzten Pass an der Wand gegenüber abholen.

Kickflip TC's Roof Gap

Benutze die kleine Rampe in Bendy's Ecke, um einen Boneless zum Dach hinauf zu machen. Dann führst du einen Kickflip durch, um zum nächsten Dach zu gelangen, und deine Aufgabe ist geschafft.

Der Fundort des versteckten Videobandes

Das versteckte Videoband schwebt in der Luft auf dem Weg zum Carlsbad-Gebiet. Springe über die Bretter zum Dach nach oben und mache dort einen Boneless über dem Gap, um das Band an dich zu nehmen. Achte darauf, dass deine Statuswerte für Ollie, Air und Hangtime ziemlich hoch sind, bevor du versuchst, an das Videoband zu gelangen.

Die Fundorte der 50 Dollar

1. Auf der Hälfte der kleinen HP in der Nähe des Startpunktes findest du den ersten Fünfiger.
2. Über der Kante in der Nähe der ersten Klingel findest du den zweiten Fünfiger, dazu musst du nur mit einem Boneless zur Markise gelangen.
3. Von der Markise aus springst du durch die Glasscheibe zu dem ersten Dach und nimmst dir auch hier das Geld.
4. Halte auf die linke Seite des Zaunes links vom Nightmare Rail zu und mache einen Boneless zu der kleinen Markise auf der linken Seite. Skate über die Kante und führe einen Boneless durch, dann erhältst du den Geldschein.
5. Unten am Nightmare Rail drehst du dich nach rechts und skatest zu einem Gebiet, das zwischen den Gebäuden liegt. Hier findest du einen weiteren Geldschein.
6. Einen anderen Fünfiger findest du in einer der Spind-Nischen.
7. Auf den Markisen über dir befindet sich ein weiterer Fünfiger. Erhöhe deine Geschwindigkeit auf dem Bürgersteig und dann gelangst du mit einem Boneless zu dem Geld.
8. Wenn du von dem Big Rancho-Gebiet aus auf die Dächer springst, kannst du einen Geldschein einsammeln.
9. Im Carlsbad-Gebiet findest du auf dem linken Geländer den letzten Fünfiger.

Die Fundorte der 100 Dollar

1. Von der Markise zu Beginn der Strecke springst du durch die Glasfläche auf das erste Dach. Dann hüpfst du noch weiter nach oben. Gehe aus einem Ollie in einen Grind und du erhältst einen Geldschein.
2. Im Big Rancho-Gebiet befindet sich ein Hunderter auf der gegenüberliegenden Markise. Mache einen Boneless in einen der Zementbehälter und benutze die Kante, um einen Boneless durchzuführen, der dich auf der Markise landen lässt. Folge ihrem Verlauf zu dem Geld.
3. Springe im Carlsbad-Gebiet von der QP ab, um den letzten Hunderter zu bekommen.

Gaps

Air Gaps

TC's Roof Gap:

Springe von einem Gebäude zum anderen, um diesen Gap-Bonus zu erhalten.

Table Transfer:

Springe von einem der Tische zum nächsten.

Over the Wall:

Springe im Carlsbad-Gebiet von der Rampe in der Nähe der Wand ab, um die Punkte zu bekommen.

Leap of Faith:

Springe über den Zaun neben dem Nightmare Rail und lande (du wirst wahrscheinlich die X-Taste für einen Big Drop drücken müssen), dadurch bekommst du den Leap of Faith.

Overhang Air:

Benutze die Rampen, um auf die Sporthalle zu gelangen, und mache dann einen Boneless. Aire über die Türen, um den Bonus zu bekommen.

Carlsbad 11 Set:

Mache einen Ollie die Stufen im Carlsbad-Gebiet hinunter.

3 Points:

Begib dich in die Sporthalle und bewege dich zwischen den beiden QPs hin und her.

Carlsbad Gap:

Springe über den Rasen auf die linke Seite der Stufen im Carlsbad-Gebiet.

Crazy Roof Gap:

Auf den Dächern in der Nähe des Startpunktes hüpfst du durch die Glasfläche und grindest über den nächsten Gap. Dann springst du zu dem letzten Gebäude hinüber, um dir den Gap zu schnappen.

2 Da Roof:

Springe im Big Rancho-Gebiet über die Bretter an den Pflanzkübeln auf das Dach, ein Boneless hilft dir dabei.

Huge Transfer:

Begib dich zu dem Gonz-Geländer, dort befinden sich zwei Rampen. Erhöhe deine Geschwindigkeit und skate in einem seichten Winkel auf die Rampe, drifte darüber und lande in der entfernten QP.

Suicidal Roof Gap:

Nachdem du den Crazy Roof Gap gemacht hast, bewegst du dich in die linke Ecke des letzten Gebäudes und springst hinunter (ein Boneless gibt dir etwas zusätzlichen Schwung).

Mad Skeelz Roof Gap:

Wenn du die Punkte vom 2 Da Roof eingefahren hast, springst du weiter zum nächsten Dach, um auch diese Punkte zu bekommen.

Balcony to Awning:

Neben dem Nightmare Rail befindet sich ein Zaun. Mache einen Boneless darüber, skate weiter und springe zu der Markise.

Are You Serious ?:

Dafür benötigst du enorm viel Air. Benutze die rechte QP im Carlsbad-Gebiet, um ordentlich Schwung zu holen, dann skatest du auf die Rampe an der Wand zu und machst einen Boneless, um auf dem Dach weiter vorne zu landen.

Grind Gaps

Gym Rail 2 Rail:

Auf dem Abhang, der zur Sporthalle führt, befinden sich zwei Geländerstangen. Gleite auf einer hinauf, mache einen Boneless und lande in einem Grind auf der anderen Seite.

Overhang Stomp:

Benutze den Abhang in der Nähe der Sporthalle, um zur Markise zu gelangen. Grinde darauf entlang, um den Overhang Stomp zu machen und die Punkte zu holen.

Rack 'Em Up:

Begib dich zu der Böschung. Grinde dort auf den langen Fahrradständern und mache einen Ollie zwischen dem Gap, dann landest du in einem erneuten Grind.

Roll Call Opensezeme Rail:

In der Nähe des Ufers befinden sich einige Stufen. Grinde das Geländer hinunter, um die Punkte zu bekommen.

Big Rancho Bench Gap:

Skate auf der Steinbank im Rancho-Gebiet, springe dann zur nächsten und lande in einem Grind.

Pole 2 Brix:

Wenn du auf dem umgefallenen Laternenmast grindest, springe davon ab und lande in einem Grind auf dem Pflanzenkübel.

Roll Call Nightmare Rail:

Beim Startpunkt befindet sich ein langes, gebogenes Geländer. Grinde darauf so lange wie möglich nach unten, um den Bonus einzufahren.

Flyin' the Flag:

Von den Dächern im Rancho-Gebiet springst du über den Spalt und landest in einem Grind auf dem Fahnenmast, der auf dem Weg zum geheimen Ort im Carlsbad-Gebiet liegt.

Stage Rail 2 Rail:

Im Rancho-Gebiet grindest du auf einer Geländerstange entlang, springst dann zu der gegenüberliegenden Stange und grindest dort weiter.

Manual Gaps

2 Wheelin' TC's Roof:

Springe zu dem Dach von TC und lande in einem Manual, dann machst du einen Ollie über den Spalt im Dach und landest in einem weiteren Manual.

Ledge on Edge:

Am Ufer machst du einen Manual entlang der Kante an der Wand, die parallel zu den Fahrradständern verläuft.

Lip Gaps

Arch Extension:

In der Mini-HP links vom Startpunkt befindet sich eine Türöffnung. Führe einen Lip Trick auf der Betonstruktur durch, um die Punkte zu bekommen.

Starting Blocks Extension:

Mache einen Lip Trick auf den Startblöcken beim Pool.

Lil' Guppy Extension:

Mache einen Lip Trick auf dem niedrigen Sprungbrett beim Pool.

Mid Squid Extension:

Führe einen Lip Trick auf dem mittleren Sprungbrett durch.

High Dive Extension:

Führe einen Lip Trick auf dem oberen Sprungbrett durch.

3. Competition Invite #1 - Marseilles Bowl Jam, Frankreich

In Marseille kannst du das erste Mal ganz vorne landen und internationale Berühmtheit erlangen. Der Bowl Jam ist ein Turnier der Extraklasse, in dem sowohl Vert- als auch Street-Elemente nicht zu kurz kommen. Wenn du dich gerne in der Luft befindest, versuche dich in den Bowls, die der Strecke den Namen gegeben haben. Du kannst dich auch in den Quarter Pipe-Kanälen austoben, die sich vertikal ausbreiten.

Natürlich ist es dir auch möglich, von allem etwas zu machen und obendrein noch auf den Geländern entlangzugrinden. Jeder dieser Bowls wird von einem Geländer umgeben, an dem du dein Können verbessern kannst. Im hinteren Bereich der Strecke herrschen perfekte Bedingungen, um ganze Serien von Manuals und Grinds zu machen. Hier gibt es so viele Möglichkeiten zu grinden, dass man in Versuchung gerät, Vert erst einmal zu vergessen.

Was du allerdings nicht vergessen solltest, sind die Straßenlampen und die höher gelegenen Stangen. Benutze die QP, um dorthin zu gelangen und etwas Erfahrung im Höhen-Grinding zu sammeln. Du kannst fast jeden Gegenstand auf der Strecke für deine Zwecke benutzen und dir dadurch einige tolle Punkte einfahren.

Geheimer Ort: Rechts vom Startpunkt befindet sich ein Baumstück. Begib dich dorthin und skate dicht am Zaun entlang. Du bemerkst einen kleinen Stab, an dem einige Lampen befestigt sind. Skate hindurch und der Pfahl stürzt auf den Zaun und gibt den Blick auf einen Brunnen frei. Springe hinein und gelange so in ein geheimes Gebiet.

Der Weg zum Gold

Einige hohe Punktzahlen warten schon ganz zu Anfang auf dich. Grinde auf einer Kante entlang, lande in einem Manual und bewege dich auf den Laternenmast zu. Halte den Manual und mache von dort einen Boneless nach oben zu dem Laternenmast. Springe dann nach unten zum Mülleimer, grinde und ollie zu der Kante des Bowls und grinde weiter. An der Stelle, an der du nicht mehr weitergrinden kannst, springst du in den Bowl und landest in einem Manual. Danach führst du einen Spinning Grab Trick oder Lip Trick durch, um die Punktzahl in die Höhe zu treiben. Wenn du alle Bowls austestest, stehen deine Chancen gut, alle Air-Punkte zu erhalten.

Grinde den Lip, springe hoch und grinde auf dem Geländer weiter, von dem aus du dich zum nächsten Geländer weiterbewegst und auch dort wieder grindest. Falls du dein Gleichgewicht verlieren solltest, beuge dich in einen dieser Bowls hinein, mache einen Manual und beende ihn mit einem Grab oder einem Lip Trick, um alles abzurunden.

In den Kanälen rechts vom Startpunkt kannst du auch unzählige Punkte holen. Führe jeden deiner Grab Tricks durch (versuche, 720°er daraus zu machen) und füge noch einen Boneless oder No Comply hinzu, um die Punktzahl zu vervielfachen. Du kannst auch einfach an den tränenförmigen Kanten entlanggrinden und dabei hin und her springen, um auf eine respektable Punktzahl zu kommen. Sobald du dabei dein Gleichgewicht verlierst, hüpfst du in einen Manual und skatest zur gegenüberliegenden QP, um dort einen Spinning Grab zu machen.

Wenn du an dieser Stelle genügend Punkte gesammelt hast, skatest du nach rechts und grindest und hüpfst abwechselnd an der langen Kante und dem Rail Channel entlang, der sich in der Nähe der Bäume befindet.

Am Ende landest du in einem Manual und bewegst dich auf die Geländer zu, welche die Bowls umgeben, um dort deinen Durchgang zu beenden.

50 Dollar

1. Vom Start aus bewegst du dich nach links, dort siehst du einige Kisten unter den französischen Fahnen. Erhöhe deine Geschwindigkeit und treffe auf eine der Kisten, um danach einen Wallride zu machen und das Geld einzustecken.
2. Nachdem du den geheimen Ort geöffnet hast und in den Brunnen gesprungen bist, findest du einen Fünfziger direkt hinter dir.
- 3-4. Die anderen beiden Geldscheine befinden sich an den Geländern zu beiden Seiten des Brunnenraumes.

100 Dollar

1. Benutze die QP links vom Startpunkt und mache einen Boneless zu der Stange, um darauf zu dem Geldschein zu grinden.
2. Springe über den Brunnen am geheimen Ort, um den letzten Hunderter einzusammeln.

Gaps

Air Gaps

Over the Lif 4:

Springe die Treppe rechts vom Startpunkt herunter.

Shorty Table Pop:

Ollie über die kurze Seite eines Tisches.

Table Pop:

Ollie über die lange Seite eines Tisches.

2 the Box:

Grinde auf dem kurvigen Geländer am Startpunkt in Richtung der Kiste, springe dann darauf und grinde auf der Kiste.

Box 2 Box Action:

Ollie von einer der Kisten unter den französischen Flaggen zur anderen, du kannst Wallrides zur Hilfe nehmen.

Up:

Am eckigen Ende der hohen Wand am Ende des QP-Kanals befindet sich ein blauer Pfeil, der nach oben zeigt. Aire hinauf und hole dir den Bonus, aber achte auf eine sichere Landung.

Clear the Crossbar:

Gleite über die Stange, an der das Willkommensschild angebracht ist, indem du von der QP dahinter abspringst.

Grind Gaps

Rail 2 Rail:

Grinde auf dem Geländer oben auf der Kiste, die sich vor dem Spiderman-Schild befindet. Springe dann davon ab und lande in einem weiteren Grind auf der gegenüberliegenden Stange.

Rail 2 Ledge:

Gleite auf dem gebogenen Geländer rechts hinter dir entlang, springe davon ab und lande in einem Grind auf der Kante vor dir.

Kink Stomp:

Skate zurück zum Startpunkt und passiere dabei die Kabinen der Preisrichter auf deiner rechten Seite. Benutze die Kiste, um einen Wallride darauf zu machen und dann über die Kiste zu grinden. Ollie nach unten zu dem geknickten Geländer unter dir und lande in einem Grind, um den kompletten Bonus zu erhalten.

Crossbar Stomp:

Springe nach oben zum Willkommens-Banner und lande in einem Grind, um dir die Punkte zu sichern.

Lip Gaps:

Boomin' Extension:

Mache einen Lip Trick auf den Lautsprecherboxen links von der Querstange.

U.A.A. Extension:

Mache einen Lip Trick an der Kante über dem blauen Up-Pfeil.

Andere Gaps

Wall Crawler:

Mache einen Wallride zwischen den Quarter Pipes im geheimen Raum.

4. New York City, New York

In New York steht Vert überhaupt nicht mehr im Vordergrund, daher solltest du deine Statuswerte für Gleichgewichtssinn und Manuals erhöhen, bevor du diese Strecke in Angriff nimmst. Sobald du dich stark genug fühlst, machst du dich auf in die Avenues, um ein wahres Grind- und Grab-Fest zu veranstalten. Besonders im Central Park kannst du einige gigantische Grind-Combos an Zäunen oder Bänken entlang durchführen. Du kannst auch runter zu Joey's skaten und dort an den Skulpturen entlanggrinden, bevor du abhebst und dich zu dem einzigen Vert-Abschnitt begibst.

Schnappe dir alle U-Bahn-Tickets, um den Aufzug freizuschalten, der dich zu den höher gelegenen Geländerstangen bringt. Diese grindest du dann ganz nach unten zu den Banken von Brooklyn, wo du dich in dem Abschnitt so richtig austoben kannst, der aus lauter Stangen, Abhängen und Geheimnissen besteht.

Bemerkung: Auch hier gibt es einige verrückte Autofahrer, vor denen du dich in Acht nehmen musst. Besonders die Taxifahrer werden alles daran setzen, dich zu überrollen.

Checkliste

Das Erreichen des High Scores

Gleich zu Beginn der Strecke kannst du damit anfangen, wahre Trickserien durchzuführen. An der langen Wand links von dir kannst du entlanggrinden, über den Eingang zum Park springen und anschließend auf der

Mauer weitergründen. Die Wand macht nach kurzer Zeit eine Biegung nach links. Sobald du dein Gleichgewicht zu verlieren drohst, springst du von der Wand ab und landest in einem Manual. Führe wiederholt Ollies und Manuals durch, bis du zum Ende der Straße gelangst. Dort hast du zwei Möglichkeiten: Entweder wendest du dich nach links, machst weiter deine Manuals, bis du zu einem kleinen Weg kommst, auf dem es viele Zäune gibt, auf denen du entlanggründen kannst. Du kannst aber auch deine Trickserie mit einem Spinning Grab von der QP beenden, die an der Steinmauer auf der rechten Seite lehnt. In jedem Fall müsstest du nun schon 50.000 – 100.000 Punkte auf deinem Punktekonto haben.

Der Weg, der dich am Park vorbeiführt, birgt weitere hohe Punktzahlen. Grinde über die Bänke und springe zwischen ihnen hin und her, bis du zu einem kleinen Gebäude aus Stein auf der rechten Seite kommst. Springe auf den Tisch und grinde darauf, dann machst du einen Ollie zu dem Zaun, der die Wasserfläche umgibt, um einen schönen Punktebonus einzufahren. Die Vertiefung im Park bietet dir auch einige gute Möglichkeiten, Punkte einzusammeln. Die große Steinwand dürfte als QP für Air-Sessions dienen. Benutze an dieser Stelle deine Lip Tricks oder mache oben an der Wand einen Boneless und lande in einem Grind, um dann noch ein paar Manual/Grind-Kombinationen folgen zu lassen.

In der Vertiefung, in der sich Joey's befindet, kannst du zusätzlich auf den Geländerstangen ganz nach unten gründen, in einem Manual landen und dann zu dem hohen QP skaten. Oben an der Rampe machst du dann noch einen Spinning Grab, um die maximale Punktzahl zu bekommen. Eine andere kleinere QP befindet sich unterhalb der Skulptur. Benutze sie, wie eine HP und erhöhe durch Tricks deinen Punktestand.

Nachdem du alle U-Bahn Tickets eingesammelt hast, sind auch die hohen Geländer zugänglich. Der Eingang zur U-Bahn befindet sich in der großen Säule rechts vom Startpunkt. Skate dorthin und grinde dann die Geländerstangen ganz nach unten. Dort befinden sich viele weitere Stangen und Schienen, auf denen du deinen Trick fortführen kannst. Außerdem gibt es noch eine kleine Ansammlung von Quarter Pipes an der äußersten rechten Wand.

Das Einsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E

S: Springe über den Parkeingang, um das S zu holen.

K: Grinde auf der niedrigen Wand entlang, die um den Park herumführt. Du gelangst automatisch zum K und musst nur nach oben springen, um den Buchstaben zu erreichen. Natürlich kannst du auch jederzeit die QP benutzen, um den Buchstaben einzusammeln.

A: Das A schwebt über dem Fuß der Statue. Benutze die Stein-QP, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, und skate dann auf die Statue zu. An der oberen Kante machst du einen Boneless, der dich genau zum A bringt.

T: Verlasse den Park, skate unter der Brücke durch und halte dich oben nach links. Dann grindest du auf dem Zaun in der Nähe des Wassers entlang, um das T zu bekommen.

E: Skate an dem Zaun entlang. Bei dem Gebäude gegenüber des großen Steins befindet sich eine QP, mit deren Hilfe du das E erreichst.

Ollie die Hydranten

1. Skate gleich zu Beginn der Strecke an der niedrigen Wand links entlang. An der Querstraße, an der es nur so vor Taxis wimmelt, wendest du dich nach links. Der Hydrant befindet sich in der Nähe des Gebäudes.

Fahre direkt darauf zu und mache einen Ollie über den Hydranten. Dieser Vorgang kann sich etwas schwierig gestalten, aber wiederhole ihn so lange, bis Wasser aus dem Hydranten spritzt.

2. Nun skatest du nach rechts. In der Nähe der Straßensperre am Ende der Straße befindet sich der zweite Hydrant.
3. Kehre danach zurück zur Hauptstraße und skate in Richtung Startpunkt. Hinter der nächsten Ecke bemerkst du eine Straße, an der ein Geländer entlangläuft, welches mit Polizeiband umwickelt ist. Links davon befindet sich der dritte Hydrant, über welchen du mit einem Ollie springen musst.

Die 5 U-Bahn-Tickets

1. Halte dich gleich zu Beginn links, skate den Weg über die Brücke und grinde auf dem Geländer, um das Ticket zu bekommen.
2. Folge dem nächsten Weg und grinde auf der linken Geländerstange entlang, um das zweite Ticket zu erhalten.
3. Fahre über die Kreuzung und benutze die QP, um das dritte Ticket einzusammeln.
4. Drehe dich um, erhöhe deine Geschwindigkeit und springe von der Rampe, die zum Park führt. So gelangst du in den Besitz des schwebenden Tickets.
5. Im Park skatest du unter der Brücke hindurch und dann links hinauf. Springe von dem Stein oben auf dem Hügel, um das letzte Ticket zu bekommen. Du hast die U-Bahn nun freigeschaltet und kannst dort die unzähligen Geländerstangen bearbeiten.

Grinde auf den U-Bahnschienen

Skate in den Aufzug, nachdem du die fünf Tickets eingesammelt hast. Erhöhe deine Geschwindigkeit auf der langen Plattform und skate zurück zum Aufzug. Kurz bevor du gegen die Tür prallst, springst du nach links und landest in einem Grind auf der rechten Geländerstange. Halte diesen Grind so lange wie möglich, um die Aufgabe zu erfüllen.

Der Fundort des geheimen Videobandes

Begib dich zu den Brooklyn-Banken, bei denen du entweder einen Wallride an der Steinwand hinunter machst, oder aber das Geländer nach unten grindest. Unten siehst du eine lange und kurvige Rampe. Folge ihr nach oben und bleibe dabei auf der rechten Seite. Am Ende der Rampe machst du auf der rechten Stange einen Ollie und landest in einem Grind. Nun springst du schnell zu der Stange auf der linken Seite und grindest darauf entlang. Am Ende der Stange findest du das versteckte Videoband, du musst nur einen Ollie nach oben machen und es dir schnappen.

50 Dollar

1. Über dem Aufzug, der zur U-Bahn führt, hängt der erste Fünfziger. Du erreichst ihn mit einem Boneless.
2. Oben auf dem Aufzug bewegst du dich weiter, bis du zur Öffnung des Tunnels gelangst. Drehe dich nach links zu dem Dach unter dir und folge dem Dach zum zweiten Fünfziger.
3. Auf den U-Bahn Schienen findest du einen weiteren Geldschein.
4. Auf der Rampe, die dich zu dem versteckten Videoband führt, flattert ein Geldschein im Wind. Führe einen Boneless durch, um in seinen Besitz zu gelangen.
5. Ein anderer Geldschein erwartet dich, wenn du die Stange beim versteckten Videoband entlang grindest.
6. Bei der QP in der Nähe der Eisenbahnschienen findest du den letzten Fünfziger.

100 Dollar

1. Gegenüber von Joey's Senke findest du den ersten Hunderter, der hoch in der Luft hängt. Die QP unter der Skulptur gibt dir genügend Geschwindigkeit, um über die Rampe zu dem Geldschein zu springen.
2. Auf deinem Weg zu den Banken grindest du auf der rechten Stange entlang. Springe mit einem Boneless von der Stange ab und du kannst dir den Geldschein auf der rechten Seite schnappen.
3. Ein weiterer Geldschein hängt in der Nähe des Zaunes im Bankengebiet (auf dem Weg zum Basketballfeld). Erhöhe deine Geschwindigkeit an den Quarter Pipes auf dem Weg, skate auf den Zaun zu und springe nach oben, um den Geldschein zu nehmen.
4. Skate die Straße mit dem Polizeiband hinunter. Hinter dem Feuerhydranten befindet sich eine kleine Nische. Springe von der QP, um dort den Hunderter zu erhalten.

Gaps

Air Gaps

Kick It:

Gerade vor dem Startpunkt befindet sich ein geöffneter Kanaldeckel. Mache einen Ollie von einer Rampe, springe darüber und lande auf der gegenüberliegenden Rampe.

Rock it Air:

Springe von dem Felsblock in der Nähe des Buchstaben E, um diesen Bonus zu bekommen.

Pigeon Pudding Gap:

Springe zu der Statue im Park.

Over the Banks Barrier:

Begebe dich zu den Banken. Gehe dabei vor, als wenn du noch auf der Suche nach dem versteckten Videoband wärst, lasse dich aber sofort von der Kante fallen. Ollie über die Barriere vor dir und hole dir so die Punkte.

Take it to the Bridge:

Rechts von der Brücke, auf der du das versteckte Band gefunden hast, befindet sich eine niedrige Holz-QP. Darauf erhöhst du deine Geschwindigkeit und skatest in Richtung Brücke. Drehe dein Board so, dass es fast parallel zur Brücke steht, und mache dann einen Boneless.

Over the Road

Du musst das Gleiche machen, wie bei Take it to the Bridge, mit dem Unterschied, dass du diesmal auf der gegenüberliegenden Seite der Brücke landest.

Grind Gaps

Bench Hoppin':

In der Nähe der Snackbar grindest du an der langen Seite der linken Bank hinunter, dann springst du über die Querstraße und landest in einem Grind auf der diagonalen Bank vor dir.

Left Side Pit Rail Stomp:

Drehe dich vom Startpunkt aus nach rechts und begebe dich zu den Bänken über dir. Springe über das Geländer und lande in einem Grind auf der langen Stange, die zu Joey's Senke führt.

Parking Meter Gap:

Skate am Eingang zur U-Bahn vorbei und begeben dich zu der Plattform nach oben. Folge der Plattform zu der Quarter Pipe, drehe dich um und grinde auf der linken Stange zurück in Richtung Straße. Am Ende machst du einen Ollie und landest in einem Grind auf der Parkuhr.

You're Next in Line:

Vom Gebiet zwischen dem großen Felsblock und der QP Wand grindest du den linken Zaun entlang in Richtung der Snackbar. Springe in einen Grind auf dem Verkaufstisch.

The Easy Way:

Mache am Startpunkt einen 180° und skate die Straße hinunter, in der du die Polizeiabsperrung gesehen hast. Am Ende der Straße drehst du dich in der Sackgasse herum und grindest auf der Stange zurück.

Right Side Pit Rail Stomp:

Das Gleiche wie beim Left Side Stomp, nur diesmal auf der anderen Seite.

Ride the Rails:

Grinde auf möglichst vielen Stangen unten im U-Bahn-Bereich.

Corner Cut:

Vom Startpunkt begibst du dich zu der Lichtung im Park. Grinde auf der linken Seite der Wand entlang, bis du dich der Ecke näherst. Dort springst du zur Wand, die nach links führt, und grindest darauf weiter, bis du den Bonus bekommst.

Park Entrance Gap:

Begeben dich auf die Wand links vom Startpunkt, springe darüber und lande in einem Grind.

Grab a Snack and Sit Down:

Grinde auf dem Verkaufstisch der Snackbar entlang (das Wasser befindet sich nun in deinem Rücken) in Richtung der blauen Bänke.

Buurp! Now Go Skate:

Weiter geht es mit "Grab a Snack...", springe weiter von den Bänken in einen Grind auf den Zaun.

Changing Trains:

Springe von einem U-Bahn-Waggon zum anderen und lande dabei in einem Grind.

Manual Gaps

The Bridge:

Mache einen Manual über die Brücke. Dazu benötigst du eine enorme Geschwindigkeit und musst den Manual durchführen, bevor du zu der Steinwand auf der linken Seite kommst und ihn bis zum Ende der Wand halten.

Going Down:

Mache einen Manual die U-Bahn-Rolltreppe hinunter.

Lip Gaps

Park Lip:

Führe einen Lip Trick an der großen Stein-QP im Park durch.

5. Venice Beach, Kalifornien

In Venice Beach findet jeder einen passenden Bereich, in dem er sich so richtig austoben kann. Während die Graffiti-Senke gute Möglichkeiten zum Grinden bietet, kann man sich in einem wunderschönen QP-Ring an anderen Dingen erfreuen.

Verbessere deine Transfer-Fertigkeiten, indem du dich zwischen einigen Quarter Pipes hin und her bewegst und zur Abwechslung noch an den Kanten oder an Tischen entlanggrindest. Du kannst dich auch auf die relativ niedrigen Dächer begeben und von Gebäude zu Gebäude springen und dabei die atemberaubendsten Tricks durchführen. Hier kannst du wirklich alles ausprobieren, denn alles ist möglich, du befindest dich schließlich in Kalifornien, dem Land, in dem Träume wahr werden können.

Das Erreichen des High Scores

Es gibt nur einen Bereich, in dem es ununterbrochen Vert-Skating gibt. Drehe dich gleich zu Beginn nach links, dort entdeckst du eine Quarter Pipe in der Form eines Hufeisens. Führe jeden nur erdenklichen Air Trick durch und verbinde sie mit extravaganten Drehungen. Um zusätzliche Bonuspunkte zu bekommen, musst du an der Lip entlanggrinden und in einem Manual landen, um dann auf der anderen Seite nach oben zu schnellen.

Von der Senke aus kannst du zu dem Bereich mit den Hochseilen gelangen. Erhöhe einfach deine Geschwindigkeit und benutze die QP in der Nähe der Wand unter dem Seil, um einen Boneless nach oben zu machen und in einem Grind zu landen. Nutze die QP-Lip, die das Dach umrahmt, und grinde anschließend eines der Halteseile nach oben. Springe dann von Seil zu Seil, dabei musst du nur jedes Mal in einem Grind landen, anschließend in einen Manual springen und diesen so lange halten, bis du die QP-Lip hinaufgerast bist und abgehoben hast.

Du kannst dich auch zu der Venice-Kante unter dir fallen lassen und deine Zeit in den Quarter Pipes verbringen, indem du von einer zur anderen wechselst. Dann skatest du durch den Pfad im Sand und begibst dich nach oben zum Seaside Rail-Bereich. Auch hier gibt es eine QP, die du bearbeiten kannst, bevor du an dem Geländer zu den Graffiti-Senken hinuntergrindest.

Dort ist einfach alles möglich. Beginne damit, an den niedrigen Bänken entlangzugrinden, die um die Senken herumstehen, und lande in einem Manual. Dann machst du dich auf den Weg zu den Tischen, hältst aber immer noch den Manual, um anschließend mit einem Ollie vom Tisch zu springen, in einem Manual zu landen und dann wieder von vorne zu beginnen. Mache dies so lange, wie du dein Gleichgewicht auf den beiden Rädern halten kannst, und deine Punktzahl steigt in den Himmel.

Falls dich das immer noch nicht befriedigt, benutzt du die QPs, die es überall auf der Strecke gibt, um auf die Dächer zu gelangen. Führe dort oben einen Manual aus und lande in einem Grind auf der Kante, um danach mit einem Ollie zum nächsten Dach zu springen. Mit etwas Glück kannst du so den ganzen Weg bis zum Strand zurücklegen. Auch auf dem langen Gehweg direkt hinter dem Startpunkt kannst du einige Serien von Manuals und Grinds hinlegen. Grinde auf den Zäunen, lande in einem Manual und mache dann einen Spin/Grab-Trick oder einen Lip Trick von den Quarter Pipes am Ende des Weges.

Das Einsammeln der Buchstaben S-K-A-T-E

- S: Wende dich zu Beginn nach rechts, grinde auf dem Zaun entlang zur linken Seite des Weges und du erreichst ein Gebäude am Ende des Geländers. Mache einen Ollie auf das Dach und skate direkt durch den Buchstaben S.
- K: Drehe dich nun nach links und halte dich an der Kante des Gebäudes. Führe einen Boneless durch und springe dadurch zum nächsten Gebäude und schnappe dir das K.
- A: Begebe dich zu den Gruben. Du entdeckst eine weitläufige Holz-QP, die gegen eine halb hohe Wand gelehnt ist. Benutze sie, um dich auf das Dach zu befördern, und skate zu dem A, das sich bei dem Oberlicht befindet.
- T: Skate zum nächsten Dach (links vom Oberlicht) und benutze die Rampe zum Springen. Während des Fluges kannst du dir das T schnappen.
- E: Bewege dich einen Abschnitt weiter nach unten zum Hochseilbereich. Über der QP-Lip befindet sich der Buchstabe E.

Ollie 5 mal über den magischen Gammler

1. Begebe dich durch die Gruben und folge der linken Wand zu dem zweiten Flussarm. An der linken Wand schläft der arme Kerl. Wenn du über ihn springst, beginnt er zu fluchen und verschwindet.
2. Skate nun zu dem Seaside Rail-Bereich. Der Gammler schnarcht vor der Quarter Pipe vor sich hin. Mache einen Ollie über ihn.
3. Kehre nun zurück zum Startpunkt und folge dem langen Zaun zu dem Penner, der sich neben dem Gebäude befindet.
4. Skate nach links um die Ecke, dann entdeckst du unter der Stange, welche die beiden Dächer verbindet, den gesuchten Penner.
5. Skate zurück in Richtung Startpunkt, um den Penner diesmal neben dem linken Zaun zu finden. Springe in einem Ollie über ihn, um mit dieser Jagd abzuschließen.

Das Einsammeln von 5 Sprühdosen

1. Drehe dich nach links und du findest in der Quarter Pipe die erste Sprühdose, die in der Luft schwebt.
2. Fahre zurück am Startpunkt vorbei und grinde dann auf dem Geländer nach links. Springe zu der Holzkiste, um die zweite Sprühdose zu bekommen.
3. Bewege dich die Stufen nach oben und folge dem rechten Zaun bis zu seinem Ende. Springe dann zu der dritten Sprühdose.
4. Springe über die kleine Wand rechts und skate auf dem Gehweg zu zwei großen Holz-QPs. Wechsele von einer zur anderen, um die Dose zu erhalten.
5. Begebe dich zu dem Grubenbereich. Benutze hier die Rampe, die in die Wand eingelassen ist, um über das Dach zu der gegenüberliegenden QP zu gelangen. Nach der Landung skatest du zu dem Seaside Rail-Bereich, denn die letzte Sprühdose befindet sich über der dortigen QP.

Mache 4 VB Transfers

1. Vom Startpunkt aus drehst du dich um und grindest auf dem rechten Zaun entlang. Dann wechselst du über zu der Kante und grindest weiter. Springe am Ende ab und begebe dich zur QP ganz rechts. Treffe den Mittelpunkt der Rampe und drehe dich nach links. Dein Ziel ist die zweite Rampe von dir aus gesehen. Für diesen Trick benötigst du ziemlich gute Air- und Hangtime-Statuswerte. Nachdem du die andere QP erreicht hast, bekommst du auch den VB Huge Transfer.

2. Drehe dich nach rechts und folge dem Weg an den beiden QPs vorbei, bei denen du die dritte Sprühdose bekommen hast. Skate nach links in die HP. Erhöhe deine Geschwindigkeit auf der rechten Seite und skate dann nach rechts, um über das kleine Dach zu driften und bei einer weiteren QP zu landen. Du erhältst den VB Pit Transfer.
3. Begebe dich durch die Gruben zu dem Bereich, an dem du zum ersten Mal auf den Penner gestoßen bist, und skate dort in die HP. Erhöhe deine Geschwindigkeit, schnelle in die Luft und drifte über den kleinen Gap. So bekommst du den VB Skinny Gap.
4. Mache dich auf den Weg zum Seaside Rail-Bereich und springe über die Wand zum Venice Ledge-Bereich. Skate den Weg nach links zu der hohen QP und benutze sie, um nach rechts über einen Vorsprung zu einer weiteren QP zu gelangen. Sobald du landest, bekommst du den VB Ledge-Bonus.

Der Fundort des versteckten Videobandes

Um das Band zu bekommen, brauchst du einen guten Ollie-Statuswert. Vom Startpunkt skatest du die Stufen zum Grubenbereich hinunter und entdeckst ein langes Seil. Darunter befinden sich einige Tische. Skate auf den mittleren zu und du findest dich genau unter dem Band. Wenn du auf der Lip landest, mache einen Boneless, um dir das Band zu holen.

50 Dollar

1. Drehe dich am Startpunkt um und grinde auf dem rechten Zaun entlang, dort findest du den ersten Geldschein.
2. Grinde weiter, um noch einen Fünfiger zu bekommen.
3. Drehe dich nach links, wenn du zu den QP am Ende des Gehweges kommst, und begebe dich zum Westside Transfer. Dort findest du den letzten Fünfiger.

100 Dollar

1. Grinde das Seaside-Geländer hinunter, um dir den ersten Hunderter zu holen.
2. Über dem VB Pit Transfer befindet sich ein weiterer Geldschein.
3. Grinde auf dem Zaun, der an den Gruben entlangläuft, und erreiche ein kleines Gebäude. Drehe dich nach links zu der Stange, die beide Gebäude miteinander verbindet, und grinde darüber, um einen Hunderter einzustecken.
4. Springe von diesem Dach über Muska's Gap (dort hast du dir das K geholt) und nimm dir das Geld links beim Oberlicht.
5. Auf der gegenüberliegenden Seite des Skinny Transfer befindet sich der Fatty Transfer. Erhöhe deine Geschwindigkeit in der HP und wechsele über die lange Seite des dreieckigen Daches, um den letzten Geldschein einzusammeln.

250 Dollar

1. Der erste Geldschein hängt über einer Telefonzelle in den Gruben. Begebe dich auf den Zaun und grinde darauf zum Gebäude. Anschließend benutzt du die Rampe, die dich zurück zur Grube führt. Erhöhe deine Geschwindigkeit und springe von der Rampe mit einem Boneless zu dem Geldschein.
2. In dem Bereich der Skinny-HP erhöhst du deine Geschwindigkeit, springst auf der Skinny-Seite weg und fliegst auf der rechten Flugbahn zur Dachrampe auf der linken Seite. Schnappe dir den Schein. Auch wenn du fallen solltest, gehört das Geld dir.

3. Den letzten Geldschein findest du auf dem Hochseil. Benutze den QP-Bereich, um zum Hochseil-Bereich zu gelangen. Umfahre die Seile und begebe dich zu der Stelle, an der sich der Geldschein befindet. Nun benutzt du die QP, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, und lässt dich nach unten fallen, grindest wieder bis zum obersten Seil nach oben und springst ab. Dann grindest du zum Geldschein und steckst ihn ein.

Gaps

Air Gaps

VB Skinny Transfer:

Siehe oben.

Up:

In der Nähe des Clown-Graffitis befindet sich eine QP in der Wand. Benutze sie, um die Punkte zu holen.

Table Pop:

Springe über einen der Tische im Grubenbereich.

Wee Lil' Roof Gap:

Auf dem Hochseil springst du zu dem Dach, das an die QP in Form eines Hufeisens angrenzt.

Ledge 9 Set:

Mache einen Ollie die Stufen zum Venice Ledge hinunter.

Muska's Gap:

Machst du automatisch, wenn du dir das K holst.

Big Double 5 Set:

Springe die beidseitigen Treppen links vom Startpunkt hinunter, dazu kannst du auch einen Wallride benutzen.

VB Pit Transfer:

Siehe oben.

VB Ledge Transfer:

Siehe oben.

Roof 2 Ramp:

Das Gegenteil von dem, was du machen musst, um die letzten \$250 zu bekommen.

Lil'Vent Gap:

Benutze den Ventilator und wechsele über den Gap in Form einer kleinen, in die Wand eingelassenen Rampe.

Ramp 2 Roof:

Wird beschrieben, wenn du dir den letzten \$250-Schein holst.

VB Huge Transfer:

Siehe oben.

Fatty Transfer:

Wechsele über die große dreieckige Seite des Daches gegenüber dem VB Skinny Gap in der Nähe des Strandes.

Grind Gaps

Seaside Handrail:

Gleite das Geländer hinunter, das an der Rampe im Grubenbereich entlangläuft.

Tony Hawk's Pro Skater 2



The Venice Ledge:

Springe über die Wand im Seaside-Bereich, drehe dich nach links und grinde auf der Kante in der Nähe der oberen Holz-QP entlang.

Bench Trippin':

In der Grube grindest du über eine Bank, springst zur nächsten und landest in einem Grind.

The High Wire:

Aire in einen Grind auf dem Hochseil und benutze die QPs auf dem Dach darüber. ■▶

The Legend of Zelda Oracle of Ages

Hier ist er nun, der versprochene zweite Teil unserer Zelda-Komplettlösung. Und denke immer daran: Auch abseits dieses Lösungsweges gibt es noch viel zu entdecken.

Wenn du den fünften Level verlassen hast, läufst du rechts in die kleine Höhle, springst über die Abgründe und sprichst mit dem kleinen, euphorischen Goronen. Geh wieder hinaus und betrete die benachbarte Höhle, und ein weiser Gorone erzählt dir, dass die Treppen zum Fuße des Kugelkamms führen. Geh hinauf und trete in der nächsten Höhle auf den Schalter in der linken oberen Ecke, wodurch eine Brücke entsteht. Von dem Goronen, der dich auf der anderen Seite der Brücke erwartet, erfährst du, dass du viel Zeit zum Spielen mitbringen solltest. Wenn du die Höhle durch den südlichen Eingang wieder verlässt, laufe rechts an dem kleinen Baum vorbei. Brenne ihn aber lieber nicht ab, denn solltest du das tun, wird ein Erdloch freigelegt. Gehst du dort hinein, zieht dir ein seltsamer alter Mann hundert Rubine für eine neue Tür ab.

Du musst nun alle Höhlen besuchen. An der Höhle ganz links findest du unter einer Pflanze ein Zeitportal. In diesem Level musst du ständig zwischen Vergangenheit und Gegenwart hin- und herwechseln. Du musst alle Minispiele mitmachen und immer wieder Gegenstände tauschen. In einer Höhle wirst du zum Beispiel dazu aufgefordert zu tanzen. Erledigst du deine Sache gut, erhältst du dafür das Goronen-Bruder-Symbol. Sprich dann mit dem Goronen an der Treppe, der dich aufgrund des Symbols passieren lässt. Er wird dir aber vorjammern, dass er Hunger hat. Hier solltest du dich auf die Suche nach etwas Essbarem machen. Tausche also alle Gegenstände und erledige alle Minispiele, bis du den Nixen-Schlüssel bekommst. Diesen kannst du in der Gegenwart in der zweiten Höhle neben dem Goronen-Tanzpalast benutzen. Verwende ihn aber noch nicht, sondern wechsele noch einmal in die Vergangenheit und tausche deinen Lavasaft gegen einen Vorstellungsbrief. Gib diesen dem tanzenden Goronen und tanze diese Runde wieder mit. Er gibt dir dafür einen weiteren Nixen-Schlüssel. Geh nun hinaus und schlüpfe durch den Wasserfall. Benutze an der Tür dahinter den Schlüssel.

Level 6: Nixen-Höhle (Vergangenheit)

Im ersten Raum kannst du an die linke Wand eine Bombe legen, um einen Durchgang zu öffnen. Vernichte dahinter alle Geister und nimm dann aus der Kiste einen Gasha-Kern mit. Verlasse den Raum und laufe geradeaus in den nächsten. Auch hier musst du wieder alle Gegner erledigen, um dann in den linken Raum zu laufen. Springe hier (wie in den anderen Levels auch) über das Farbfeld und erwehre dich der Kugeln. Hast du alle erledigt, nimmst du aus der Kiste den Kompass mit. Jetzt wieder hinaus und geradeaus in einen Raum, wo du die Treppen hinunterlaufen kannst.

Du kommst nun in einen Raum, in dem sich hellblaue Wesen befinden, die einer Kerze ähneln. Weiche ihnen schnell aus und zünde sie dabei mit Glut-Kernen an. Es öffnet sich eine Tür und du kannst dahinter einen Duft-Kern legen. Deine Feinde rennen nun in den Abgrund und du erhältst einen kleinen Schlüssel. Lauf zurück, die kleine Treppe wieder nach oben und schließe an der linken Wand die verschlossene Tür auf.

Du stehst vor einem Rätsel. Geh an der unteren Seite entlang und schiebe einen der Krüge auf den linken Schalter. Wende dich nach rechts und setze einen Somari-Block auf den rechten Schalter. Die Tür in der Mitte öffnet sich. Springe über die Abgründe (mit Pegasus-Kern und Feder) und betrete dann den nächsten Raum. Sprengte darin alle Blöcke weg und vernichte die Feinde. Laufe wieder zurück in den ersten Raum, wo du die Wand durch eine Bombe geöffnet hast. Geh an den Geistern vorbei in den nächsten Raum. Zünde auch hier wieder alle Kerzen an. Eine Tür öffnet sich, und du findest einen kleinen unterirdischen See. Spring hinein und tauche immer wieder ab, sobald irgendwelche Wesen auf dich zukommen. Warte nach links, dort kannst du aus einer Kiste die Level-Karte mitnehmen. Lauf nach rechts und zünde die Fackeln in dieser Reihenfolge mit deinen Glut-Kernen an: links, Mitte hinten, Mitte vorne und rechts. Die Wände verschieben sich und dahinter ist die Eule, deren Tipp du dir ganz genau anhören solltest. Danach musst du dich wieder in die Gegenwart begeben.

Nixen-Höhle (Gegenwart)

Laufe geradeaus und erledige die Schlangen. Weiche dabei aber den Feuerbällen aus. Nimm im nächsten Raum den linken Durchgang. Benutze den Tausch-Haken, wechsele mit dem Stein den Platz und nimm aus der Kiste die Level-Karte. Jetzt wieder zurück in den vorherigen Raum. Geh die kleine Treppe runter in einen Raum mit einer Kugel. Schieße darauf und geh nach rechts durch das Wasser in einen kleinen Raum mit der Eule. Werfe einen Duft-Kern auf die Erde und warte ab, was passiert. Die Schlangen, die dich angreifen, stürzen in den Abgrund und du bekommst den ersten Schlüssel.

Geh rechts in den ersten Raum und zünde wieder die rennenden Kerzen an. Lauf durch die Tür und weiche den rollenden Messern aus. Verwende dann deinen Schlüssel. Tausche im nächsten Raum deinen Platz mit einem gegenüberstehenden Krug und wende dich nach rechts. Dort steht eine Kiste, in der sich der Kompass befindet. Geh wieder zurück in den Raum mit der Kugel und schieße auf sie, wenn du an der linken Seite stehst. Nimm den linken Weg, stell dich ganz links hin und schieße erneut auf die Kugel. Geh weiter in den nächsten Raum, eliminiere die Feinde und lege zwischen die beiden Steine eine Bombe, um einen Durchgang zu schaffen. Du bist nun wieder in dem Raum, in dem du die Karte gefunden hast.

Tausche wieder den Platz mit einem Block und bombe geradeaus den nächsten Durchgang frei. Rolle den Würfel so auf die farbigen Felder, dass er oben die gleiche Farbe aufweist wie die Felder. Hast du alles richtig gemacht, erhältst du einen kleinen Schlüssel. Lauf nun zurück in den Anfangsraum und von dort dahin, wo du den Kompass gefunden hast. Springe dort hinter der Kiste über die kleine Mauer und gehe durch das Loch im Boden. Folge dem Weg über die Plattformen, bis du eine Leiter hinaufklettern kannst. Durchquere den Raum, erledige alle Gegner und schließe oben an der rechten Seite den verschlossenen Block auf, der dir den Weg in den nächsten Raum versperrt. Lege einen Arkanum-Kern auf die Eule und lausche ihren Worten. Zieh dann abwechselnd an den beiden Mechanismen und erledige schnell die auftauchenden Schlangen. Wenn dies geschafft ist, erscheint eine Kiste, und endlich hältst du den Master-Schlüssel in deinen Händen. Jetzt wieder zurück in die Vergangenheit!

Nixen-Höhle (Vergangenheit)

Geh in den Raum, in dem du die beiden Blöcke weggesprengt hast, und lege an die Wand im Norden eine

Bombe. Benutze den entstandenen Durchgang und lauf den ganzen Weg zurück, um dich in die Gegenwart zu begeben.

Nixen-Höhle (Gegenwart)

Laufe in den Raum mit der farbigen Kugel. Schieße so darauf, dass sich wieder der linke Weg öffnet. Betrete den nächsten Raum und erledige alle Gegner. Springe über den kleinen Abgrund und geh dahinter durch den Durchgang, den du in der Vergangenheit mit einer Bombe geschaffen hast. Geh in den Raum und nimm zuerst den linken Weg, ohne die Drehkreuze. Nimm am Ende des Weges den Schlüssel mit. Laufe nun so lange durch die Drehkreuze, bis das rechte Kreuz dich nach rechts befördert. Folge dem Weg und schließe am Ende die Tür auf. Du stehst jetzt dem Mini-Boss gegenüber. Vire ist ganz leicht zu erledigen. Wehre die Energiebälle mit deinem Schwert ab und schlage dann so lange auf ihn ein, bis es mit ihm zu Ende geht. Geh danach durch die rechte Tür und werfe auf die in der Mitte liegenden bröckeligen Steine Bomben, bis einer der Steine explodiert. Tausche nun deinen Platz mit dem Block und geh die kleine Treppe hinauf. Oben steht eine Kiste, aus der du den Nixen-Anzug mitnehmen kannst. Jetzt wieder ab in die Vergangenheit!

Nixen-Höhle (Vergangenheit)

Geh sofort im ersten Raum rechts durch die zwei Durchgänge. Zünde die rennenden Kerzen an und laufe im Wasserraum dahinter nach rechts, wo die Eule steht. Springe dort in das schwarze Wasser. Tauche und schwimme unten den Weg entlang, bis du durch ein Bodenloch gelangen kannst. Schwimme den Weg weiter, bis du wieder auftauchen kannst. Folge dem Wasserstrom und du gelangst in den nächsten Raum. Vernichte die Schlangen mit deinem Schwert. In der Kiste befindet sich ein Schlüssel. Schwimme den ganzen Weg zurück zur Eule und geh in den Raum, in dem du die roten Blöcke weggebombt hast. Benutze das Drehkreuz und tauche links in das Wasser. Nimm aus der Unterwasserkiste den Rubin und schwimme rechts in den nächsten Raum.

Dort musst du alle Blöcke mit dem Tausch-Haken auf die Platten transportieren. Danach erscheint eine Kiste und du erhältst einen weiteren kleinen Schlüssel. Schwimme nun wieder an die Oberfläche und begib dich nach links in den Raum, wo du deinen kleinen Schlüssel an dem verschlossenen Block verwenden kannst. Stelle einen Somari-Block in dem Moment auf den Schalter, wenn die Propeller gerade auf die Kugel zeigen. Schieße auf die Kugel und laufe dann über die neu entstandene Brücke. Benutze deinen Master-Schlüssel und geh in den Raum, in dem der Endgegner auf dich lauert.

Stell dich zuerst auf die mittlere Plattform und schieße immer dann auf ihn, wenn er dir sein Hinterteil zeigt. Sobald er halb ins Wasser taucht, musst du hinterher. Schieße auch hier mit Duft-Kernen auf sein Hinterteil. Nach einigen Manövern ist er erledigt und du kannst von der Plattform einen Herzcontainer nehmen. Geh nach rechts durch die Tür. Dort erhältst du den "Einsamen Gipfel", eine Essenz der Zeit. Der Mak-Baum verkündet dir gute Nachrichten: Königin Ambi hat den Palast verlassen und das ist nun die einzige Chance, Nayru zu retten. Kehre in der Vergangenheit nach Süd-Lynna-Stadt zurück und gehe zum Palast. Dort wartet schon Ralph auf dich und berichtet von einem Geheimgang.

Geh die Stufen hinauf in den Palastgarten und trete, ohne dabei von den Wachen erwischt zu werden, auf die vier Schalter, damit sich der Geheimgang an der rechten Gartenseite unter den Statuen öffnet. Zerschlage die

Pflanzen, dann kannst du durch das Loch im Boden gehen. Geh unten in das Wasser, schwimme durch zwei Räume (Vorsicht vor den Strudeln!) und tauche im letzten Raum wieder auf. Lauf durch den linken Gang und folge dem Weg an den Wachen vorbei, bis du Nayru findest. In ihr steckt die Zauberin Veran, die sich jetzt zu erkennen gibt. Um Veran herauszuholen und Nayru dabei nicht zu treffen, schieße immer wieder mit Arkanum-Kernen auf sie. Sobald Veran aus dem Körper herauskommt, ziele auf sie mit dem Tausch-Haken und schlage mit dem Schwert auf sie ein. Nach mehreren Manövern hast du die Schlacht (zunächst einmal) für dich entschieden. Veran schlüpft nun in Königin Ambis Körper. Du flüchtest mit Nayru und Ralph in die Gegenwart und erhältst dort eine neue Melodie, die "Melodie der Zeit".

Nach einer Sequenz sprichst du noch einmal mit dem Maku-Baum, der dir von einer neuen Essenz erzählt, die sich im Inneren eines Fisches befinden soll. Begib dich nun zum Strand und gehe in das Wasser. Wechsle immer dann in die andere Zeit, wenn du unter Wasser bist. Schwimme immer wieder nach oben und spiele deine Harfe. Dies machst du so oft, bis du in der Gegenwart in das Zora-Dorf gelangen kannst. Spreche dort mit allen Einwohnern und mit dem Palast-Zora. Schwimme dann nach rechts in die Bibliothek, tauche dort auf und wechsle in die Vergangenheit. Besuche König Zoras Palast und rede mit ihm. Er benötigt eine Magie-Flasche. Benutze die Sturm-Kerne, um nach Lynna-Stadt zurückzugelangen und begib dich wieder in die Gegenwart.

Besuche nun auf dem Yoll-Friedhof die Hexe Syrup, die rechts in dem kleinen Häuschen am Wasser wohnt. Tausche dreihundert Rubine gegen eine Magie-Flasche und bringe sie in der Vergangenheit zu König Zora. Schwimme nun wieder in die Bibliothek, tauche auf und gehe wieder in die Gegenwart. Geh zurück zu König Zora, der dir den Bibliothek-Schlüssel gibt. Jetzt wieder in die Vergangenheit, und du kannst die Bibliothek aufschließen. Drinnen musst du mit allen Anwesenden sprechen. Nachdem du gesehen hast, dass ein Buch fehlt, gehst du hinaus und ganz links in das Haus, um dort mit der Fee zu sprechen. Geh jetzt wieder in die Gegenwart und nimm aus dem Hinterzimmer in der Bibliothek das alte Buch mit. Nun musst du wieder in die Vergangenheit. Lege das Buch auf das Podium und schlage es auf. Folge den Zahlencodes, um über den Abgrund zu den anderen Büchern und an den Feenstaub zu gelangen. Mein Tipp: Mache Somari-Blöcke, um den Weg zu erkennen. Hast du den Staub bekommen, gehst du wieder hinaus zu der Fee. Nachdem du ihr den Staub gegeben hast, bringt sie zum Dank das gesamte Zora-Reich wieder in Ordnung. Kehre in die Gegenwart zurück, sprich noch einmal mit König Zora und schwimme dann nach links zum Fisch Jabu-Jabu.

Level 7: Jabu-Jabus Bauch

Schwimme zuerst geradeaus, dann nach rechts, wehre dich dort gegen die Feinde und nimm aus der Kiste den Kompass. Kehre zurück und nimm den linken Weg. Platziere nun mit dem Tausch-Haken einen Stein vor jeden Block, und es fällt ein Schlüssel herunter. Schwimme weiter in den nächsten Raum und tauche an dem hellen Bodenfleck wieder auf. In dem Raum dahinter findest du, wenn du auf die Stacheln achtest, die Level-Karte. Folge den Gängen geradeaus über ein großes Gewässer bis in einen kleinen Raum, in dem ein verschlossener Block steht. Hast du ihn aufgeschlossen, gibt er ein Loch frei, durch das du nach unten gelangen kannst. Folge dem Gang in einen Raum, wo du wieder die Eule findest. Sie sagt: "Ebbe bei rot, Flut bei blau".

Trete auf den roten Schalter, und im gesamten Bereich wird das Wasser abgelassen. Um nun wieder auf die Anfangsebene zu gelangen, kannst du dich durch ein schmales Loch im Boden fallen lassen, das sich einen

Raum vorher befindet. Nimm jetzt aus der hier stehenden Kiste den kleinen Schlüssel mit. Gehe rechts in den nächsten Raum und erschaffe hier auf dem Schalter einen Somari-Block. Es öffnet sich ein Durchgang und du kannst dahinter in das Bodenloch. Tausche deinen Platz mit dem Krug und laufe über die Treppe in den nächsten Raum. Tausche hier wieder so lange mit den Blöcken, bis du in das Loch klettern kannst. Folge dem oberen Weg und schließe am Ende des Ganges die Tür auf.

Hier bist du wieder im Gezeiten-Raum. Auf dieser Seite kannst du allerdings nur Flut machen. Trete auf den blauen Schalter, und das Wasser steigt wieder. Geh zum Loch und in das Wasser. Nimm aus der dortigen Kiste den Gasha-Kern. Schwimme nun in das Bodenloch und geh über die längere Leiter nach unten. Dort begegnet dir der Mini-Boss "Angler-Fisch". Weiche ihm immer sehr schnell aus. Wenn er dir entgegenkommt, schießt du einen Duft-Kern auf ihn. Schlage ihn dann mit dem Schwert, bis er erledigt ist. Danach erscheint in der rechten Ecke eine Leiter. Bevor du sie aber benutzt, laufe wieder zurück und springe in das Loch, das dich wieder zum einzelnen Flutpunkt bringt. Schwimme rechts durch das Wasser und vernichte im nächsten Raum alle Feinde. Es erscheint wieder eine Kiste, und du erhältst einen weiteren kleinen Schlüssel.

Zurück in dem Mini-Boss-Raum, kannst du nun die neue Leiter nach oben klettern. Oben schließt du den Block auf. Dahinter steht eine Kiste mit einem Fern-Haken. Damit kannst du jetzt auch mit weiter entfernten Gegenständen den Platz tauschen. Schwimme wieder in den Gezeiten-Raum und mache Ebbe. Lauf nach unten in den ersten Raum. Wende dich dann nach links, wo du zwei Schalter siehst. Auf den einen setzt du einen Somari-Block und auf den anderen den Stein, der auf der kleinen Plattform im Wasser steht. Um diesen Stein auf den Schalter zu bekommen, stellst du dich ganz links an den Rand, tauschst mit dem Stein und dann mit dem Krug den Platz. Du musst nun mit dem Stein so lange tauschen, bis dieser endlich auf dem Schalter steht. Eine Kiste mit einem Schlüssel erscheint.

Geh nun wieder in Richtung Flut-Raum, (wo man nur Flut machen kann) und tausche mit den weit entfernten Blöcken, die vor dem Eingang stehen. Verwende an dem verschlossenen Block deinen Schlüssel und laufe nach Süden, um dort von einer anderen Seite in den Gezeiten-Raum zu gelangen. Trete nacheinander auf die beiden blauen Flut-Schalter. Geh in den Raum zurück und von dort aus nach Süden. Tausche hier, bis du an eine Kiste mit einem kleinen Schlüssel gelangst. Laufe wieder zurück in die Gänge, wo du den Block aufgeschlossen hast. Dort kannst du eine weitere Tür öffnen. In der Kiste dahinter ist ein Gasha-Kern. Nun geht's wieder zurück in die unteren Etagen und in den Gezeiten-Raum, um Ebbe zu machen. Anstatt nun über den großen Abgrund zu schwimmen, schwimmst du nach links und tauschst im nächsten Raum mit einem Stein, um dahinter aus der Kiste den Schlüssel zu nehmen. Diesen kannst du an der Tür an einer neuen Seite des Gezeiten-Raumes benutzen.

Schwimme danach wieder in den Anfangs-Raum, wo du nach links und dann geradeaus durch das einzelne Loch einen unterirdischen Gang entlangtauchen kannst. Wieder aus dem Wasser, tausche mit dem Krug, erledige die Gegner mit dem Schwert und die Blume mit dem Fang-Haken. Es erscheint ein Schlüssel und eine Tür öffnet sich. Geh zurück in einen neuen Gang mit vielen Türen. Verwende den neuen Schlüssel. In der Kiste hinter der Tür befindet sich der Master-Schlüssel. Schwimme nun in den Raum mit dem Warp-Punkt im Erdgeschoss und dort auf das blaue Feld. Drücke (B) für Auftauchen und schwimme rechts die Galerie entlang. Du bist jetzt vor der Master-Tür angelangt. Dieser Endgegner ist wirklich ganz einfach: Tausche immer dann mit ihm den Platz, wenn er gerade Energiebälle macht. Dadurch wird er von seinen eigenen Bällen getroffen. Nach einigen Manövern ist er Vergangenheit und du kannst deinen sauer verdienten Herz-Container mitnehmen.

Schwimme nun links aus dem Raum und nimm "Tosende See" mit, die siebte Essenz. Höre und schaue dir die Sequenz an. Du erfährst, dass der schwarze Turm bereits den Himmel erreicht hat. Ambi/Veran spricht von der Vollendung des Turms und der Maku-Baum redet ebenfalls noch mit dir. Wie du schon geahnt hast, musst du Veran vernichten. Die letzte Essenz, die du suchen musst, kann der Maku-Baum nicht orten, sie muss in Labryna versteckt sein. Verlässt du Jabu-Jabus Bauch, redet dich ein Zora an und gibst dir die Zora-Schuppe. Schwimme danach nach rechts und spreche mit dem anderen Zora, der dir nun – dank deiner Schuppe – den Weg zur stürmischen See öffnet. Tauche auf und schwimme zu dem Piratenschiff. Gib dem Kapitän die Zora-Schuppe und du erhältst dafür das Tokay-Glasauge.

Begib dich zur Sichel-Insel und setze dort in dem Schrein auf der kleinen einzelnen Insel das Glasauge ein. Der Eingang öffnet sich. Gehe hinein, laufe den Weg entlang und vernichte alle Feinde. Es öffnet sich dadurch wieder eine Tür. Dahinter musst du schnell und vorsichtig den Weg zum nächsten Raum meistern, denn die Gegner machen es dir nicht gerade leicht. Um dann den Abgrund überqueren zu können, erschaffst du als Orientierungshilfe Somari-Blöcke, damit du zu dem Bodenloch gelangen kannst. Klettere dann die Leiter hinunter und die nächste wieder nach oben. Du befindest dich unter Wasser. Tauche auf und schiebe die etwas abseits stehende Statue einmal nach links. Dadurch stehen alle Statuen in einer Reihe und es öffnet sich ein Durchgang. Steige dahinter die Treppe hinauf und halte dein Schwert bereit, denn es gibt viel zu kämpfen. Folge dem Labyrinth und gehe dann durch den großen Eingang.

Level 8: Antikes Grabmal

Gehe geradeaus, kämpfe gegen alle Geister und zünde die Fackeln an. Sprich mit der Eule und schiebe dann den Block oben links einmal nach oben und schlage mit dem Schwert gegen die Wand. Lege eine Bombe davor und es öffnet sich ein Durchgang. Im nächsten Raum musst du erst auf die blauen Hände achten, die dich immer wieder an den Anfang zurückbefördern. Hast du alle drei erledigt, bombe dir zuerst den Weg zur Kiste frei, in der du einen kleinen Schlüssel findest, und dann zu der dazugehörenden Tür. Setze im nächsten Raum auf den ersten Schalter einen Tauschblock und auf den zweiten einen Somari-Block. Schieße von der rechten Raumseite einen Glut-Kern auf die Fackel und trete auf den dritten Schalter. Das große Buch in der Mitte öffnet sich und eine Treppe erscheint.

Trete in den Durchgang und gehe im nächsten Raum geradeaus und durch das Drehkreuz nach links. Laufe anschließend über die heruntergefahrenen roten Barrieren. Im nächsten Raum kannst du aus der Kiste einen Schlüssel nehmen. Gehe wieder zurück durch das Drehkreuz und rechts am Bodenloch vorbei, um den Block aufzuschließen, der dir den Weg versperrt. Folge den offenen Wegen über die Treppen und Galerien und gehe wieder über eine gesenkte rote Barriere. Erledige die Geister und gehe wieder zurück bis auf die erste Treppe, kurz vor dem zweiten Drehkreuz. Stelle links an der Kugel eine andere Farbe ein, damit sich die blauen Barrieren senken. Laufe jetzt links hinter dir in den Raum und nimm aus der Kiste den Kompass. Gehe wieder zum ersten Drehkreuz, laufe nach links und dann nach rechts über die nun gesenkten blauen Barrieren. Laufe durch die nächsten offenen Räume, dann eine kleine Treppe hinauf. Trete hier auf einen Schalter, wodurch an der anderen Seite ebenfalls eine Treppe erscheint. Geh wieder hinunter und durch das Drehkreuz, wo du nun nach rechts laufen kannst.

Im nächsten Raum befinden sich eine verschlossene Tür und einige Geister, die du alle vernichten solltest. Nimm den Durchgang nach unten und gehe rechts in den nächsten Raum. Erschlage dort die Schlangen,

gehe wieder hinaus durch die Drehkreuze und nimm den Wesen, die dort herumwuseln, den Schlüssel ab. Laufe jetzt zu der verschlossenen Tür, öffne sie mit dem Schlüssel und wehre dich dahinter gegen neue Geister. Folge dem freien Weg, schlage auf die Kugel und stelle dich auf die rote Barriere. Schlage von dort wieder auf die Kugel und balanciere auf der Barriere, springe über die kleine Lücke, dann weiter auf der roten, bis du normal auf den heruntergefahrenen blauen Barrieren weiterlaufen kannst. Gehe bis zu einem Bodenloch und steige hinab. Folge den Gängen und laufe dann durch den einzigen Durchgang. Hier lauert wieder ein Mini-Boss. Schlage auch diesen Gegner mit seinen eigenen Waffen. Sollte dich einer der Energiebälle treffen, wirst du zum Baby. Schlägst du allerdings die Bälle mit deinem Schwert zurück, wird dein Gegner zur Fledermaus und du kannst ihn erledigen.

Verlasse diesen Raum in Richtung Süden. Im nächsten Raum hast du die Möglichkeit, entweder nach Süden oder nach Westen zu laufen. Gehe zunächst nach Westen (links) und folge dem Weg. Tausche erst mit dem Block und dann mit einem der Krüge den Platz. Im nächsten Raum läufst du wegen der Messer vorsichtig, aber schnell durch das kleine Labyrinth zu der Kiste mit dem Schlüssel. Verlasse den Raum durch die rechte Tür. Auf einem Podest steht noch eine Kiste, die eine Schiefertafel enthält. Gehe rechts über die Treppe und lasse dich geradeaus durch das Loch hinunterfallen. Lauf jetzt nach rechts wieder in den Mini-Boss-Raum und weiter durch die beiden Geisterräume. Diesmal nimmst du den Weg nach Süden. Lege in der Mitte in eine der dafür vorgesehenen Öffnungen die Tafel ab und begib dich wieder nach Süden.

Springe im nächsten Raum über den kleinen Abgrund nach rechts. Gehe in dem oberen Durchgang an der Lore vorbei und zünde auf dem Eisfeld die rennenden Kerzen an. Dadurch öffnet sich rechts eine Tür. Springe dahinter in das Loch im Boden und schwimme durch den unterirdischen Gang, bis du wieder auftauchen kannst. Erledige dort alle Feinde und schwimme weiter in den nächsten Raum. Weiche den Strudeln aus, bis du an der rechten Seite herausschwimmen kannst. Spring dann in das nächste Loch, schwimme unten zuerst ganz nach rechts, tauche auf und nimm aus der Kiste die zweite Schiefertafel mit. Tauche wieder nach unten, schwimme nach links, verlasse das Wasser und trete auf einen Schalter, damit eine Treppe erscheint. Wenn du von hier aus nach links und dann wieder runterläufst, kannst du die zweite Tafel einsetzen. Laufe von dort wieder nach links und vernichte die Feinde. Du befindest dich nun in einem Lavaraum.

Laufe an den Mechanismen vorbei weiter in den nächsten Lavaraum. Ziehe hier den Mechanismus und folge schnell dem Weg. Du kannst die dritte Tafel aus der Kiste nehmen. Laufe die kleine Treppe rechts hinauf, dann weiter geradeaus. Setze hier die Tafel ein und gehe nach links in den ersten Lavaraum. Ziehe auch hier den Mechanismus und renne mit Hilfe des Pegasus-Kerns über die kurzzeitig erkaltete Lava nach rechts. Gehe über die Treppe und tausche links mit dem Stein deine Position, um dann in das Loch zu klettern. Wenn du wieder herauskommst, verschiebst du den Block einmal nach rechts. Gehe die Treppe hinab, erledige die Gegner und lege an die südliche Wand eine Bombe (rechts neben den Krügen), um einen Durchgang zu öffnen.

Laufe im nächsten Raum schnell in der Mitte zwischen den Messern hindurch und wende dich nach rechts. Lass dich von der kleinen Mauer auf die roten heruntergelassenen Barrieren fallen und laufe erst nach Süden, dann rechts in den Raum mit dem Drehkreuz. Gehe am Kreuz nach rechts in den Raum mit den Schlangen, um dort die verschlossene Tür zu öffnen. Dahinter erwartet dich wieder ein Farbfeld-Rätsel. Gehe bis zum Endpunkt ganz oben links durch den Raum und färbe alles rot. Nimm aus der Kiste, die dann erscheint, den

Kraft-Handschuh. Laufe wieder hinaus, dann links durch das Drehkreuz nach unten. Jetzt wieder links und erneut die kleine Treppe hinauf. Dann noch einmal nach links in den kleinen Raum, und du kannst mit dem Kraft-Handschuh die Statue wegtragen. Dahinter steht eine Kiste mit einem Gasha-Kern.

Laufe danach zurück in den Tafelraum. Wende dich dort nach Süden und zerstöre alle blauen Statuen, bis du auf ein Loch im Boden stößt. Steige hinab, laufe, oben angekommen, nach links und verrücke zwei blaue Blöcke. Tausche dann mit einem Stein gegenüber den Platz und nimm aus der Kiste den Master-Schlüssel. Gehe nach rechts und dann in das Erdloch. Du kommst neben einer Lore heraus. Rolle den Würfel so in die Öffnung, dass Blau nach oben zeigt. Fahre dann mit der Lore, bis es nicht mehr weitergeht, und wehre die fliegenden Bodenplatten mit deinem Schwert ab. Nimm aus der Kiste im Norden den Gasha-Kern mit. Gehe nun durch die neu geöffnete Tür im Süden und renne an den Messern vorbei zu den Schaltern rechts oben in der Ecke. Nachdem du draufgetreten bist, öffnet sich die östliche Wand. Gehe hindurch. Du befindest dich auf einer Eisfläche.

Lege eine Bombe, um das lästige Biest loszuwerden, das dich verfolgt. Tausche dann mit ihm den Platz. Dadurch steht es bei der Bombe und wird empfindlich getroffen. Nach zwei Aktionen ist es erledigt, und im Norden öffnet sich eine Tür. Dahinter findest du die vierte Tafel. Kehre mit der Lore in den Raum mit den fliegenden Bodenplatten zurück und fahre mit der zweiten Lore zum Tafelraum, um die vierte Tafel einzusetzen. Das große steinerne Buch öffnet sich und du gehst durch das Bodenloch. Folge dem unterirdischen Gang. Du stehst vor der Master-Tür. Zerschlage zuerst den Kristall, lege dann eine Bombe an den Stein und zünde die Fackel an, damit sich eine kleine Brücke bildet. Dahinter musst du die blaue Statue wegräumen. Der Kampf mit dem Endgegner geht über vier Runden:

Erste Runde: Schlage die Fäuste des Gegners mit dem Schwert zurück. Sie treffen ihn dann selbst. Wiederhole das dreimal.

Zweite Runde: Wirf dreimal eine Bombe in seine offenen Arme.

Dritte Runde: Schieße viermal mit deinem Blasrohr genau zwischen seine Abwehr-Arme.

Vierte Runde: Weiche seinen großen Kugeln aus. Nimm jetzt deinen Kraft-Handschuh und ziehe an der Kugel, die gerade nicht ausgefahren ist. Lasse sie dann los und sie prallt ihm ins Gesicht. Wiederhole das dreimal, dann ist er erledigt.

Nimm nun den Herz-Container und verlasse den Raum an der linken Seite. Hier findest du die achte Essenz, "Sternschnuppe". Der Maku-Baum spricht zu dir. Er erzählt, dass er etwas habe, was dir hilfreich sein könnte. Du sollst ihn besuchen, wenn du groß bist. Kehre mit einem Sturm-Kern zum Kugelkamm zurück und laufe dann nach Lynna-Stadt, um mit Hilfe der Harfe in die Gegenwart zurückzukehren. Gehe zum Maku-Baum, und du erhältst von ihm den "Riesenkern des Maku-Baumes". Dann erscheinen die bösen Gerudo-Hexen. Nach deren Auftritt spricht der Maku-Baum noch einmal mit dir, um dir zu sagen, dass du zum schwarzen Turm gehen musst. Kehre zurück in die Vergangenheit und laufe dann zum schwarzen Turm, wo du auf Ralph triffst. Dann erscheinen Nyru und Impa, die dich darüber aufklären, dass Ralph ein Nachkomme Königin Ambis ist. Nun musst du auch ihn retten.

Schwarzer Turm

Betrete den Turm und folge dem rechten Gang bis zu einem Erdloch. Halte dein immer Schwert bereit, denn hier wimmelt es vor Feinden. Steige hinab und folge auf der anderen Seite weiter dem Gang bis zu einem Bodenloch. Wieder folgst du dem Gang, bis du vor drei Türen stehst. Deine Essenzen und der Maku-Kern helfen dir bei der richtigen Auswahl. Die mittlere Tür bleibt übrig. Gehe hinein.

Schwarzer Turm, Turmspitze

Im dahinter liegenden Raum wird es verwirrend. Laufe immer wieder durch die Erdlöcher, bis du vor der Eule stehst und dir anhören kannst: "Die Wahrheit lauert hinterrücks." Steige wieder in das gleiche Loch, dann nach oben und nach unten. Du gelangst in einen Raum, wo du zunächst alle Flammen wegschlagen musst. Geh dann in ein Loch, das sich neben dem befindet, aus dem du herausgekommen bist, und laufe nach rechts. Du stehst nun auf einer Plattform. Laufe weiter, gehe über die Treppe und du stehst draußen. Gehe rechts in das Gebäude, um dort auf Ambi/Veran und Ralph zu treffen. Nach einer Sequenz stehst du Veran in einem Kampf über vier Runden gegenüber. Sie ist der schwierigste Gegner des ganzen Abenteuers. Nachdem du sie in der ersten Runde mit Arkanum-Kernen fünfmal gezwungen hast, Ambis Körper zu verlassen, und sie mit deinem Schwert traktiert hast, erscheint sie nun in den nächsten Kämpfen in verschiedenen Gestalten. Sie begegnet dir als Insekt, als Käfer, als Spinne und als Biene. Bekämpfe sie mit allen Mitteln und Fähigkeiten. Wenn Veran erledigt ist, bist du der Sieger und hast die Welt gerettet! ■

Spielösungen im Überblick

Du bist auf der Suche nach einer bestimmten Spielösung, weißt aber nicht mehr, in welcher Ausgabe sie abgedruckt wurde? Unsere praktische Komplettübersicht hilft weiter:

Titel

Heftausgabe

Army Men: Sarge's Heroes	big.N 05/00
Banjo-Tooie, Teil 1	big.N 02/01
Banjo-Tooie, Teil 2	big.N 03/01
Battle Tanx: Global Assault	big.N 04/00
Bomberman 64 – The 2nd Attack	big.N 09/00
Carmageddon 64	big.N 12/99
Castlevania Advance (GBA)	big.N 04/01
Castlevania 64	big.N 12/99
Castlevania: Legacy of Darkness	big.N 03/00
Conker's Bad Fur Day	big.N 03/01
Daikatana	big.N 06/00
Donkey Kong 64	big.N 02/00
Excitebike 64	big.N 04/01
F-Zero: Maximum Velocity (GBA)	big.N 04/01
Harvest Moon	big.N 03/00
Hercules	big.N 10/00
Hybrid Heaven	big.N 12/99
Jet Force Gemini	big.N 01/00
Kirby 64: The Crystal Shards	big.N 04/01
Lylat Wars	big.N 05/00
Madden NFL 2001	big.N 11/00
Mario Kart 64	big.N 11/00
Mario Party 2	big.N 10/00
Mario Tennis (GBC)	big.N 02/01
Mario Tennis 64	big.N 11/00
Metal Gear Solid (GBC)	big.N 09/00
Perfect Dark	big.N 07-08/00
Pokémon Gelb (GB)	big.N 06/00
Pokémon Pinball (GBC)	big.N 10/00
Pokémon Rot + Blau (GB)	big.N 01/00
Pokémon Snap	big.N 09/00
Pokémon Stadium	big.N 05/00
Pokémon Trading Card Game (GBC)	big.N 01/01
Rainbow Six	big.N 04/00
Rayman (GBC)	big.N 04/00
Rayman 2	big.N 01/00

Folgende
Lösungen sind
noch beim Verlag
erhältlich. Den
Coupon zum
Nachbestellen
findest du in der
big.N auf
Seite 108.



Titel

Rayman Advance (GBA)	big.N 04/01
Resident Evil 64	big.N 02/00
Rocket – Robot on Wheels	big.N 02/00
Spider-Man (GBC)	big.N 11/00
Star Wars: Battle for Naboo	big.N 02/01
Super Mario 64, Teil 1	big.N 03/00
Super Mario 64, Teil 2	big.N 04/00
Super Mario Advance – Yoshi's Challenge	big.N 05/01
Super Smash Bros.	big.N 06/00
Taz Express	big.N 07-08/00
The World Is Not Enough	big.N 12/00
Tomb Raider (GBC)	big.N 07-08/00
Tonic Trouble	big.N 03/00
Tony Hawk's Pro Skater 2	big.N 05/01
Tony Hawk's Skateboarding	big.N 05/00
Toy Story 2	big.N 03/00
Turok 2 – Seeds of Evil	big.N 12/00
Turok 3 – Shadow of Oblivion, Teil 1	big.N 10/00
Turok 3 – Shadow of Oblivion, Teil 2	big.N 11/00
Turok 3 – Shadow of Oblivion (GBC)	big.N 10/00
Wario Land 3 (GBC), Teil 1	big.N 09/00
Wario Land 3 (GBC), Teil 2	big.N 10/00
WWF No Mercy	big.N 01/01
WWF Wrestlemania, Teil 1	big.N 06/00
WWF Wrestlemania, Teil 2	big.N 07-08/00
Yoshi's Story	big.N 11/00
Zelda DX: Link's Awakening (GBC)	big.N 11/00
Zelda: Majora's Mask, Teil 1	big.N 12/00
Zelda: Majora's Mask, Teil 2	big.N 01/01
Zelda: Ocarina of Time, Teil 1	big.N 04/00
Zelda: Ocarina of Time, Teil 2	big.N 05/00
Zelda: Oracle of Ages (GBC), Teil 1	big.N 05/01

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

Titel

A – Z der Spiele, Teil 1	big.N 10/00
A – Z der Spiele (GB), Teil 1	big.N 09/00
Pokémon Gold/Silber	big.N 03/01
Pokémon Pinball (GBC)	big.N 10/00
Pokémon Rot/Blau (GB), Teil 1	big.N 07-08/00
Pokémon Rot/Blau (GB), Teil 2	big.N 09/00

Heftausgabe

