

64 strategien



Das extra-coole,
funkelnagelneue
Magazin mit Tips,
Cheats und Lösungen
für den Nintendo 64!

GT64

Championship Edition
Das Rennen eures Lebens!



Wetrix

Nam und Wild!
Spielführer zu dem
irrtümlichen 3D Puzzler!

Auch in dieser Ausgabe:
Bust-A-Move 2
1080 Snowboarding
Mystical Ninja



Forakken

Der Komplettführer zu
diesem Mega-3D-Blaster!



DM 7.80 Ö.S. 65,-
SFR 7.80
Nr. 6/98, Oktober/NOVEMBER



Auch in der Tip Zone: Diddy Kong Racing • Mario Kart 64 • Spice World •
Shadow of the Empire • Extreme G • ISS 64 • Und noch viel mehr...

Printed in England



DIE LÖSUNG IST ENDLICH ANGEKOMMEN

Willkommen zu unserer ersten Ausgabe von 64 Strategien, dem brandneuen Lösungs-Handbuch für Spieler. Wir werden euch nun alle zwei Monate die besten und neuesten Lösungen für euren Nintendo 64 bringen. In diesem Monat knacken wir den mega-epischen 3D Shooter *Forsaken*, den drolligen Plattformer *Yoshi's Story* und dann geben wir euch noch Fahrplanweisungen für den momentan besten Racer, *GT 64*. Doch das ist nur der Anfang...

Wenn euch diese Lösungen noch nicht genügen, dann könnt ihr eure Augen immer noch an unseren sensationellen Cheats laben!

Kein Geheimnis bleibt ungelüftet, kein Level bleibt nur der Vorstellung vorbehalten – wir garantieren die Entlarvung von all den besten Spielen. Also, schaltet eure Konsole nicht an, ehe ihr unser Magazin in Reichweite habt! Um ein super Gameplayer zu sein, braucht man nicht unbedingt wie ein Macho auf den Joypad einzudreschen – manchmal benötigt man nur Insider Informationen.

Rich





Inhalt

6 Forsaken

Euer N64 wird mit diesem 3D Blastfest von Acclaim erwachsen. Mit unserem Walkthrough werdet ihr euch nicht im All verlaufen!

24 GT64: Championship Edition

Endlich bekommen wir ein Fahr-Game, das uns ein authentisches Fahrerlebnis vermittelt. Für den ausführlichen Steckbrief aller Strecken und Fahrzeuge seht auf Seite 24 nach!

34 Bust-A-Move 2

Murr! Jetzt könnt ihr endlich eure kleinen Schweißfingerchen an das einzige Puzzle-Game bekommen, das der Mensch braucht. Und wir geben euch hier einen unfairen Vorteil, dank unserer von 64 Strategien präzise ausgeklügelten Taktik.

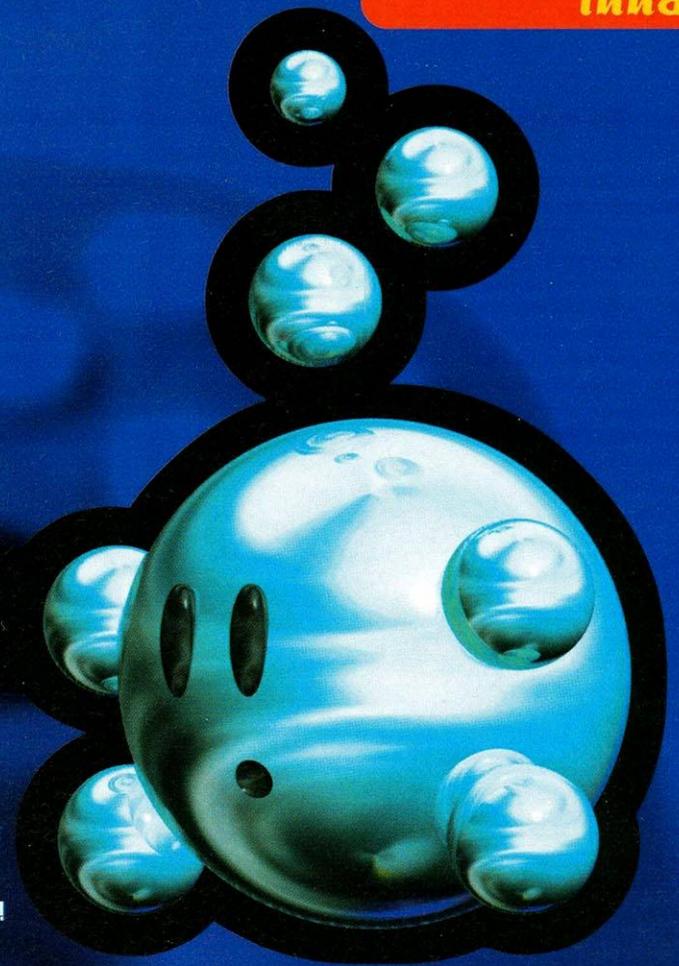
36 Wetrix

Ein neues Puzzle Game macht sich auf dem N64 breit, und es ist ein Klammer. Im Einzspieler-Modus kommt es sogar dem ballistischen *Bust-A-Move 2* ganz gefährlich nahe!

42 Klammer: Yoshi's Story

Ahhh! Er ist ja so niedlich! Wir mögen gar nicht daran denken, daß ihr ihn und seine kleinen Freunde vielleicht nicht retten könntet. Deshalb bieten wir euch hier unsere Hilfe an.





58 WCW vs NWO

Fragt euch doch mal: Wollt ihr lieber ein „Gesicht“ sein oder ein „grüner Nacken“? Wenn ihr überhaupt wißt, worüber wir hier reden, dann besitzt ihr bestimmt *WCW vs NWO*. Wenn ja, dann kommen hier alle Moves!

74 1080° Snowboarding

soll der Hit des Jahres unter den Wintersport-Games werden. Wir haben es gespielt und bringen euch den Führer zu allen Pisten!

80 Mystical Ninja

In unserem Führer zeigen wir euch, wie Goemon und Companions erfolgreich mit der Peach Mountain Gefahr fertigwerden!

92 Cheat Zone

Festgefahren mit einem Game, das wir noch nicht gebracht haben? Dann schaut doch einfach in der Cheat Zone nach!





Forsaken

Hier habt ihr die fiesesten, glatzköpfigsten Söldner des Universums, die keinen Spaß vertragen. Sie sind dazu unterwegs, die gesamte Erde zu plündern. Dabei fegen sie alles um, was ihnen im Wege steht. Dieser bunte Haufen braucht nur einen vollen Benzintank, eine offene Straße und einen definitiven Führer zu forsaken...

Der Steckbrief

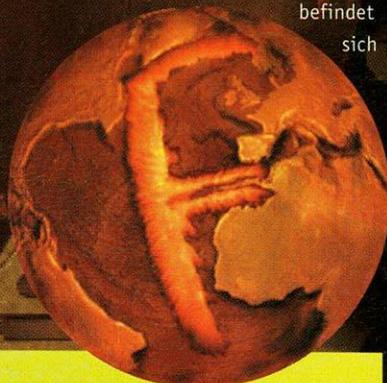
Forsaken ist das tolle neue Kampfspiel von Acclaim. Die Betonung liegt hier nicht auf Punkten, Höchstzahlen, Zeit-Begrenzung oder Strafen. Nein, das Ziel des Spieles ist ganz einfach – sammelt bestimmte Sachen und ballert alles um, was euch da so alles im Wege steht.

Forsaken kann im Multiplayer-Modus und im Einzelspieler-Modus gespielt werden und ihr könnt bei diesem Game aus acht verschiedenen, ganz irren Kampffahrzeugen wählen.

Die Handlung

Es ist das Jahr 2113. Die Physiker der Erde haben endlich entdeckt, wie man alles an der Basis manipuliert, als eine Fusion den Planeten heimsucht. Die Bilanz? Nun, was wohl – die Erde liegt in Ruinen, aus ihrer orbitalen Achse gerissen, tödlichen Sonnenstrahlen ausgesetzt. Innerhalb von ein paar Tagen ist das menschliche Leben ausgelöscht. Die Nachricht des Disasters erreicht schnell den gesetzgebenden Rat des Multiversums. Abgesandte werden zur

Erde geschickt, um alles, was von Wert ist, zu entfernen und Roboterpersonal dort zu lassen, die die noch brauchbaren Stellen bewachen sollen. Die Erde befindet sich



DIE SÖLDNER

Wenn ihr den Pfeil auf dem D-Pad nach rechts bewegt, könnt ihr aus den alternativen Kämpfern wählen. Jeder Kämpfer hat seine eigene Geschichte und seinen eigenen Ruf, welcher auf die chemische und adrenalinmässige Abhängigkeit, der wahnsinnigen Brutalität und dem immensen Mangel an Disziplin, Selbstkontrolle und Mitgefühl basiert.



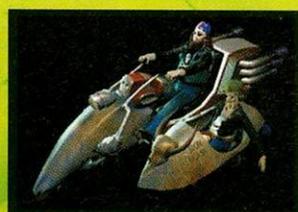
FUEOID



LA JAY



EARL SLEEK



BEARD



NIM SOO SIN



CLARK CULVER



TRUCKER



LOKASENNA

Jedes einzelne Fahrzeug hat seine eigenen individuellen Stärken und Schwächen, die beim Fortschreiten durch die Level offenbart werden.

nun in einer totalen „ausser Kontrolle“-Situation und sie wird das Opfer von Schatzsuchern und Freibeutern aus der gesamten Galaxis, welche nach allem Wertvollen suchen, was bisher noch nicht vom Rat gefunden wurde.

Ihr seid einer der Söldner und ihr fliegt durch die verschiedenen Tunnel, Korridor-Labyrinth und durch große

majestätische Hallen. Diese Welt ist unnatürlich und sie wird durch Metall- und Steinwände eingegrenzt. Glühende Kristalle, riesige Computer-Reaktoren und todbringende, elektronische Felder kommen überall in dieser Welt vor. Computerisierte, kalte Roboter-Banden beherrschen diese Untergrund-Welt und gehorchen einzig ihrem Meister,

Babalas, der die Katakomben führt. Eure Mission? Reich werden, euren Namen grösser und grösser werden lassen und Babalas mitsamt seiner gesamten Flotte ins Jenseits schicken. Wauww! Also, schwingt euch auf eure Maschinen! Aber ihr müsst auch immer eines beherzigen; Versagen ist keine Option bei *Forsaken*.

MISSION 1: NUKE

Ziel:

Löscht alle Feinde aus, die von einem aufgegebenen nuklearen Planeten sind.

Schlüssel-Anmerkungen

In den Tunneln und Räumen findet ihr verschiedene Energiser, Munition und Shield Booster, mit denen ihr eure Verteidigung und ebenso auch euren Angriffsmechanismus revitalisieren könnt. Es gibt keine Bildschirm-Karte, daher kann das Layout des Spiels etwas konfus wirken. Also seid echt vorsichtig, damit ihr nicht völlig die Orientierung verliert. Orientiert euch zum Beispiel

an den unterschiedlichen Farben der verschiedenen Korridore und Tunnel.

Gameplay:

Ihr beginnt mit drei Leben, doch wenn ihr vor dem Spiel zum Options-Schirm geht, könnt ihr die Anzahl auf fünf vergrössern. Dieser Level ist ziemlich einfach – gewöhnt euch erst mal an die Steuerung und bekommt ein allgemeines Gefühl für das Spiel. Grundlegend müsst ihr auf alles ballern, was sich bewegt. In der Welt von *Forsaken* gibt es keine Freunde oder Kollegen – also ballert alles ab! Sobald ihr in die nukleare Fabrik gebeamt werdet, schaut unter euch und ihr werdet dort einen Power Pod sehen – der erhöht sofort eure

Feuerkraft. Geht geradeaus in den ersten Raum, doch passt auf den Panzer auf, der auf dem Boden steht – schnell abknallen. Ab hier beschränkt sich die Mission eigentlich nur noch darauf, durch die dunklen Katakomben zu kreuzen und das feindliche Mechnoid-Fahrzeug zu jagen. Ihr müsst insgesamt ganze 24 Fahrzeuge finden und dann vernichten. Oben links am Bildschirm werden sie angezeigt und jedes Mal, wenn ihr eines davon erwischt, wird es von der Anzeige verschwinden. Wenn ihr dann die feindlichen Fahrzeuge eliminiert habt, habt ihr eure erste Mission überstanden und ihr werdet in die zweite Mission gebeamt.

Nächster LEVEL

MISSION 2: WISSEN BASIS

Ziel:

Diese Mission bringt euch schon ganz nahe an Babalas heran ...

In dieser Mission ist der Verteidigungs-Monitor versteckt und schützt Babalas vor unerwünschten Eindringlingen. Ihr müsst die Bombe lokalisieren und sie dann schön neben den Verteidigungs-Schutzmonitor legen.

Schlüssel-Anmerkungen

In diesem Level gibt es jede Menge verschlossene Türen, zu denen ihr euch Zugang verschaffen müsst. Um sie aufzuschliessen, müsst ihr die blauen Kristalle in Diamantenform finden. Sie sind in der Wand und ihr müsst in sie hineinfliegen oder sie abknallen. Dann sucht eine verschlossene Tür, fliegt hinein und wenn ihr den passenden Kristall habt, sollte die Tür sich öffnen.

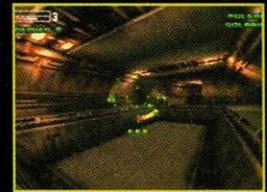
Aber jeder einzelne Kristall öffnet nur eine Tür.

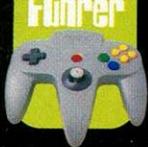
Hier gilt das Gleiche wie schon in Mission Eins. Jedesmal, wenn ihr hier sterbt, verliert ihr eure angesammelte Feuerkraft bis auf die A-Bombe. Auch wenn ihr an dem sogenannten Beam-in-Point anfangt, ist das eigentlich kein offensichtlicher, monumentaler Schandfleck. Daher merkt euch diese Gegend gut, denn hier müsst ihr wieder hineilen, wenn ihr die Mission beendet habt. Das blaue Schild direkt vor euch ist der Punkt, der sich am leichtesten merken lässt.

Gameplay:

Sobald ihr in das Gebiet der Mission Zwei gebeamt werdet, werdet ihr von zwei Luft-Fahrzeugen attackiert. Sobald sie hin sind, fliegt ihr vorwärts zum blauen Schild und packt euch schnell die Orbital Pulsar. Um die Bombe zu bekommen, müsst ihr von eurem Beam-

In-Punkt aus rückwärts und links. Zerstört mit eurer Mug Missiles die beiden Panzer und dann wird sich eine Tür direkt vor euch öffnen. Geht durch die Tür und direkt durch den kleinen, rechteckigen Tunnel. Dann links in einen anderen Raum hinein. Dort ist die Bombe, mitsamt anderen Bonus-Energisern. Sobald ihr die Bombe habt,





STEUERUNG

- Analog-Stick – Richtung
- A-Taste – Vorwärts
- B-Taste – Rückwärts
- C-Taste – Ausweichen
- Z-Taste – Primärwaffen-Feuer
- A-Taste – Sekundärwaffen-Feuer
- Halten A+B – Sekundärw.-Feuer
- D-Pad runter – nächste Primärw.
- D-Pad rechts – nächste Sekundärw.
- Start-Taste – Pause
- R-Taste – Raketen feuern

dann fliegt zurück durch die Tür, rechts, zurück durch das rechteckige Loch und dann den Tunnel hinunter in den Flur hinein. Aktiviert den Kristall an der Wand im ersten Raum. Sobald dieser Kristall aktiviert ist, werden sich die beiden Türen öffnen und jeweils fünf Fahrzeuge und zwei Panzer freigeben. Geht in beide Räume hinein und holt euch die Energiser. Schnell zurück zum zentralen Raum, wo ihr den Kristall aktiviert habt, und danach durch die rechteckige Tür. Geht den Korridor entlang. Dort die beiden Wand-Cannons mit Missiles ausschalten. Geht in den Raum rein mit dem riesigen, blauen Kristall in der Mitte – hier ist ein Fahrzeug – dann in das rechteckige Loch auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes fliegen. Hier trifft

ihr zwei Panzer. Aktiviert den blauen Kristall an der rechten Wand, geht zurück durch den kleinen Tunnel, am grossen Kristall vorbei und zurück, den Korridor entlang.

Wenn ihr euch wieder im zentralen Raum befindet, dann fliegt runter in den Tunnel, in den Flur hinein. Haltet dort nach den beiden feindlichen Fahrzeugen Ausschau. Wenn ihr dann unten angekommen seid, fliegt in die grosse Steintür hinein, die sich bei Kontakt öffnen wird. Passt aber gut auf die Exogenon auf – diese miese spinnenartige Kreatur wird von der Decke kommen. Am besten zerstört ihr diese Exogenon, indem ihr nahe an sie heran fliegt und dann mit all euren Missiles und mit eurem schnellem Laserfeuer auf sie eindrescht. Sobald

sie dann vernichtet ist, müsst ihr in den linken Raum hinein (fliegt nicht in die Decke, von wo die Exogenon hergekommen ist, sonst werdet ihr sofort sterben). Das hier ist jetzt der Verteidigungs-Schutzmonitor. Sobald ihr den Raum betretet, wird die Bombe ganz automatisch runterfallen und ihr habt eine Minute, um zurück zu eurem Beam-in-Punkt zu kommen.

Fliegt danach wieder zurück in den Exogenon Raum, durch die Türen und runter in den Tunnel hinein. Fliegt zu dem obersten Flur, nach links, gerade durch einen Raum durch und ihr seid endlich zu Hause. Ignoriert die Space-Fahrzeuge und fliegt dann so schnell ihr könnt an ihnen vorbei, damit ihr es zeitlich schafft.

Nächster LEVEL



MISSION 3: BIO-KUPPEL

Ziel:

Die MDF wurden nun endlich durch eure Anwesenheit alarmiert und sie stellen gerade eine Streitmacht an der Bio-

Kuppel zusammen. Ihr müsst euch hineinbeamen und diese immer größer werdende Bedrohung neutralisieren, bevor es zu spät ist.

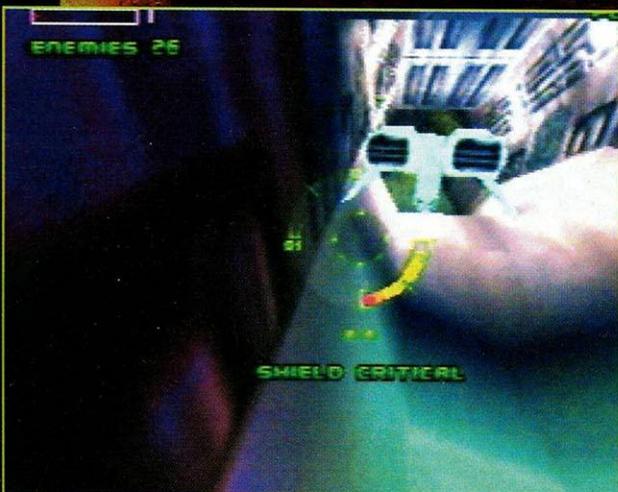
Schlüssel-Anmerkungen

Wenn ihr die MDF Gruppe seht, ist es am besten, mit dem Rücken zur Wand einfach alles umzunieten, was sich bewegt. Versucht nicht, das Fahrzeug zu jagen oder aüssen um sie herum zu manövrieren. Lasst nur Dampf ab und drückt wie verrückt den Abzug.

Gameplay:

Ihr werdet anfänglich in einen grossen Raum gebeamt, wo sich ein Panzer und noch drei Fahrzeuge befinden.

Geht durch das Loch im Boden. Dort trifft ihr noch ein Fahrzeug. Nun die Rampe hoch in den Korridor hinein, wo sich noch fünf Feinde herumtreiben. Nun eilt in den elektronischen blauen Beam-Raum. Dort befinden sich fünf Fahrzeuge. Weiter in den nächsten Raum, wo drei Panzer und zwei weitere Fahrzeuge sind. In diesem Raum müsst ihr euch nach rechts drehen, in den Tunnel am unteren Level an der Seitenwand hinein und dann schnell die Rampe hoch in einen anderen Kuppelraum. Passt dort auf die beiden Cannons und die vier attackierenden Fahrzeuge auf. Flitzt durch den Tunnel, wieder in den Flur und unten nach rechts. Dort befindet sich eine elektronische schildfeuernde Probe.



DAS ZUSAMMENTREFFEN MIT DEM FEIND

Nur Roboter und Maschinen mit den Nerven, dem Verhalten, dem kompletten Mangel an Intelligenz und der Unbesonnenheit gegenüber ihrem Wohlbefinden, trauen es sich, den psychopathischen, chemisch-verrückten Söldnern zu trotzen. Hier ist eine Liste von denen, die es wagen werden:



T-FÖRMIGES LUFTFAHRZEUG

Diese Biester hängen sich selbstständig an euch dran und schweben dann bewegungslos rum, während sie ständig Laser auf euch feuern.

Risikofaktor – NIEDRIG



LUFT- UND BODEN-PANZER

Sie haben massiv Feuerkraft, also macht sie schnell fertig. Die torpedofeuern Panzer sind wesentlich tödlicher als die laserfeuernden Panzer.

Risikofaktor - MITTEL bis HOCH



X-FÖRMIGES LUFTFAHRZEUG

Das sind die ziemlich agilen Fahrzeuge, die eurem Laserfeuer leicht ausweichen können und sich daher in eine ziemliche Plage entwickeln können.

Risikofaktor - MITTEL



KAMIKAZE FAHRZEUGE

Das sind die vogelartigen Fahrzeuge, die sich sehr geschickt aus eurem Feuer rausmanövrieren. Nach ihrem Abschuss, knallen sie absichtlich in euch rein.

Risikofaktor - MITTELL



PROBES

Sie feuern einen blauen, elektronischen Schild auf euch, der euer Fahrzeug zeitweilig durchschüttelt. Dadurch habt ihr Schwierigkeiten, eure Guns zu zielen.

Risikofaktor - NIEDRIG



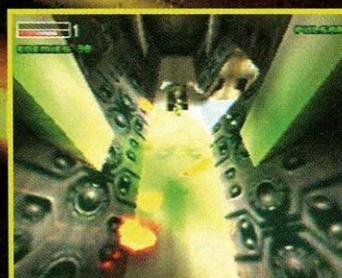
GANNONS

Diese befinden sich hier fast überall: an den Decken, dem Boden und den Wänden. Einige feuern Torpedos und andere Feuerlaser

Risikofaktor - MITTEL bis HOCH

Geht durch den Raum, holt den Power Pod von dem kleinen Tunnel links der Decke und eilt dann die Rampe hinauf. Hier müsst ihr euch mit einer Cannon, einem Tank und vier Fahrzeugen anlegen. Nun geht's nach rechts, dann sofort wieder rechts, in einen kleinen rechteckigen Tunnel hinein, wo sich ein Panzer und vier weitere Fahrzeuge befinden. Nun geht die Rampe an der gegenüberliegenden Seite des Raumes hinauf. Hier werdet ihr von einem ganzen Aufgebot an Flug-Fahrzeugen, Tanks und Cannons attackiert – steht euren Mann (oder Frau) und schickt sie alle ab in die ewigen Jagdgründe. Wenn ihr sie alle erledigt habt, dann ist eure Mission beendet.

Nächster LEVEL





MISSION 4: LEGT DEN HELDEN UM



Ziel:

Das Prototyp-Kriegsschiff Metatank finden und vernichten.



Schlüssel-Anmerkungen

In dieser Mission werden verschlossene Türen durch violette Schalter an den Wänden aktiviert. Fliegt dort hinein, oder knallt drauf.

Gameplay:

Vom Beam-In-Punkt aus geradeaus in den grossen Raum hinein. Dort links in den kleinen Tunnel hinein, sich drei Fahrzeuge befinden. Wieder links und den violetten Türschalter aktivieren. Verlässt den Raum und dann links, den violetten Schalter aktivieren, passt auf die Cannon oben an der Wand auf.

Wieder in den grossen Hauptraum, doch dieses Mal gerade auf die Rampe hoch, wo drei Fahrzeuge sind. Folgt dem Korridor entlang in den grünen Beckenraum. Passt auf die beiden Cannons auf.

Hier sind drei Feinde, mit denen ihr fertig werden müsst. Danach den Korridor gegenüber betreten und in

den dunkelblauen Korridor hinein.

Nachdem der Roboter, die Cannon, Missile Launcher und auch die vier feindlichen Fahrzeuge zerstört sind, öffnet ihr die Metall-Tür. Zwei der feindlichen Schiffe und eine Cannon werden euch hier konfrontieren. Folgt dem Korridor dann in einen grossen L-förmigen Raum, wo Panzer und zwei Cannons sind. Nehmt die erste rechts, in den runterführenden Tunnel, wo sich noch ein Panzer befindet. Aktiviert den Schalter direkt vor euch und nehmt dann die Steigung links vom Schalter in einen kleinen Raum hinein. Nun nach rechts, passt auf den Roboter und dem feindlichen Fahrzeug auf, und geht weiter, um den Schalter betätigen zu können.

Geht den Korridor hinunter in den grossen L-förmigen Raum und öffnet die Tür auf dem Flür in der Mitte des Raumes. Zwei Panzer und noch ein feindliches Fahrzeug kommen dort raus. Packt euch die Energiser und betätigt den violetten Schalter. Dann fliegt durch die Tür in den L-förmigen Raum hinein. Hier müsst ihr oberhalb der Tür schweben und dabei zu dem blauen Korridor hinsehen. Von dort aus jetzt den nach unten führenden

Tunnel betreten, welcher von eurer Position aus gesehen auf zehn Uhr steht. Geht hier hindurch, geradeaus, an der Probe vorbei und durch den kleinen Raum. Betretet einen anderen kleinen Raum und aktiviert gleich den nächsten violetten Schalter. Verlässt den Raum durch einen winkligen Korridor, der nach links hin aus dem Raum hinausführt. Nun fliegt durch die Tür am Ende des Korridors und sie wird sich öffnen...Passt auf - das ist Metatanks Unterschupf. Hier ist die gleiche Taktik wie bei dem Exogenon angesagt: schnelles Laser- und Missile-Feuer. Wenn ihr das alles erledigt habt, dann müsst ihr zurück zu eurem Beam-In-Punkt. Fliegt zurück durch die Tür, die nun geschlossen wird. Dann geht es weiter nach links rüber, geradeaus durch den Raum und wieder links. Zurück in den blauen Korridor, durch die geschlossene Tür und den grün-grauen Korridor entlang. Zuletzt fliegt wieder zurück durch den grünen Beckenraum. Danach fliegt in den grossen Raum hinein und endlich befindet ihr euch wieder beim Beam-In-Punkt. Auch das habt ihr überlebt - auf zur nächsten Mission!

Nächster LEVEL



MISSION 5: MANMEK

Ziel:

Manmek, einer der MDF Master, lebt in Babalax Komplex. Eure Mission besteht darin, maximalen Schaden an seinem Komplex anzurichten. Um aus dieser Mission herauszukommen, müsst ihr ein zielsuchendes Leuchtsignal finden und aktivieren. Sobald es aktiviert ist, müsst ihr für eine Minute überleben, bevor ihr entkommen könnt.

Schlüssel-Anmerkungen

Wendet beim Manmek die Titan Bombe an, denn sie wird eine Menge seiner Energie verbrauchen. Stellt euch aber NICHT zu nahe dran, wenn ihr diese Titan Bombe abfeuert, denn es knallt ziemlich doll und kann euch mit in den Tod reißen.

Nehmt nicht die Transpulse Gun, denn sie ist nicht so effektiv gegen den Manmek wie die normale Laser Gun mit Power Pod Kombination.

Um den Manmek zu schaden, müsst ihr die ganze Zeit hinter ihm fliegen und ständig feuern.

Gameplay:

Vom Beam-In aus direkt hoch zur Decke der Kuppel fliegen, um den Power Pod zu holen und damit die Feuerkraft zu erhöhen. Attackiert dann die beiden Luftfahrzeuge und den Panzer. Fliegt die Neigung runter in den Flur, doch passt auf die drei missile-feuernden Panzer auf – alle umnieten.

Jetzt den Schacht auf der anderen Seite der Halle hochfliegen. Betretet die Luftschlitze von oberhalb des



Schachts, passt auf die Cannon auf und dreht euch nach rechts, um die Titan Bombe und die Orbital Pulsar einzupacken. Dreht euch nach links, dort werdet ihr von einer anderen Cannon konfrontiert. Wieder nach links am Ende des Korridors. Kehrt durch das Loch im Boden zurück zum Schacht und geht direkt zum Grund des Schachts. Nun geht es den Tunnel entlang, an der Cannon vorbei, nach rechts – dort am Ende der Halle sind noch zwei weitere Cannons. Sobald die beiden Cannons vernichtet sind, wird eine Tür am Ende des Raumes sich öffnen. Der Energie-Level von Manmek wird unten am Bildschirm erscheinen. Geht in den Raum und holt die Energiser (holt nicht die Transpulse Gun) von der hinteren linken Seite des Raumes von der Tür. Fliegt raus aus dem Raum, geht zurück durch die Halle und wieder den Schacht hoch bis zum mittleren Level. Passt auf – der elektrisch abfeuernde Manmek Panzer wird nun den Boden bewachen. Attackiert den Panzer und versucht so viel wie möglich von seiner Energie zu verbrauchen. Greift solange immer weiter an, bis dann endlich die Worte „BEACON ACTIVATED“ auf dem Schirm erscheinen. Wenn ihr das seht, dann



betretet die Tür, aus der der Manmek gekommen war, rechts den Korridor hinunter und dann geht es links in den grossen Kuppelraum hinein – das ist das Leuchtsignal.

Holt euch die beiden Energiser von beiden Seiten des Raumes und betätigt dann die beiden Schalter an der Wand dahinter. Aktiviert danach sofort das Leuchtsignal, indem ihr selber in das Instrument hineinfliegt, das dort im Zentrum des Kuppelraumes schwebt. Nun hat ihr noch eine ganze Minute zu überleben – findet einen sicheren Platz, stellt euch mit dem Rücken zur Wand und ballert ganz rigoros eine Minute lang einfach alles ab, was dort so herum kreucht und fleucht.

Nächster LEVEL





MISSION 6: VIER SCHWIERIGE STÜCKE

Ziel:

In dem Monitor-Werk liegen vier Stücke von der Black Hole Gun verstreut. Eure Mission ist, diese Stücke einzusammeln. Die Black Hole Gun ist überlebenswichtig für die Bemühungen des Widerstands.

Schlüssel-Anmerkungen

In keinem einzigen der runden Korridore befinden sich Energiser, also seht zu, dass ihr so wenig Schaden wie möglich davontragt.

Wenn ihr die Tür zu A-Force-1 öffnet, dann betretet nicht mit ihm den Raum; bleibt hinter der geöffneten Tür,

oder ihr werdet auch von vier Cannons zusammen beschossen werden. Bis ihr den Raum betretet, können sie euch nicht treffen, also bleibt und zerstört zuerst A-Force-1. Danach könnt ihr den Raum betreten und auch die anderen Cannons ausschalten.

Gameplay:

Steht euren Mann und attackiert die vier feindlichen Fahrzeuge, eines davon wird euch eine Orbital Pulsar geben. Packt sie schnell, um eure Feuerkraft zu erhöhen. Sobald die Fahrzeuge eliminiert sind, geht durch irgend einen Ausgang des Kuppelraumes. Fliegt im Uhrzeigersinn durch den externen Korridor, kreuzt im einem vollen Kreis durch den ganzen Korridor, bis alle Fahrzeuge eliminiert sind. Jetzt fliegt nach links rein in den Seiteneingang der Wand, dann links, um den runden, mit von Lava überfluteten Korridor. Auch hier wieder alle Fahrzeuge zerstören. Wenn ihr mit beiden runden Korridoren fertig seid, dann fliegt wieder zurück in den zentralen Kuppelraum. Dort findet ihr euer erstes Gun-Stück (wenn ihr es nehmt, wird sich auch eine Tür öffnen). Nun fliegt ins grüne Becken in der Mitte des



Raumes, wo ihr auf zwei feindliche Fahrzeuge trifft. Packt die Energiser und öffnet die Tür unten.

Etwa zehn Fahrzeuge werden euch nun sofort angreifen; steht euren Mann und ballert los. Holt euch den Shield Energiser aus dem kleinen Einbahn-Tunnel – sobald ihr dann alle Fahrzeuge umgenietet habt, werdet ihr gleich das nächste Teil der Gun bekommen. Fliegt wieder runter in ein anderes grünes Becken. Dort ist ein Fahrzeug. Dann lasst euch runter auf die erste Brücke fallen und geht in den Tunnel, der von der Brücke aus geht. Hier müsst ihr mit zwei neuen Feinden fertig werden. Dann werdet ihr einen grossen Raum betreten; holt den Energiser und fliegt zurück zu dem vorherigen Raum. Nehmt hier das rechte rechteckige Loch in der Wand, hinter dem Feind her, runter und links, dann den Korridor entlang. Auf eurem Weg müsst ihr noch mit drei weiteren Fahrzeugen fertig werden. Ihr werdet zu noch einem grossen Raum kommen, wo ihr das dritte Stück der Black Hole Gun findet. Nehmt die Tür unten im Boden und fliegt raus. A-Force-1 wird auftauchen und ihr werdet auch sofort von zwei Cannons beschossen. Macht A-Force-1 kalt, plus die vier Cannons in jeder Ecke des Raumes und sammelt dann das vierte Stück der Gun ein. Diese Mission ist beendet.

Nächster LEVEL



MISSION 7: TEMPEL

Ziel:

Sucht und zerstört jeglichen feindlichen Widerstand in diesem Gebiet. Sobald die feindliche Bedrohung neutralisiert ist, werdet ihr raus gebeamt.

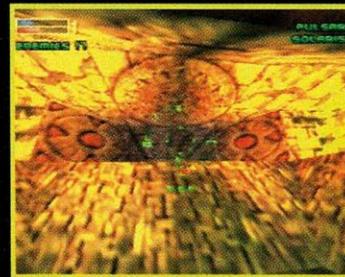
Schlüssel-Anmerkungen

In diesem Level könnt ihr ziemlich leicht verwirrt werden und völlig verlorengehen, wenn ihr jeweils in die verschiedenen Unterschlüpfe rein- und rausjagt, wo der Feind versteckt ist. Schaut genau auf den Boden, auf die Wände und die Decke, um versteckte Korridore, Tunnel und Räume zu finden.

Gameplay:

Vorwärts durch den langen Korridor, und die drei feindlichen Fahrzeuge erledigen. - runter in den

grossen grünen Raum fliegen. Hier müsst ihr rechts vom Raum abzuweichen. Passt aber auf die Cannon auf und folgt dem Korridor entlang. So kommt ihr zurück in die linke Seite des Raumes. An der rechten Seite des Raumes wieder rausfliegen, aber macht das, indem ihr euch hinter dem blauen Schild nach unten fallen lasst. Folgt dem Korridor entlang und dann betretet einen grossen Raum, in dem sich Panzer und vier feindliche Fahrzeuge befinden. Geht herum zu der rechten Seite des runden Steinkorridors und geht durch den gelben Tunnel runter nach draussen. Haltet euch gut rechts von der rechteckigen, beschriebenen Wand und betretet dann einen grossen grünen Raum. Hier gibt es eine Cannon und zwei Feinde, mit denen ihr fertig werden müsst. Zweigt nun sofort rechts ab, in einen blauen Pyramiden Kristall-Raum mit



zwei Tanks. Durch ein kleines, viereckiges Loch am Ende des Raumes geht es dann wieder hinaus. Folgt dem Korridor dann bis in die gelben Räume hinein. Hier befinden sich die zentralen Haupträume und von hier aus könnt ihr in die verschiedenen Tunnel, Räume und Hallen abzweigen. Nun könnt ihr selbst entscheiden, wo ihr als erstes hingehen wollt. Das ist so ziemlich gleichgültig, denn ihr müsst sowieso alle Fahrzeuge finden und sie zerstören. Es gibt keinen End-Level Gegner oder auch keine Zeitbegrenzung. Ihr müsst nur herumkreuzen, jagen und killen. Wenn ihr alle in die Hölle geschickt habt, findet ihr auch euren Beam-In-Punkt.
Nächster LEVEL





ACHTUNG!

Wegen der ziemlich fortschrittlichen Game-Maschine in *Forsaken* greifen die feindlichen Fahrzeuge nicht immer an der gleichen Stelle an. Die Fahrzeuge können bei ganz unterschiedlichen Gelegenheiten angreifen, je nachdem, wie lange ihr gebraucht dazu habt, um einen gewissen Abschnitt zu beenden, und sie können auch in größerer Anzahl angreifen, wenn ihr es zu einem früheren Zeitpunkt versäumt habt, sie ganz aufzuräumen. Diese Spiellösung kann euch bloß jeweils durch den Aufbau der Level führen und euch warnen, auf was für Feinde ihr höchstwahrscheinlich schon bald treffen werdet, und wo dann diese Begegnung stattfinden kann.

WIE IHR MIT NUTTER FERTIG WERDET

Das ist der erste Söldner, auf den ihr trefft, und es wird also ganz schön zäh werden, ihn zu schlagen. Wenn sein Name unten links am Schirm erscheint, achtet darauf, daß ihr jeden Energiser und jede Waffe eingesammelt habt, die es im Haupt-Matrixkorridor zu holen gibt, sonst fliegt er herum und holt sich die Goodies selber ab. Wenn sich NUTTER in Reichweite befindet, feuert erst einmal alle drei Solaris-Missiles auf ihn – damit werden seine Energielevel um etwas die Hälfte geschwächt. Verfolgt ihn nicht, laßt ihn nicht hinter euch kommen, und gerätet nicht in einen Mann-zu-Mann-Kampf mit ihm, wenn ihr nicht geschützt seid. Bis dahin ist eure Waffenenergie schon niedrig, also stellt sicher, daß die Mehrheit eurer Laserstrahlen auch treffen, wenn ihr schießt. Wenn ihr ihn mit den Solaris Missiles getroffen habt, bringt ihn dazu, euch in den dunklen, gelb erleuchteten Korridor zu folgen, aus dem die Sonde herauskam. Fliegt den Korridor runter und raus in den großen Raum. Sobald ihr jetzt aus dem Korridor kommt, dreht euch um und stellt euch Nutter. Drängt ihn gegen eine der zwei kleinen Nischen am Ende des Korridors und feuert ständig auf ihn mit dem Single Beam Laser. Wenn er tot ist, ist Mission zehn abgeschlossen.

MISSION 8: DREADNOUGHT

Ziel:

Dreadnought befindet sich im Babalas Repair Yard. Eure Mission besteht darin, euch reinzubeamen und Dreadnoughts vorübergehende Behinderung eiskalt auszunutzen. Um aus dieser Mission zu entkommen, müßt ihr die Homing Beacon suchen und aktivieren. Wenn ihr sie eingeschaltet habt, dann müßt ihr noch eine Minute durchhalten, bevor ihr rausgebeamt werdet.

Schlüssel-Anmerkungen

Um die Healthleiste von Dreadnought zu verringern (ihr könnt ihn nicht gleich töten), benutzt die Transpulse. Die Transpulse Gun feuert Laserstrahlen, die von Wänden, Decken, und Böden abprallen können und alles, was sich bewegt, oder auch außerirdisch ist, erfassen. Fliegt daher hinter oder neben den Dreadnought und feuert eure Guns einfach auf die Mauer. Die Laserstrahlen werden von der Mauer abprallen und ihn treffen, solange er in Sicht ist. Bewegt euch aber nicht vor ihm, weil er sonst ständig Missiles auf euch abfeuert wird.

Gameplay:

Wenn ihr reinbeamt, werden euch die Kanonen vor euch sofort unter Feuer nehmen. Entflieht dem Feuer, indem ihr die erste Linksabzweigung von dem

Korridor, in den ihr reingebeamt habt, in einen Tunnel hineinnehmt, sammelt die Energiser ein und fliegt ganz nach hinten im Tunnel. Verlaßt aber nicht die schützende Deckung des Tunnels, weil euch noch mehr Kanonen unter Beschuß nehmen. Knallt drei Kanonen vom Schutz des Tunnels aus ab. Solange ihr euch eng an die linke Wand haltet, können euch die gefährlichen Kanonen nicht erreichen, ihr könnt sie aber zum Glück schon erwischen. Wenn ihr drei der Kanonen ausgeschaltet habt, fliegt im Tunnel dahin zurück, wo ihr vorher hergekommen seid. Überquert dann den Korridor zum gegenüberliegenden Tunnel, sammelt die Energizer ein und fliegt damit hinten aus dem Tunnel wieder heraus.

Jetzt seid ihr im Dreadnought Repair Yard. Fliegt sofort auf die rechte Seite des Reparaturrahmens und hinter die letzte noch übrige Kanone. Wenn ihr diese letzte Kanone vernichtet habt, dann kommt auch der Dreadnought aus seiner Reparaturbühne frei. Fliegt im Uhrzeigersinn um die Werkstatt herum, sammelt vier der Energizer ein, und fliegt dann in den Korridor, in dem der Dreadnought verschwunden ist. Achtet auf den Panzer. Folgt dem Dreadnought um den kreisförmigen Korridor und haltet ständig drauf. Wenn mal seine Energie ordentlich abgenommen hat, erscheinen die Worte 'Homing Beacon Activated' auf dem Schirm. Dann müßt ihr gleich den

Dreadnought verlassen und euch auf den Weg machen und den Homing Beacon suchen. Das ist eine kleine rote Kapsel, die sich in einem der zwei Korridore befindet, die vom Haupt-Kreiskorridor abzweigen. Fliegt in den Homing Beacon, welcher dann sofort verschwindet. Danach werdet ihr von drei Fahrzeugen angegriffen – also wie vorher: haltet euch mit dem Rücken zur Wand und eröffnet das Feuer auf sie mit Gebrüll. Ihr müßt die Schlacht noch eine ganze Minute lang ohne allzu großen Schaden überleben. Kehrt aber nicht mehr in den Kreiskorridor zurück, wenn ihr den Beacon einmal aktiviert habt.

Nächster LEVEL



MISSION 9: TUBE

Ziel:

Berichte besagen, daß der Prototyp von einem Spawn Carrier Unit (SCU) innerhalb der U-Bahn von New York aufgegeben wurde. Euer Ziel besteht darin, den SCU zu suchen und dann unschädlich zu machen.

Schlüssel-Anmerkungen

Ignoriert den Aufmarsch von fünfzig Fahrzeugen oben in der linken Ecke auf eurem Bildschirm. Ihr müßt NICHT fünfzig Feinde töten, um durch den Level zu kommen. Die sind nur dazu da, um euch zu verwirren. Fliegt an ALLEN feindlichen Fahrzeugen vorbei, bis ihr zum zweiten Hauptstrecken-Korridor kommt. Ihr werdet nur einen Life-Energiser finden, und das gleich am Anfang. Also laßt euch nicht auf überhastete, unnötige Gun-Kämpfe ein.

Gameplay:

Ihr fangt gleich in einem Raum an, der von viel grünem Wasser überflutet ist. Fahrt dann rückwärts in einen kleinen quadratischen Tunnel und dreht euch nach rechts herum. Dort findet ihr eine

Power-Kapsel. Jetzt zurück zum großen Raum und fliegt nach unten und durch den Tunnel unten rechts vom Raum. Fliegt gerade durch, auf den Hauptkorridor und dort entlang. Ihr werdet an zwei Panzern und an vielen Fahrzeugen vorbeifliegen – ignoriert sie alle. Sobald ihr zum Ende des Streckenkorridors kommt, biegt nach links in einen Tunnel ab und fahrt vorwärts. Dort trifft ihr auf eine Kanone und zwei Panzer. Sammelt NICHT die Waffenenergie ein. Folgt dem Tunnel weiter nach rechts, fahrt vorwärts und biegt dann am Ende des Tunnels nach links in einen kleinen Durchgang ein. Folgt dem Gang nach rechts, geht dem Feindfahrzeug aus dem Weg, biegt danach wieder nach rechts in den zweiten Hauptkorridor ab, wo ihr auf einen Panzer trefft.

Fliegt zum Ende des Korridors, und macht dieses Mal alle Fahrzeuge fertig: das sind ein Panzer, vier Beam-Laser-Fahrzeuge und eine Deckenkanone. Wenn ihr zum Ende des Korridors kommt, fliegt nach oben durch das Loch in der Decke. Fliegt ans Ende des Deckentunnels, dann wendet euch nach rechts in einen Korridor und folgt ihm nach links und hebt den

Waffen-Energiser auf. Kehrt dann dahin zurück, wo ihr hergekommen seid, um den Korridor herum und hoch durch den Deckentunnel. Wendet euch vom Deckentunnel nach rechts und fliegt den zweiten Streckentunnel entlang zurück, bis ihr an einem kleinen Tunnel vorbeikommt, der links vom Korridor wegführt, wo ein feindliches Fahrzeug auf euch lauert.

Rein in diesen Tunnel und folgt ihm nach rechts, und nehmt dann die erste Abzweigung links. Folgt ihr herum in einen großen Raum mit zwei Panzern. Bleibt innerhalb der sicheren Deckung des Tunnels und schießt auf die Panzer im großen Raum. Irgendwann greifen euch dann eine Menge kleinere Fahrzeuge an. Vernichtet so viel wie möglich, aber versucht, die kleinen, unwichtigen Fahrzeuge zu ignorieren und schießt auf das SCU (Spawn Carrier Unit). Das Ding scheint ungefähr die gleiche Größe wie die kleineren Fahrzeuge zu haben, ist aber am Vorderteil etwas quadratischer. Schießt ständig auf das SCU, bis es völlig zerstört ist – wenn es explodiert, habt ihr auch diese Mission geschafft.

Nächster LEVEL

MISSION 10: DEATH TO THE INVADER

Ziel:

Die MDF wissen, wo sich euer Heimat-Stützpunkt befindet, und haben die Computer-Matrix zu ihrem Hauptziel bestimmt. Ihr müßt, ihre Angriffe solange abzuwehren, bis sie aufgeben.

Schlüssel-Anmerkungen

Das ist eine der schwierigsten Missionen im gesamten Spiel. Je mehr Leben ihr in dieses Level mitbringen könnt, desto besser. Ihr müßt sparsam mit eurer Munition und eurem Energielevel umgehen. Ihr werdet so viel wie möglich für den letzten Kampf mit Nutter am Ende der Mission brauchen. Stellt sicher, daß ihr alle Fahrzeuge zerstört, ehe ihr euch dem Kampf mit Nutter stellt, denn während ihr mit ihm kämpft, zerstören die anderen Fahrzeuge euren Matrix Computer. Nutter feuert nicht auf die Matrix. Ein schwieriger Level. Habt Geduld!

Gameplay:

Ihr beamt in einen der vier Matrix-Räume. Fliegt von eurem Rein-Beam-Punkt links und holt den Powerpod. Fliegt um den äußeren Kreiskorridor, bis ihr den 2. Matrix Computer-Raum findet – zerstört die Sonde, die die Matrix angreift. Kehrt in den ersten Matrix-Raum zurück und verlaßt den grünen Korridor links. Zerstört die zwei Panzer und vier Kanonen im grünen Gang, kehrt in den Matrix-Raum zurück und fliegt durch das Loch in der Decke, um die Pine Mines zu holen. Fliegt in den Matrix-Raum zurück und in den grünen Gang, aus dem die Panzer herauskämen. Laßt eine Pine hier – damit vernichtet ihr die drei Panzer, die da ankommen. Fliegt zurück in den Matrix-Raum und gegen den Uhrzeigersinn um den Kreiskorridor, durch die vier Matrix-Räume, killt die Feindfahrzeuge, die die Matrix angreifen. Ihr seht eine Anzeige oben links am Schirm, die besagt, wie

viele Feinde übrig sind – versucht, diese Nummer möglichst weit zu verringern. Seht ständig, daß eure Pine an der vor dem Eingang zum grünen Korridor liegt, und falls sie weg ist, legt eine als Ersatz hin. Insgesamt erscheinen neun Torpedo-Panzer, und hoffentlich erledigen eure Pines die meisten. Fliegt um die vier Matrix-Räume, macht ab und zu Ausflüge in die Haupttunnel, um einen Orbital-Pulsar, Energy Pack, Waffen-Energiser und zwei Powerpods zu holen. Wenn die Anzeige für die übrigen Feinde neun erreicht, fliegt in den grünen Gang, in dem die Panzer waren. Sammelt einen Orbital Pulsar und fliegt weiter geradeaus, und die Rampe hoch. In dem gelben Raum folgt dem Labyrinth von Schächten und sammelt den Single Beam Laser. Fliegt dann zurück zu den Matrix-Räumen. Wenn sich jetzt die Zahl eurer Feinde auf vier zubewegt, erscheint NUTTER. Das ist noch ein Söldner – macht ihn fertig, um den Level zu beenden. **Nächster LEVEL**



MISSION 11: NUKE

Ziel:

Wenn ihr mit Level zehn fertig seid, geht es wieder zu Level eins: Nuke zurück. Dieses Mal müßt ihr alle Fahrzeuge zerstören und den Level in zwei Minuten 30 Sekunden schaffen. Wenn ihr das dann geschafft habt, tauchen neue Missionen für euch auf. Nächster LEVEL



MISSION 12: CATCH THE ORB

Ziel:

Eure Mission besteht darin, die Golden Orb of Matter (Goldene Kugel der Materie) zu erobern. Dieses Objekt hat große religiöse Bedeutung für den MDF. Wenn ihr das erwischt, sendet das Schockwellen bis hin zu eurem Erzfeind, Balabas. Wenn ihr den Orb geschnappt habt, kehrt zu der Stelle zurück, wo ihr reingebeamt wurden. Achtung! Berichte besagen, daß vier Kopfgeldjäger in der unmittelbaren Umgebung entdeckt wurden.

Schlüssel-Anmerkungen

- Wenn ihr auf den Metatank feuert, haltet euch gut von der Explosion fern, weil euch der unmittelbare Schub eure Lebensenergie verringert.
- Tötet beide Söldner mit der Trojax Gun.

Gameplay:

Nachdem ihr reingebeamt wurden, fliegt nach vorne in einen großen Raum, dann nach links und sammelt den Powerpod hinter der Wand. Ihr steht dann vor dem Metatank. Fliegt einfach nur darunter und feuert ununterbrochen darauf. Der Metatank kann euch nichts anhaben, wenn ihr direkt darunter seid. Wenn ihr ihn zerstört habt, fliegt in das quadratische Loch auf der linken Raumseite und sammelt den Life-Energiser, Orbital Pulser und noch einen Powerpod ein. Sammelt die Mug-Missiles von der hinteren rechten Seite des großen Raumes, und geht dann durch die große Metalltür raus.

Ihr kommt jetzt in einen anderen großen Raum, in dem ihr seht, wie der Söldner Cerberq den Golden Orb stiehlt und sich damit aus dem Staub macht – und ihr könnt aber auch gar nichts dagegen unternehmen! Fliegt in die

zwei kleinen Zimmer neben dem Raum – da gibt es im ganzen acht Feinde – und holt euch die Energizer. Fliegt jetzt durch die Metalltür an der hinteren rechten Seite des Raumes.

In den nächsten Räumen steht ihr einem anderen Söldner namens Sceptre gegenüber. Nehmt die erste links, dann gleich wieder die erste links in einen roten Korridor. Fliegt vorwärts, dann nach rechts und entlang in einen großen weißen Raum. Sammelt alle Waffen da drin, dann fliegt zurück zum roten Korridor und fliegt ans Ende, in den violetten Raum. Sammelt hier mehr Waffen ein, und fliegt wieder den roten Korridor runter und in den weißen Raum. Stellt euch mit dem Rücken in eine der Ecken des Raumes und wartet auf Sceptre... Jedesmal wenn ihr ihn seht, eröffnet das Feuer. Setzt eure Solaris Missiles ordentlich ein. Wenn er endlich tot ist, verlaßt den weißen Raum, fliegt den roten Korridor runter nach links herum und in einen großen Raum, mit zwei Panzern und einer Wandkanone drinnen. Geht zur großen geschlossenen Tür ganz rechts im Raum, öffnet sie, aber fliegt nicht in den Raum. Stattdessen feuert auf die drei Panzer drinnen, und wenn sie dann mal vernichtet sind, könnt ihr den Raum sicher betreten. Wendet euch nach rechts, und verlaßt den Raum durch den kleinen Korridor. Fliegt nach oben durch die blauen elektrischen Felder und aktiviert den violetten Türschalter. Fliegt wieder nach unten und sammelt den Life-Energiser ein, und kümmert euch dabei auch um die vier Fahrzeuge, auf die ihr trifft. Geht jetzt wieder dahin zurück, wo ihr hergekommen seid, und zurück in den Raum mit der Wandkanone und den beiden Panzern. Öffnet die niedrige Metalltür in der Raummitte. Betretet

den anderen Raum, sammelt dort die Energizer ein und geht dann die Rampe herunter. Betretet einen ähnlich großen Raum mit zwei Panzern und Kanonen drinne, aktiviert den Türschalter an der Wand und sammelt dann den Pod in der Raummitte ein – damit öffnen sich automatisch zwei Türen. Betretet beide kleinen Räume – es gibt zwei Aerial Tanks (Lufttanks) und ein Fahrzeug in jedem Raum – sammelt die Energizer ein, und dann betretet die Metalltür neben dem Wandaktivator.

Wenn ihr durch die Tür kommt, befindet ihr euch im Schlupfloch von Cerberq und HK5, die beide Söldner sind. Fliegt zum Grund des großen Schachts runter und dann nach rechts. Fliegt um einen runden Korridor, sammelt die Energizer ein und tötet beide Söldner. Wenn ihr Cerberq aus der Welt habt, könnt ihr den Golden Orb einsammeln – kehrt jetzt zu dem Punkt zurück, an dem ihr reingebeamt wurden, und ignoriert alle Fahrzeuge, auf die ihr unterwegs trifft.

Nächster LEVEL



MISSION 13: ALPHA

Ziel:

Euer Ziel ist es, jeglichen Widerstand seitens MDF aus dem vulkanischen Tunnel-Netzwerk der Alpha-Einrichtung zu räumen.

Schlüssel-Anmerkungen

Es gibt auf diesem Level keine Life- oder Waffenenergiser, also geht so sparsam wie möglich mit eurer Energie um.

Gameplay:

Es gibt insgesamt 23 Fahrzeuge, die ihr hier vernichten müßt. Ihr fangt in einem großen Kuppelraum an. Sammelt den Powerpod über euch ein, haltet nach den Feindfahrzeugen Ausschau, danach geht es durch das kleine

quadratische Loch hinaus und in den Lava-raum. Nehmt die erste links, sammelt den Powerpod und kehrt in den Lava-raum zurück. Geht dann den quadratischen Tunnel euch gegenüber runter und in den roten Korridor, wo ihr auf zwei Fahrzeuge treffen werdet. Nehmt jetzt die erste links – hier befinden sich zwei Aerial Tanks und sechs kleine Fahrzeuge als euer Begrüßungskomitee – und fliegt durch die Lavahalle und sammelt den Powerpod und die Mug Missiles ein. Fliegt durch das quadratische Loch in der Decke. Geht in die vier Räume hier droben und sammelt die Pine Mines und die Trojax Gun ein, fliegt dann wieder durch das Loch im Boden und zur quadratischen Tür raus, wieder in den Lava-Raum und zurück in den roten Korridor. Wendet euch dann nach links, dann wieder links, erledigt die zwei

Fahrzeuge und den Panzer, und fliegt in einen braunen Raum. Schaut durch das quadratische Loch im Boden und schießt auf alle Fahrzeuge, die ihr seht – es gibt ungefähr elf Fahrzeuge. Falls es welche gibt, die ihr nicht erwischt, fliegt durch das Loch und jagt sie. Wenn auch das allerletzte Fahrzeug abgeknallt wurde, geht den Tunnel runter und macht die Kanone dort alle. Wenn ihr das erledigt habt, ist die Mission vorüber.

Nächster LEVEL



MISSION 14: MALDROID

Ziel:

Das Versteck des Kriegerroboters Maldroid wird von einer sehr furchterregenden Phalanx von mechanoïden Kriegern beschützt. Um aus dieser Mission zu entkommen, müßt ihr den Homing Beacon finden und aktivieren. Wenn ihr den erst einmal angeschaltet habt, müßt ihr noch eine Minute lang überleben.

Gameplay:

Schießt auf die drei Kanonen am Anfang im Felsenraum. Wenn die ausgeschaltet sind, fliegt rückwärts und hoch durch den Tunnel und sammelt den Powerpod. Geht dann nach vorne und betretet wieder den Felsenraum, nehmt den linken Ausgang und geht durch die Tür in

den gelben Raum, in dem es zwei Deckenkanonen und zwei Panzer gibt, die ihr erst mal aus dem Weg räumen müßt. Wieder die erste Tür aus dem Raum herausnehmen und dem kurzen Tunnel folgen, und haltet nach der Kanone in der Decke Ausschau. Holt euch alle Energiser, und geht dann in den gelben Raum zurück.

Nehmt den linken Ausgang aus dem Raum oben in der Wand, wo die drei Fahrzeuge lauern, fliegt den Tunnel runter, öffnet die Tür am Ende und fliegt in den Arenaraum. Nehmt den linken Ausgang aus dem Arena-Raum raus und fliegt einen kleinen Korridor hinunter, und haltet wieder nach der Deckenkanone Ausschau. Am Ende des Korridors befindet sich noch ein kleiner Raum, in dem ihr ein paar Energiser, unter anderem auch einen Golden

Powerpod einsammeln könnt.

Fliegt jetzt zurück in den Arena-Raum und greift dort den gehenden Roboter Maldroid an. Schießt solange ununterbrochen auf ihn, bis seine Energie niedrig ist. Dann erscheinen auf dem Schirm die Worte "Beacon Activated" (Signalleuchte aktiviert). Dreht euch um und kehrt in den kleinen Raum zurück, wo ihr den Golden Powerpod bekommen habt – unterwegs seht ihr den rote Homing Beacon. Fliegt in ihn rein, und dann so schnell wie möglich wieder zurück in den kleinen Raum. Jetzt mit dem Rücken zur Wand und erschießt alles. Wenn ihr euch nicht bewegt, solltet ihr es nur mit drei Fahrzeugen zu tun haben. Wenn ihr eure Minute rumhabt, ist eure Mission beendet.

Nächster LEVEL





MISSION 15: SHIP



Ziel:

Ship heißt der MDF-Truppentransporter von MDF, der in den Weltraum soll. Euer Ziel besteht darin, alle Feinde im Inneren zu vernichten.



Gameplay:

Der Level fängt mit 43 Fahrzeugen an, die ihr zerstören sollt! Ihr werdet sofort von drei Fahrzeugen angegriffen. Sammelt die Energiser im Raum und fliegt den Schacht in der Mitte des Raumes hoch. Fliegt in den großen braunen Raum. Fliegt herum und tötet alle Feinde – einen Panzer und drei Fahrzeuge, dann verläßt ihn wieder durch einen anderen Schacht, der durch die Decke hochführt.



Zerstört die Deckenkanone und betretet dann den roten Korridor und blast das Fahrzeug weg, auf das ihr trifft, bevor ihr den blauen Schacht runterfliegt, um die drei Aerial Tanks alle zu machen.

Unten am Schacht gibt es drei Panzer und drei Fahrzeuge, die ihr vernichten müßt, bevor in den großen kreisförmigen Raum fliegt. Eliminiert die zwei Bodenkanonen und fünf Fahrzeuge, fliegt zum hinteren Ende des Raumes, geht durch den grauen Schacht raus und nach oben. Fliegt jetzt in den grauen Raum und macht die Kanone, zwei Panzer und fünf andere Fahrzeuge alle. Fliegt am grauen Korridor entlang in ein großes

Zimmer, und räumt noch zwei weitere Kanonen und ein paar Panzer aus dem Weg. Das ist der letzte Raum – hier müßt ihr alle Fahrzeuge im Raum zu Schrott verarbeiten. Wenn dann noch Fahrzeuge auf eurer Anzeige über sind, müßt ihr auf dem gleichen Weg, den ihr gekommen seid, zurückfliegen und nach ihnen suchen. Wenn dann das letzte Fahrzeug zerstört ist, ist die Mission vollendet. **Nächster LEVEL**



MISSION 16: POWERDOWN

Ziel:

Bei dieser Struktur handelt es sich um den wichtigen Konzentrationsschwerpunkt des Kommunikations-Netzwerkes von MDF. Ihr müßt den Com-Navi-Router finden und zerstören. Wenn ihr diese Mission erfolgreich übersteht, seid ihr noch einen wichtigen Schritt näher an eurem letztendlichen Ziel: Babalas.

Schlüssel-Anmerkungen

Jedes Mal wenn ihr in eine Uhr fliegt oder feuert, fängt eine Stoppuhr an zu ticken, und ihr habt einen gewissen Zeitraum, um zu einer bestimmten Tür zu kommen. Wenn eine Stoppuhr tickt, ignoriert alle Fahrzeuge unterwegs, weil sie euch nur langsamer machen, und ihr das Öffnen einer Tür verpaßt.

Wenn ihr zu einer bestimmten Tür kommt, und die Zeit abgelaufen ist, fliegt einfach wieder zur Uhr zurück, und trefft sie noch mal, dann fängt die Stoppuhr wieder an.

Gameplay:

Ihr fangt in einem Unterwasserraum an – kommt durch die Tür rechts und sammelt den Powerpod ein, und geht dann durch den quadratischen Tunnel unten rechts vom Haus rein. Geht durch den Tunnel und betretet noch einen großen Raum – mit acht feindlichen Fahrzeugen im Inneren – und geht

durch den Tunnel hinten links im Raum wieder raus. Fliegt durch den Tunnel, die Rampe hoch und fliegt dann zur Oberfläche des Wassers, und durch den braunen Tunnel in der Decke wieder nach draußen. Geht durch die Metalltür und feuert auf die Uhr an der Wand. Die Stoppuhr tickt jetzt los – kehrt sofort zum Raum zurück, in den ihr ursprünglich gebeamt wurdet, und fliegt durch die große Tür wieder raus, die sich jetzt in der Decke geöffnet hat. Fliegt nach oben und betretet den Raum, wo ihr auf zwei Panzer und drei Kanonen trifft.

Fliegt hoch im grauen Tunnel in der Decke und aktiviert das Türschloß. Fliegt dann wieder in den Raum zurück und den violetten Tunnel oben in der Decke hoch, und kümmert euch um die zwei Fahrzeuge, die ihr antrefft. Geht durch die Metalltür, hältet nach den beiden Kanonen Ausschau und aktiviert den violetten Türschalter an der Wand. Fliegt schnell zum grauen Tunnel zurück und durch die Metalltür und aktiviert noch einen Schalter. Fliegt in den violetten Schalter, durch die Tür durch und öffnet dann die geschlossene Tür im Boden – drei Fahrzeuge werden erscheinen. Aktiviert dann die Uhr, zurück in den grauen Tunnel, durch die Tür und durch die neue Öffnung in der Decke. Rein in den grünen Korridor, biegt nach links ab und fliegt zum Ende des Korridors, wo ihr mit einem Panzer fertig werden

müßt. Öffnet die rechte Tür, macht die vier Aerial Panzer fertig, aktiviert den Türschalter und öffnet die Tür neben euch, wo ihr noch einmal auf zwei Fahrzeuge trifft, bevor ihr den Life Energiser einsammeln könnt. Fliegt wieder in den Korridor zurück und nehmt die erste rechts. Aktiviert die Uhr, und fliegt in den zweiten Korridor zurück, wenn ihr den Life Energiser eingesammelt habt. Öffnet die Tür und geht durch die offene Tür in der Decke. Fliegt in einen Tunnel, bis ganz an das Ende und dann hinein in einen kleinen quadratischen Tunnel, welcher zum blinkenden Reaktorraum führt. Fliegt dann im Reaktorraum zum Boden und schaut dann nach oben, wo ihr die Öffnung eines Luftschachtes sehen könnt. Fliegt durch den Schacht, und ihr kommt in einen großen Raum mit einer roten Decke, fliegt dann an den Panzern vorbei und auf der anderen Seite des Zimmers wieder nach draußen. Achtung – wenn ihr die Decke berührt, dann verliert ihr ein bißchen von eurer Lebensenergie. Wendet euch nach rechts und geht in die geschlossene Tür, weicht dort den beiden Kanonen aus und geht dann durch den kleinen Raum hindurch und durch die verschlossene Tür am anderen Ende des Raums. Betretet den Computer-Raum – ignoriert die beiden Panzer, biegt stattdessen sofort nach rechts ab und die Rampe runter. Greift hier die Uhr, und fliegt dann in den



Raum zurück, in dem sich euer letzter Ausgangspunkt befand, und fliegt dann durch die Tür, welche sich jetzt in der Decke geöffnet hat.

Sobald ihr durch die Tür kommt, befindet ihr euch in einem Luftschacht – wendet euch nach links und fliegt in den kleinen quadratischen Tunnel unten an der Schachtwand. Sammelt

hier ein Extraleben ein, und fliegt dann zum Schacht zurück und innen hoch. Ihr kommt jetzt in den Raum mit dem Com-Navi Router. Aktiviert hier die drei violetten Schalter, immer schön der Reihe nach einen auf einmal, die da außen herum sind, und drei Türen werden sich öffnen. Erledigt die Fahrzeuge, die auf euch zu kommen,

und dann werden sich die Schutzarme des Com-Navi-Router nach unten klappen. Dann müßt ihr zum Eingang des Com-Navi-Raums kommen und auf das einzelne rote Licht feuern, das man oben auf dem Com Navi sehen kann. Dann habt ihr auch diese Mission erfolgreich abgeschlossen.

Nächster LEVEL



MISSION 17: SAVE THE DRONE

Ziel:

Eure Mission besteht jetzt darin, die Carrier Drone auf ihrer Reise durch den Bunkerschutz zu begleiten und zu beschützen. Die Drone führt einen primitiven Gegenstand mit sich, der aus dem Bradbury Museum gerettet wurde. Dieser Gegenstand wird letztendlich eine entscheidende Rolle im Sturz von Babalas spielen.

Schlüssel-Anmerkungen

Wenn ihr noch ein Extraleben aus dem vorigen Level habt, könnt ihr das hier für diesen Level sehr gut brauchen.

Ignoriert mit eurem ersten Leben die Drone und die Schalter und fliegt bis ganz ans Ende des Levels, tötet unterwegs alle feindlichen Fahrzeuge, Panzer und Kanonen. Macht das bis zum letzten roten Raum, zu dem die Drone hin muß.

Wenn die Bahn frei ist, geht zurück und aktiviert sowohl die Drone als auch die Streckenschalter. Auch wenn ihr alle Feinde getötet habt, die ihr sehen konntet, werden manchmal noch mehr Fahrzeuge unterwegs auftauchen, die versuchen werden, euch und die Drone zu vernichten, also Vorsicht.

Gameplay:

Folgt dem Raum, in den ihr gebeamt wurdet, nach rechts, wo ihr auf das

erste Fahrzeug dieses Levels stößt und sammelt den Powerpod ein. Ignoriert die Drone und den grauen Korridor runter nach rechts, folgt einfach nur dem Weg. Kurz bevor ihr den grauen Korridor verläßt, aktiviert den Schalter an der Wand, damit er auf 11:00 Uhr zeigt und nicht mehr 1:00 Uhr. Folgt dem Weg in den grünen Raum, wo ihr auf einen Panzer und ein Fahrzeug trifft. Aktiviert NICHT den Schalter in diesem Raum!

Folgt dem Weg in den braunen Raum, zerstört den Panzer und drei Kanonen drinnen, und aktiviert dann den Schalter. Geht in den nächsten grünen Raum, in dem es zwei Kanonen gibt, und fliegt dann in den folgenden Raum, der zwei Ebenen hat. Nehmt den grünen Tunnel in der Wand gleich links wenn ihr in den Raum kommt. Das ist das Labyrinth. Nehmt hier die folgende Route: erste rechts, erste links, zweite rechts, erste links, zweite rechts, erste links, erste rechts, und dann am Ende wieder rechts.

Wenn ihn mal durch das Labyrinth seid, aktiviert den Wandschalter, und kommt zurück um großen Raum mit den zwei Ebenen. Fliegt zum nächsten Absatz hoch und in den quadratischen Tunnel in der rechten Wand. Fliegt in den Raum, wo ihr unterwegs auf ein Fahrzeug treffen werdet, und fliegt dann sofort nach unten, um den Schalter im kleinen Loch im Boden zu

aktivieren. Wenn ihr das mal geschafft habt, fliegt wieder durch den Tunnel zurück in den Raum mit den beiden Ebenen. Fliegt die Ebenen hoch und folgt dem Weg in den Raum mit den vielen Plattformen, in dem ihr zwei Panzer und zwei Kanonen schlagen müßt. Aktiviert die drei Schalter unter jeder Split-Level-Plattform, und geht dann in den nächsten Raum. Folgt dem Weg durch den grauen Raum und dann in einen anderen braunen Raum, wo es noch mal zwei Kanonen gibt. Geht in den folgenden gelben Raum, welcher zwei Panzer und zwei Kanonen enthält, und folgt dann dem Weg in den Liftraum hinein – hier gibt es einen Panzer, zwei Fahrzeuge, und noch vier Kanonen. Nun drückt mal den Schalter neben dem vierten Absatz, runter, und der Lift fährt nach unten (Wenn die Drone drauf ist). Jetzt könnt ihr ganz bis zur Drone zurückfliegen, hier den Schalter im Rein-Beam-Raum bedienen, und dann im Prinzip der Drone bis ganz zum letzten roten Raum folgen, und unterwegs alle Dronen zu Schrott zermantschen, die sich da irgend welche Chancen ausrechnen. Und schon wieder eine Mission beendet.

Nächster LEVEL



MISSION 18: BATTLEBASE

Ziel:

In dieser Zone gibt es den Standort des Power Crystal. Er fungiert als Energie-Spender für den gesamten Babalas-Komplex. Diese Information ist noch mal lebenswichtig in einer späteren Mission. Aus dieser Mission hier kommt ihr raus, wenn ihr den Homing Beacon findet und aktiviert. Wenn der Beacon mal aktiviert ist, müßt ihr noch eine Minute warten, bevor ihr fliehen könnt.

Schlüssel-Anmerkungen

In diesem Level kann man keine Life-Energiser einsammeln, also spart eure Energie so gut wie möglich.

Es gibt nur zwei Waffen-Energiser, also auch sparsam mit der Feuerkraft umgehen.

Gameplay:

Ihr beamt in einen kleinen quadratischen Raum – sammelt den Orbital Pulsar und fliegt die Rampe hoch, die von vier Kanonen bewacht wird. Fliegt in den zweiten Raum: die Tür ganz hinten ist verschlossen. Fliegt sofort hinter die ganz linke Kanonen und sammelt den Powerpod ein. Schießt von hier aus die Kanonen ab und vernichtet sie alle. Es gibt zwei Rampen, die auf beiden Seiten des Raumes runterführen. Ihr könnt beide runterfliegen, die beiden Räume sind identisch. Fliegt in den großen Raum mit den zwei Kanonen

und den drei Panzern, die ihr schlagen müßt. Wenn ihr mal den Feind hier drinnen vernichtet habt, geht ganz hinter im Raum, die Rampe runter und öffnet die Tür. Hier gibt es noch vier Kanonen. Fliegt nicht in den Raum – schießt auf die zwei Kanonen euch gegenüber aus der Deckung von der Tür (nehmt hier den Beam Laser, um den Kanonen das Licht auszublenden), und fliegt dann zurück in den großen Raum. Geht die Rampe hoch in den zweiten Raum und die andere Rampe in den gegenüberliegenden großen Raum runter, in dem es zwei Kanonen und vier Panzer gibt. Auch hier wieder: wenn ihr die zerstört habt, geht an hintere Ende des Raums, eine andere Rampe runter und öffnet die Tür, und vernichtet dann die übrigen zwei Kanonen. Wenn das ausgeführt ist, geht zurück in den zweiten Raum. Jetzt könnt ihr die geschlossene Tür öffnen. Macht das, dann kommt ihr in den

Power Crystal Raum, welcher von sieben Kanonen beschützt wird. Wenn ihr die Kanonen in Schrott verwandelt habt, sammelt die Energizer ein und aktiviert den Homing Beacon. Jetzt fängt eure Minute Überlebenskampf an. Wenn das erledigt ist, fliegt sofort in den Raum zurück, in den ihr gebeamt wurdet, und eröffnet das Feuer mit dem Rücken zur Wand. Wenn ihr die Minute überstanden habt, habt ihr es geschafft!

Nächster LEVEL



MISSION 19: RAMQAN

Ziel:

Euer letztes Ziel und ein Vorgeschmack auf die Schlacht, die ihr am Ende zu überstehen habt. Im Unterschlupf des Monsters versteckt ist ein Homing Beacon. Aktiviert den, und die Freiheit ist nur noch eine Minute entfernt.

Schlüssel-Anmerkungen

In dieser Mission müßt ihr sehr geduldig sein – laßt euch Zeit, dann solltet ihr keine Probleme haben.

Gameplay:

Ihr beginnt in einem dunklen Metallbau. Fliegt die Rampe hoch und in den Raum mit den vier Säulen, um die Energiser einzusammeln. Fliegt nun durch das Loch im Boden in den Unterschlupf von Ramqan. Geht Ramqan aus dem Weg und fliegt in den blau erleuchteten Raum, der von zwei Kanonen bewacht wird. Sammelt alle Energiser und fliegt zur Wand zwischen dem Unterschlupf und dem blauen Raum, in dem ihr euch befindet. Zieht ab und an noch oben, feuert auf Ramqan und duckt euch dann

wieder runter, wenn er euer Feuer erwidert. Wenn ihr schön hinter der Wandbarriere bleibt, dann können euch die Scatter Missiles und Torpedos nicht treffen. Schießt ständig auf Ramqan, bis seine ganze Energie so gut wie aufgebraucht ist – damit wird der Homing Beacon aktiviert. Jetzt könnt ihr in den roten Homing Beacon fliegen, der unten links im Raum erscheinen wird. Wenn er an ist, fliegt einfach nur für eine Minute hinter die Wandbarriere und haltet einfach nur euren Kopf außer Reichweite und Gefahr.

Nächster LEVEL

MISSION 20: NUKE

Ziel:

Jetzt müßt ihr in den Nuke Level zurück und killt alle Feinde in weniger als eine Minute 40 Sekunden. Nächster LEVEL



MISSION 21: DEFEND THE POWER

Ziel:

Das MDF hat euren Stützpunkt unter Beschuß! Ihr müßt unbedingt die vier Reaktorkerne, die euren Stützpunkt antreiben, beschützen, wenn sie der Reihe nach aufsteigen.

Schlüssel-Anmerkungen

Am ersten Reaktorkern braucht ihr die feindlichen Fahrzeuge nicht vom Angriff abhalten, weil seine Schutzschirme sich nämlich schließen, bevor die Feinde genug Feuerkraft eingesetzt haben, um es zu vernichten. Aber das ist nicht der Fall für die anderen drei Reaktoren.

Laßt am vierten Reaktorkern, den ihr beschützt, jeweils eine Pine Mine an jedem der drei Tunnelleingänge, aus denen die feindlichen Fahrzeuge angreifen. Wenn ihr diese Taktik nicht einsetzt, kommen zuviele Fahrzeuge, und ihr könnt den Reaktor nicht gut genug verteidigen.

Gameplay:

Ihr werdet unmittelbar in den ersten Reaktorraum gebeamt. Dreht euch um und fliegt in den Raum hinter euch und sammelt den Powerpod. Fliegt dann zurück in den Reaktorraum und

fliegt dann durch den Tunnelleingang ganz rechts hinten im Raum. Folgt dem Tunnel bis ganz ans Ende und fliegt in einen Split-Level-Raum, der einen einzelnen Panzer enthält. Fliegt durch den Tunnel hinter der Plattform wieder raus, in welchem sich der Panzer befunden hat, und in einen quadratischen Raum, mit einem großen, grünen Tunnel, der in den Boden führt. Ignoriert das Loch und fliegt in den kleinen quadratischen Tunnel ganz rechts hinten im Raum. Fliegt hier durch, um ein Extraleben einzusammeln, und fliegt dann in den vorherigen Raum und in den grünen Tunnel, der durch den Boden in den zweiten Reaktor führt.

Wenn die metallische Schutzbarriere des Reaktorkerns runtergefahren wird, beschützt ihn vor allen Feinden, die darauf schießen. Wenn ihr dann den zweiten Reaktor gespeichert habt, fliegt durch die Endtür, wo die Aerial Tanks herkommen, und noch ein anderer Panzer lauert. Sperrt die Metalltür auf und fliegt durch, und ihr kommt in einen bunten Korridor. Fliegt dann bis zum Ende, wo ihr dann den Raum mit dem dritten Reaktorkern finden könnt. Auch hier wieder alle Feinde angreifen, die darauf schießen. In jeder Ecke des Raumes befindet sich ein Korridor –

zwei der Korridore sind hellrosa – da nicht reinfliegen. Wenn eine Zone sicher ist, dann fliegt schnell in den dunkleren Tunnel, den mit den sich ständig öffnenden und schließenden Metalltüren – ihr könnt die sehen, wenn ihr um die erste Ecke des Korridors kommt. Am Ende des Ganges befindet sich der vierte Reaktorraum – vernichtet alle Fahrzeuge, bis der Reaktor völlig sicher ist. Nach all diesen schweren Anstrengungen habt ihr auch diese Mission in der Tasche.

Nächster LEVEL





MISSION 22: REFINERY

Ziel:

Im Raffinerie-Komplex verstecken sich die letzten Reserven des MDF, ihr Elite-Korps. Eure Mission besteht hier nun darin, die Raffinerie von allen Spuren der Mechanoïden zu räumen.

Gameplay:

Ihr beginnt hier mit einer Anzahl von 50 Feinden, die ihr vernichten müßt. Ihr werdet in einen kreisförmigen Raum gebeamt – fliegt da gleich rückwärts wieder raus in einen hohen dünnen Tunnel, der nur ein einziges Fahrzeug enthält, folgt ihm bis ans Ende für einen Powerpod. Fliegt nun zurück in den Raum, in den ihr gebeamt wurdet und verlaßt den Tunnel auf der anderen Seite des Raums, folgt ihm entlang zu den verschiedenen Energisern, und fliegt danach gleich in den grünen Raum rein.

Sammelt den Life-Energiser hier und kümmert euch um das Fahrzeug. Geht jetzt durch in den roten Raum und nehmt den rechten Tunnel, wo ein weiteres Fahrzeug lauert. Biegt links vom Tunnel weg in den elektrischen Strahlerraum ab, schießt auf die vier Fahrzeuge, und fliegt dann den Raum runter, durch das quadratische Loch im Boden. Sammelt die Mug Missile dort unten ein, und fliegt dann weiter nach unten in den Lavatunnel, in dem sich noch zwei weitere Fahrzeuge befinden. Nehmt die erste links vom Lavatunnel und sammelt die Energiser ein. Steuert dann durch den kleinen quadratischen Tunnel ganz hinten im Lavaum, dann den Luftschacht hoch, die Treppen rauf, und nach links in den grünen Korridor hinein. Folgt dem Korridor in einen kleinen Metallgang, um die Energiser dort einzusammeln

und dann geht es wieder in den blauen Raum zurück. Hier sind zwei Fahrzeuge und zwei Panzer zu zerstören. Erledigt jetzt noch das letzte Fahrzeug und die Mission ist vollendet. Wenn dann noch irgendwelche anderen Fahrzeuge übrig sein sollten, fliegt noch mal zurück durch alle die Räume, Tunnel und Korridore, in denen ihr wart, zu dem Raum, in den ihr gebeamt wurdet, und sucht nach den Fahrzeugen, die ihr vielleicht beim ersten Mal übersehen haben könntet.

Nächster LEVEL



MISSION 23: SEWER

Ziel:

Das Pariser Abwassersystem wimmelt nur so vor mechanisierten Horden. Eure Mission besteht hier darin, so viele von denen wie möglich in vier Minuten auszuheben.

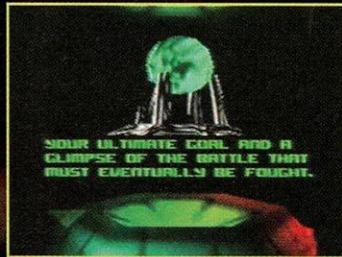
Gameplay:

Diese Mission erinnert ziemlich an die erste Mission, Nuke. Hier besteht euer Ziel nur darin, herumzufliegen, und in vier Minuten so viele feindliche Fahrzeuge wie möglich zu zerstören – es könnte nicht einfacher sein!

GRATULIERE!

Ihr habt die Schlacht gegen den Feind gewonnen, ihr seid reich und ihr konntet Chaos und Zerstörung auf der Erde anrichten.

Wo ist der nächste Planet? (Und was gibt es zum Essen?) **64 Strategien**



LEVEL-CHEAT

Jetzt, nachdem ihr also stunden-, wenn nicht tage- und wochenlang, vor eurer Konsole gesessen habt, wo ihr fast bis an den Rand des Wahnsinns getrieben wurdet, verraten wir euch einen Cheat! Damit bekommt man Zugang zu jedem Level und hat maximal fünf Leben:

- Geht zum Intro-Screen, wo es heißt 'Press Start'.
- Gebt die Sequenz – A, R, Z, D-Pad Hoch, D-Pad Hoch, Hoch-C, Runter-C, Runter-C ein.

Sofort danach erscheinen die Wörter 'Mission open' mit dem Wort 'Yes' darunter. Wenn da nicht 'Yes' erscheint, ändert es mit dem D-Pad.

- Nachdem ihr das ausgeführt habt, drückt Start, dann wählt die Einzelspieler-Option aus.
- Jetzt bekommt ihr die Option, Zugang zu jedem Level, den ihr haben möchtet, zu bekommen. Wählt euren Level mit dem D-Pad. Hat es sich gelohnt?... Na klar, was denn sonst!



GT 64

Championship Edition

GT 64 ist der neueste Autorennertitel für den Nintendo. Wollt ihr um die Kurven brettern, mit 300 Km/h durch Tunnel rasen, durch 360-Grad-Wendungen quietschen, und einfach das totale Chaos auf den Straßen anrichten? Mit unserem Führer geht das echt klasse! Also, rauf aufs Gas!

WIE MAN GEWINNT

Ihr wählt ein Team und ein Auto und dann laßt ihr um sechs Kurse herum die Reifen quietschen. Zum Gewinnen muß euer Team die anderen sieben Teams hinter sich lassen, und zwar, indem ihr die meisten Rennen auf allen Kursen gewinnt.

GAME MODI

CHAMPIONSHIP – MEISTERSCHAFT

Das Hauptereignis. In dieser Option tretet ihr gegen sieben andere Fahrer an, und nur das gemeinste Auto gewinnt.

Der Sieger jedes Rennens bekommt 10 Punkte, der zweite 7 Punkte, das drittplatzierte Auto bekommt 5 Punkte, der vierte Wagen 3 und der fünfte dann einen Punkt.





TIME TRIAL – ZEITFAHREN

In dieser Option habt ihr die Wahl zwischen den Time Attack und den Free Run-Kursen. Bei Time Attack fahrt ihr einfach nur gegen die Uhr um den Kurs. Damit könnt ihr auch am besten eure Rundenzeiten üben und euch auf das eigentliche Rennen vorbereiten.

FREE RUN – FREIES FAHREN

Hier könnt ihr euch einen Kurs eurer Wahl aussuchen, und da eine

Testfahrt machen. In dieser Option habt ihr also wirklich die ideale Gelegenheit, die Autos und die Strecken ganz alleine auszuprobieren und das Ganze dann ohne Zeitbeschränkung.

BATTLE – KAMPF

Bei dieser Option könnt ihr gegen einen Freund oder gegen einen Computergegner antreten.

FEATURES

Hier könnt ihr mit Zeitvergleich (da wird dann also eure Zeit mit anderen Rennern verglichen, und ihr wißt da genau, wie ihr vorankommt), einer Kurskarte, Sound und dem Back-Up Delete herumspielen.



BEIM DICKEN MAX: AUTO DES MONATS

Wenn ihr mal entschieden habt, in was für einem Rennen ihr antreten wollt, könnt ihr euer Auto und euer Team wählen. Hier ist eine Auswahl der tollen Kisten:

WERTUNG

Wir haben jedes einzeln Auto in vier entscheidende Kategorien aufgeteilt. Diese kann man dann in zwei Sub-Kategorien setzen:

ZUM 1., ZUM 2. VERKAUFT:

Geschwindigkeit / Beschleunigung 1 bis 5:

- 1 – Zieht nicht mal die Haut vom Kaba
- 5 – Zieht euch die Haare vom Kopf

STOPPEN UND BRENNEN:

Bremsen / Manövrieren 1 bis 5:

- 1 – Rutscht und flutscht
- 5 – Klebt wie Uhu Extra Stark tropffrei

Wir geben jedem Auto eine Gesamtwertung aus 20 und beachten dabei alle vier Kategorien.

5 ZIGEN-SUPRA

Fahrer – E. Tajima, M. Goossens
 Max Motorleistung (U/min) – 6800
 Geschwindigkeit – 4
 Beschleunigung – 4
 Bremsen – 4
 Kurvenlage/Manövrierfähigkeit – 5
 Insgesamt – 17
 Ein guter Allrounder für die meisten Kurse.

Wegen seines tollen Handlings paßt er besonders gut zum japanischen Kurs.



SELECT A TEAM

CHAMPIONSHIP



CAR SPEC
 CAR # 515
 SIZE (L/W/H) (mm) 4520/1510/1200
 EMPTY VEHICLE WEIGHT (kg) 1150
 WHEELBASE (mm) 2550
 TYRES (F/R) (mm) 16.30/15.00



M. GOOSSENS





OCEAN GTR

Fahrer – Jim Murdoch, Gareth Betts
 Max Motorleistung (U/min) – 7300
 Geschwindigkeit – 4
 Beschleunigung – 3
 Bremsen – 5
 Kurvenlage/Manövrierfähigkeit – 3
 Insgesamt – 14

Das ist ein großer, schwerer Wagen – der schwerste von allen – daher kein so gutes Handling. Er hat aber eine gute Höchstgeschwindigkeit und gute Bremsen. Mit dem Wagen habt ihr auf dem amerikanischen Kurs die besten Chancen.



IMAGINEER GTR

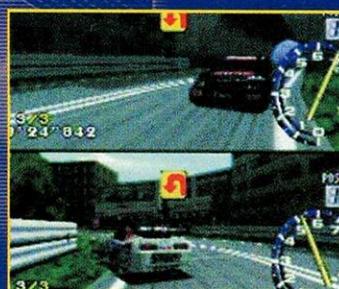
Fahrer – Ryoji Tsukuba, Yan Riiu
 Max Motorleistung (U/min) – 5750
 Geschwindigkeit – 2
 Beschleunigung – 5
 Bremsen – 5
 Kurvenlage/Manövrierfähigkeit – 4
 Insgesamt – 16

Obwohl es hier an Höchstgeschwindigkeit mangelt, ist das ein netter kleiner Flitzer. Nicht für Amerika geeignet, aber auf dem japanischen Kurs, wo es massig Kurven gibt, liegt ihr ganz richtig. Gerade die fixe Beschleunigung braucht man hier.

RAYBRIG-NSX

Fahrer – A. Lida, K. Takanashi
 Max Motorleistung (U/min) – n/v
 Geschwindigkeit – 5
 Beschleunigung – 5
 Bremsen – 5
 Kurvenlage/Manövrierfähigkeit – 3
 Insgesamt – 18

Dieser Flitzer ist schnell und noch schneller. Deshalb verliert er etwas im Gesamthandling, aber das ist das Opfer wert. Ein tolles Auto für alle Kurse, aber vielleicht am wenigsten für die amerikanische Strecke geeignet.



AVEK DOME MUGEN NSX

Fahrer - K. Yamamoto, T. Kurosawa

Max Motorleistung (U/min) - n/v

Geschwindigkeit - 5

Beschleunigung - 5

Bremsen - 4

Kurvenlage/Manövrierfähigkeit - 4

Insgesamt - 18

Das ist auch ein ziemlich chneller Schlitten. Das Auto ähnelt dem Raybrig sehr, außer daß die Bremsen vielleicht nicht ganz so gut greifen. Der Wagen ist super für die amerikanischen und europäischen Kurse geeignet.

SELECT A TEAM

AVEK-DOME-MUGEN-NSX

CHAMPIONSHIP

CAR SPEC
 CHASSIS E-NAE
 SIZE (L/W/H mm) 4430/1810/1030
 EMPTY VEHICLE WEIGHT(kg) 1150
 WHEELBASE (mm) 2530
 TYRES (F/R mm) 1500/1565

T. KUROSAWA



SELECT A TEAM

NISSAN-300ZX-GTS

CHAMPIONSHIP

CAR SPEC
 CHASSIS 230 (H408)
 SIZE (L/W/H mm) 4525/1800/1215
 EMPTY VEHICLE WEIGHT(kg) 1200
 WHEELBASE (mm) 2570
 TYRES (F/R mm) 1500/1560

Y. TACHIKAWA

NISSAN 300ZX GTS

Fahrer - T. Takahashi, Y. Tachikawa

Max Motorleistung (U/min) - 6000

Geschwindigkeit - 1

Beschleunigung - 3

Bremsen - 5

Kurvenlage/Manövrierfähigkeit - 1

Insgesamt - 10

Das ist nicht gerade ein flotter Zahn, eher eine lahme Schnecke! Aber wenn ihr wirklich gerne euer Können testen wollt (oder gerne anderer Leute Auspuff sehen wollt), dann stürzt euch auf das Baby.

KURE

Fahrer - M. Kaeoyama, M. Kondou

Max Motorleistung (U/min) - 6300

Geschwindigkeit - 3

Beschleunigung - 5

Bremsen - 4

Kurvenlage/Manövrierfähigkeit - 3

Insgesamt - 15

Ein ganz Schicker. Der zieht flott ab und hat auch gute Bremsen. Allerdings sind Kurvenlage und Höchstgeschwindigkeit nur mittelmäßig. Sein Bestes gibt er auf den europäischen Strecken.

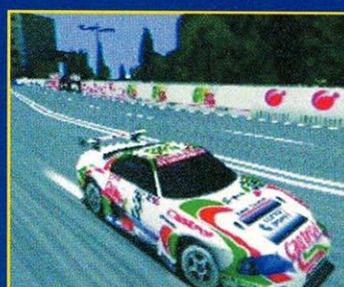
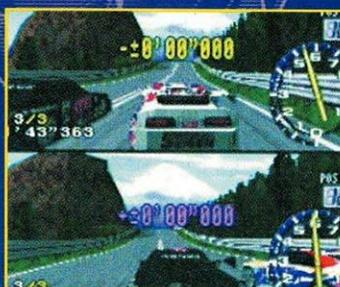
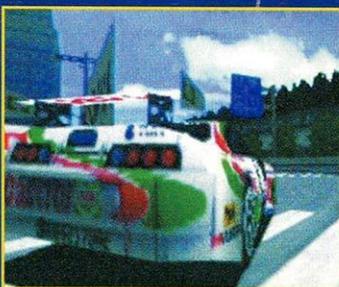
SELECT A TEAM

KURE-M44

CHAMPIONSHIP

CAR SPEC
 CHASSIS B0C833
 SIZE (L/W/H mm) 4670/1800/1200
 EMPTY VEHICLE WEIGHT(kg) 1200
 WHEELBASE (mm) 2720
 TYRES (F/R mm) 1500/1535

M. KONDOU





CALSONIC SKYLINE

Fahrer – K. Hoshino, S. Motoyama
 Max Motorleistung (U/min) – 6300
 Geschwindigkeit – 4
 Beschleunigung – 4
 Bremsen – 3
 Kurvenlage/Manövrierfähigkeit – 4
 Insgesamt – 15
 Noch ein Durchschnittsauto. Damit guckt ihr nicht in die Röhre, aber ihr gewinnt auch nicht unbedingt. Das ist ein guter Allrounder, obwohl die Bremsen leicht unterdurchschnittlich sind.

SELECT A TEAM

CHAMPIONSHIP

CALSONIC SKYLINE

← 24 RUNDEN →

CAR SPEC

CHASSIS: BGM333

SIZE (L/W/R mm): 4678/1800/1200

EMPTY VEHICLE WEIGHT(kg): 1200

WHEELBASE (mm): 2720

TYRES (F/R mm): 1560/1535



S. MOTUYAMA



K. HOSHINO



SELECT A TEAM

SELECT A TEAM

CHAMPIONSHIP

KURE-KKK

← 24 RUNDEN →

CAR SPEC

CHASSIS: BGM333

SIZE (L/W/R mm): 4678/1800/1200

EMPTY VEHICLE WEIGHT(kg): 1200

WHEELBASE (mm): 2720

TYRES (F/R mm): 1560/1535



M. KONDOH



T. TAMAKA



UNISIA JEGS SKYLINE

Fahrer – M. Hasemi, T. Tamaka
 Max Motorleistung (U/min) – 6300
 Geschwindigkeit – 3
 Beschleunigung – 4
 Bremsen – 4
 Kurvenlage/Manövrierfähigkeit – 4
 Insgesamt – 14
 Noch ein Durchschnittsauto. Dieses ist wahrscheinlich aufgrund seiner Stärken in der Beschleunigung und dem Kurvenverhalten am besten für die japanischen Kurse geeignet.



ZEXEL SKYLINE

Fahrer – A. Suziki, E. Comas
 Max Motorleistung (U/min) – 6300
 Geschwindigkeit – 4
 Beschleunigung – 4
 Bremsen – 3
 Kurvenlage/Manövrierfähigkeit – 4
 Insgesamt – 15
 Dieser tolle Schlitten hat eine flotte Geschwindigkeit, überdurchschnittliche Beschleunigung und gutes Handling. Auf Strecken in Europa hat er genauso gute Chancen wie die anderen, in die Punkte zu kommen, trotz der Bremsen.

SELECT A TEAM

CHAMPIONSHIP

ZEXEL SKYLINE

← 24 RUNDEN →

CAR SPEC

CHASSIS: BGM333

SIZE (L/W/R mm): 4678/1800/1200

EMPTY VEHICLE WEIGHT(kg): 1200

WHEELBASE (mm): 2720

TYRES (F/R mm): 1560/1535



E. COMAS



A. SUZUKI



Wenn ihr euren Flitzer gefunden habt, müßt ihr nur noch wählen, welchen Spielmodus ihr fahren wollt.

Level – leicht, normal, schwierig

Runden – 3, 6, 2, 24

Qualifikation: Three Laps Attack – Um euch fürs Rennen zu qualifizieren, habt ihr drei Runden auf der Strecke.

Eure schnellste Runde wird mit denen der anderen Renner verglichen, und das ergibt eure Startaufstellung.

Qualifikation: Special stage – Das gleiche wie bei den drei Runden, aber ihr habt nur zwei Runden, um die schnellste Zeit zu finden.

SELECT A TEAM

CHAMPIONSHIP



CAR SPEC
 CHASSIS JZ80D
 SIZE (L/W/R mm) 4320/1810/1200
 EMPTY VEHICLE WEIGHT(kg) 1150
 WHEELBASE (mm) 2550
 TYRES (F/R mm) 1630/1500



T. TANIGAWA



DENSO SUPRA GT

Fahrer – M. Kaoyama, T. Tamigawa

Max Motorleistung (U/min) – 6800

Geschwindigkeit – 4

Beschleunigung – 4

Bremsen – 5

Kurvenlage/Manövrierfähigkeit – 3

Insgesamt – 16

Dieser Wagen hat klasse Bremsen sowie eine gute Beschleunigung und rasante Geschwindigkeit. Das Handling ist nicht so toll, er ist daher nicht für Japan geeignet, aber in Europa und besonders Amerika leistet er viel.



CASTROL CERUMO SUPRA

Fahrer – 1) H. Takeuchi, K. Kaneishi

2) M. Sekiya, T. Suzuki

3) M. Krumm, P.O.L Rosa

Max Motorleistung (U/Min) – 6800

Geschwindigkeit – 4

Beschleunigung – 4

Bremsen – 5

Kurvenlage/Manövrierfähigkeit – 4

Insgesamt – 16

Fast identisch mit dem Denso, nur das Handling ist besser. Dieses Auto ist für alle Rennen gut, und bringt euch besonders in Europa nach vorne.

SELECT A TEAM

CHAMPIONSHIP



CAR SPEC
 CHASSIS JZ80D
 SIZE (L/W/R mm) 4320/1810/1200
 EMPTY VEHICLE WEIGHT(kg) 1150
 WHEELBASE (mm) 2550
 TYRES (F/R mm) 1630/1500



K. KANEISHI



AUTO SETUP

Hier könnt ihr was ändern...

GETRIEBE:

HANDSCHALT ODER AUTOMATIK

MT heißt Handschaltgetriebe, AT ist Automatikgetriebe.

Das Handschaltgetriebe ist natürlich wesentlich schwieriger, weil man sich auf noch etwas Zusätzliches konzentrieren muß.

Wenn man sich erst einmal daran gewöhnt hat, reagiert das Auto viel besser auf manuelles Schalten um Kurven herum, und hat auch auf Geraden einen kleinen Vorteil. Der Unterschied fällt aber kaum auf. Keine Angst – mit Automatik kann man auch gewinnen.

REIFEN:

WEICH 1 – 5 HART

Je weicher die Reifen, desto leichter die Lenkung. Allerdings driftet man in Kurven viel leichter ab, und wenn es regnet, gibt es mit weichen Reifen Probleme. Je härter die Reifen, desto langsamer wird die Lenkung, aber desto besser die Bodenhaftung.

FEDERUNG VORN:

WEICH 1 – 5 HART

FEDERUNG HINTEN:

WEICH 1 – 5 HART

Je weicher die Federung, desto mehr lehnt sich das Auto in Kurven. Gut im Trockenen, weil es weicher ist und man schnell herum kommt. Bei Regen oder Holperstrecken ist harte Federung besser.

SPOILER VORN:

SPITZENTEMPO 1 – 3 BODENHAFTUNG

SPOILER HINTEN:

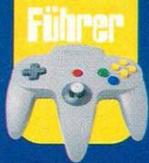
SPITZENTEMPO 1 – 5 BODENHAFTUNG

Ihr braucht mehr Bodenhaftung, wenn ihr größere Stabilität um die Kurven erreichen wollt, aber ihr habt dann kein so hohes Spitzentempo.

ÜBERSETZUNGS-

VERHÄLTNISS 1 – 5

Je niedriger das Übersetzungsverhältnis, desto schneller kann man schalten.



FAHRSCHULE

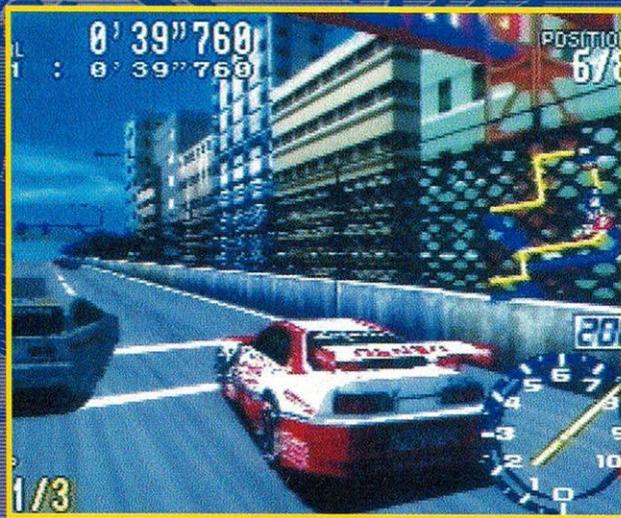
WIE MAN KURVEN NIMMT

A) GANZ NORMAL...

Gut um eine Kurve kommen heißt, so wenig wie nur möglich bremsen, die ganze Zeit ein gutes Tempo beibehalten um dann gut aus den Kurven rausbeschleunigen können. Ach – und dabei nicht das Auto mit 200 Klamotten um den nächsten Baum wickeln.

Wie bei allen Fahrspielen liegt auch hier der Schlüssel natürlich in der Ideallinie. Fahrt vor jeder Kurve ganz auf die Straßenseite rüber, die der Kurvenrichtung gegenüberliegt, und haltet euch dann in der Kurve ganz dicht an den Innenrand der Biegung, wobei ihr eine anständige Geschwindigkeit beibehaltet.

Für größere, längere Kurven ist es viel besser, wenn ihr um die Kurve herum driften könnt. Dafür fahrt ihr wie oben an, und biegt dann ganz scharf in die Kurve. Das Auto driftet dann. Jetzt nur keine



DIE KURSE

Runde 1: Euro-GP kurz und lang

Runde 2: Japan (Stadt) GP kurz und lang

Runde 3: USA GP kurz und lang

Kurse werden in zwei Gebiete eingeteilt: Kurven und Geraden.

Hier kommt die Wertung der Strecken in GT64:

Kurven gibt es von:

1 – kaum merklich bis 5 – Hallelujah!

Gerade gibt es von:

1 – kurz und schmerzlos bis 3 – Bleifuß

Wertungen werden für jeden Kurs in Klammern angegeben.

Panik und nicht am Lenkrad reißen. Bleibt einfach ruhig und steuert das Auto während des ganzen Drifts im gleichen Winkel durch, um es gerade zu halten. Wenn ihr aus der Kurve kommt, richtet das Auto wieder gerade aus, indem ihr der Driftrichtung gegenlenkt.

Für schärfere und kürzere Kurven tritt man am besten kurz auf die Bremsen und schaltet einen Gang runter, und beschleunigt dann scharf aus der Kurve raus. Egal, wie gut ihr eine Kurve nehmt, am wichtigsten ist, daß ihr eure Geschwindigkeit beibehaltet. Am besten kommt ihr mit dem gleichen Tempo aus der Kurve, mit dem ihr reingefahren seid (nach Bremsen und Runterschalten).

B) GANZ ANDERS!

Kurven kann man auch anders nehmen. Gebt ordentlich Gas und kracht dann in einen anderen Fahrer, wenn ihr in die Kurve geht. Durch den Aufprall werdet ihr langsam genug, um nicht auszudriften, wodurch ihr Kurven viel enger nehmen könnt, bevor ihr dann überholt. Allerdings leidet das Handling eures Autos, wenn ihr das zu oft macht.

SCHÄDEN UND BOXENSTOP

Jedes Mal, wenn ihr in eine Wand oder ein anderes Auto knallt, wird

euer Wagen beschädigt, und das wirkt sich natürlich auch auf die Leistung aus. Aber es gibt da leider keine Anzeige auf dem Schirm, die euch sagt, wieviel Schaden denn überhaupt vorgekommen ist. Wenn euer Auto im Rennen ganz spürbar langsamer geworden ist, legt zuerst einmal einen Boxenstop ein. Man kann aber allerdings keine Arbeit sehen – das Auto wird einfach nur langsam durch die Boxen gleiten, und dann am anderen Ende wieder rauskommen – aber es wird wieder fit wie zuvor sein.

DER PERFEKTE START

Laßt beim Warten auf das Grüne Licht den Motor nicht zu hoch drehen. Sonst drehen nämlich die Räder durch und ihr seid im vierten Gang, wodurch ihr natürlich wertvolle Zeit und auch Geschwindigkeit verliert.

Haltet euren Motor zwischen vier und fünf (tausend) Umdrehungen. Damit haben die Reifen den besten Griff beim Start. Obwohl so richtig schrill quietschende Reifen ganz cool sein können und Adrenalin pumpen, sind sie leider nichts für gutes Tempo!

GANGSCHALTEN

Am besten schaltet ihr die Gänge zwischen sieben und acht (tausend) Umdrehungen rauf und runter. Damit gewinnt ihr maximale Geschwindigkeit.

KOMMENTARE FÜR EUROPA

Schwierigkeitsgrad – Mittel

Streckengeschwindigkeit – Schnell

Diese Strecke hat genug scharfe Kurven und lange Geraden, aber nicht zu viele.

Reifen

Nehmt mittelharte Reifen, denn da gibt es einige scharfe Kurven, ihr braucht also Stärke, Haftung und Geschwindigkeit.

Federung

Auch hier fahrt ihr am besten mit mittlerer Einstellung, weil

es Hänge gibt, bei denen man eine ziemlich starke Federung braucht, aber auch Kurven für weichere Federungen.

Spoiler

Handling ist hier wesentlich wichtiger als nur das reine Spitzentempo, also haltet euch eher mehr an eine stärkere Bodenhaftung als ausschließlich an Geschwindigkeit.

Gangschalten

Hier werdet ihr ziemlich oft schalten, aber ihr werdet die Gänge nicht voll ausprägeln, also wählt eine mittlere Übersetzung.

EURO GP KURZ:

Ihr beginnt auf einer netten langen Gerade (2). Steigt voll aufs Gas, dann solltet ihr vor der Kurve gut im 4. Gang sein. Bewegt euch gleich nach der Startlinie langsam auf die linke Straßenseite. Zuerst kommt eine Rechtskurve (1), also fahrt glatt rein und bleibt auf dem Gas. Dann langsam vom Gas weg, zieht auf die rechte Fahrbahnseite rüber und schwingt euch in die Linkskurve (4). Dabei im 4. Gang bleiben. Sobald ihr aus der Kurve kommt, drückt auf die Tube und geht in den 5. Gang. Rüber auf die rechte Straßenseite und schnell die Gerade runter (3). Dann kommt eine Linkskurve, leicht bremsen und in den 4. schalten. Nehmt die Linkskurve eng und beschleunigt stark aus der Kurve, um wieder in den 5. Gang zu kommen. Nun kommt ihr auf eine sich leicht schlängelnde Straße: Keine Angst, durch die Kurven kommt man leicht mit gutem Tempo. Fahrt dann schnell unter dem Checkpoint durch, beschleunigt ständig und bewegt euch dann langsam auf die rechte Straßenseite rüber. Dann bremsen, in den dritten Gang schalten und die Linkskurve nehmen (5). Beschleunigt hart aus der

Kurve in die Gerade (3) und schaltet wieder in den vierten hoch.

Fahrt in den Tunnel auf der linken Straßenseite, runter vom Gas und in die Kurve fahren (4). Wenn ihr aus dem Tunnel kommt, fahrt auf die rechte Straßenseite und beschleunigt immer noch im 4. Gang in die Schikane (2). Dann auf die Gerade (2) und in einen Tunnel. Haltet euch auf der linken Straßenseite, bevor ihr in den Tunnel fahrt, und beschleunigt wieder heraus, wenn ihr die leichte Rechtskurve nehmt (3).

Beschleunigt zum Ende des Tunnels dann bremsst leicht, fahrt nach rechts rüber, und geht hart in die linke Kurve (5). Driftet um die Kurve, aber dabei das Auto nicht ausbrechen lassen.

Wenn ihr unter dem Checkpoint durch seid, wieder gerade fahren und voll drauf aufs Gas. Rechts auf der Straße halten, und gebt immer noch Gas, wenn ihr in die Linkskurve fahrt (2). Jetzt die kurze Gerade runter beschleunigen (1), links halten und in die Rechtskurve einlenken (2). Haltet euch sofort auf der rechten Seite und lenkt scharf in die linke Kurve (4) ein, schneidet dabei über den inneren



Grasstreifen, damit ihr eine schnelle und enge Linie halten könnt. Gebt jetzt richtig Gas die Gerade (3) hinunter, schaltet in den 5. Gang hoch und haltet euch rechts. Bremsst vor der Linkskurve (4) und geht in den vierten gang runter. Nehmt die Kurve ganz eng und dann die Gerade runter beschleunigen (2). Bleibt im 4. Gang und auf der rechten Seite. Vor der Rechtskurve (4) leicht bremsen, scharf einlenken und um die Kurve herumdriften. Dann aus der Kurve rausbeschleunigen, und dann erreicht ihr die Zielflagge.

EURO GP LANG:

Ihr beginnt auf einer netten langen Gerade (2). Steigt voll aufs Gas, dann solltet ihr vor der Kurve gut im 4. Gang sein. Bewegt euch gleich nach der Startlinie langsam auf die linke Straßenseite. Als erstes kommt eine Rechtskurve (1), also fahrt glatt rein und bleibt auf dem Gas. Dann langsam vom Gas weg, zieht auf die rechte Fahrbahnseite rüber und schwingt euch in die Linkskurve (4). Im 4. Gang bleiben.

Die kurze Gerade runterbeschleunigen (1) und haltet euch rechts. Leicht vor der nächsten Linkskurve bremsen (4) und eng rangehen. Beim Ausfahren beschleunigt die Gerade hinunter und schaltet in den 5. Gang (3). Gerade in den Tunnel einfahren und euch rechts halten. Wenn ihr aus dem Tunnel, leicht bremsen, in den 3. Gang schalten und dann um die Linkskurve (5) driften. Gebt Gas in den

nächsten Tunnel (2), und haltet euch dabei rechts. Wenn ihr aus dem Tunnel herauskommt, bremsst, schaltet in den 3. Gang und biegt scharf in die U-förmige Linkskurve. Beschleunigt hart raus in die Gerade (3). Schaltet hier runter in den 5. Gang und haltet euch auf der rechten Straßenseite. Bremsst ganz leicht, geht in den 4. Gang und driftet eng um die nächste Linkskurve (3).

Gebt Gas in die Gerade (2) und unter den Tunnel. Haltet euch auf rechten Seite, wenn ihr aus dem Tunnel ausfahrt, und gebt weiter Gas, wenn ihr in die Linkskurve (2) biegt und um sie herumdriften. Bremsst sofort leicht und schaltet in den 3. runter, haltet euch auf der Fahrbahn links und nehmt die Rechtskurve (3) langsam. Unter dem Checkpoint durch, gebt ständig Gas und fahrt auf die rechte Straßenseite rüber. Dann bremsen und in den 3. Gang, um die nächste Linkskurve zu nehmen (5).

Beschleunigt aus der Kurve in die Gerade (3) und schaltet in den 4. Gang hoch.

Geht den Tunnel von der linken Fahrbahn-Seite aus an, dann vom Gas runter und in die Kurve biegen (4). Haltet euch rechts, wenn ihr aus dem Tunnel rauskommt, und immer noch im 4. Gang in die Schikane (2) beschleunigen. Dann geht es auf die Gerade (2) und in einen anderen Tunnel. Haltet euch auf der Straße recht, bevor ihr in den Tunnel fahrt und dann mit Gas durch. Dabei die leichte Rechtskurve nehmen (3). Bleibt bis zum Tunnelende auf dem Gas, dann leicht bremsen, nach rechts halten und scharf in die Linkskurve (5) biegen – driftet um die Kurve, aber nicht abdriften. Wenn ihr unter dem Checkpoint durch seid, wieder gerade fahren und auf die Tube drücken. Haltet euch rechts, und beschleunigt in die Linkskurve (2). Mit Gas die kurze Gerade (1) runter, sich

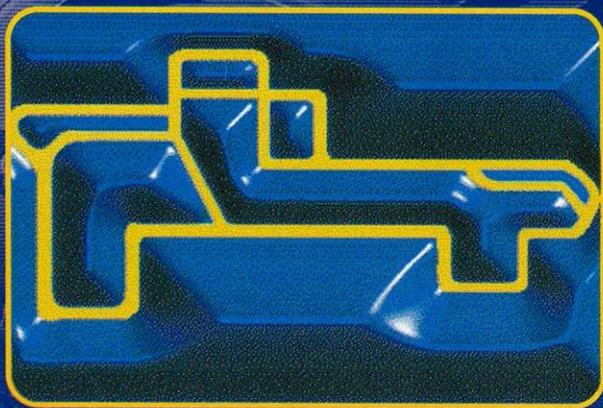


nach links halten und in die Rechtskurve (2) biegen. Haltet euch sofort rechts, und dann scharf in die Linkskurve einlenken (4), schneidet dabei über den inneren Grasstreifen, damit ihr eine schnelle und enge Linie halten könnt. Gebt jetzt richtig Gas die Gerade (3) runter, geht in den 5. Gang und haltet euch rechts.

Bremst vor der Linkskurve (4) und schaltet in den 4. Gang runter. Nehmt die Kurve und gebt dann die Gerade runter richtig Vollgas (2). Bleibt im 4. und haltet euch links. Wenn dann plötzlich die Rechtskurve (4) kommt, bremst leicht und lenkt scharf in die Kurve ein, drifftet dort durch, und dann beschleunigt weiter bis ins Ziel hinein.



USA GP KURZ:



Beschleunigt scharf von der Startlinie die Gerade (3) runter. Schaltet in den 5. Gang und haltet euch links. Am Ende der Gerade bremsen, in den 3. Gang gehen und die Rechtskurve (5) nehmen. Dann mit Gas in die kurze Gerade (2) und haltet euch auf der rechten Straßenseite. Bleibt im 3. Gang rechts und geht eng in die Linkskurve (5). Beschleunigt wieder auf die Gerade (2), haltet die Umdrehungen im 4. Gang hoch und

bleibt auf der rechten Seite. Jetzt bremsen und in den 3. Gang schalten, dann die Linkskurve (5) nehmen. Bleibt im dritten Gang, beschleunigt aus der Kurve und haltet euch sofort auf der linken Seite. Biegt scharf in die rechte Kurve (5), gebt dann Gas die Gerade (3) runter und bleibt links. Wenn die Linkskurve (4) kommt, bremst ganz leicht – aber noch im vierten Gang bleiben. Aus die Kurve, die Gerade (2) runter beschleunigen und euch wieder rechts auf der Straße halten.

Bremst am Ende der Gerade und schaltet in den 3. Gang runter. Nehmt die folgende Linkskurve (5) eng. Bleibt auf der rechten Straßenseite und im dritten Gang. Bremst leicht für die Linkskurve (5). Gebt den Hügel runter und wieder rauf Gas und schaltet in den 4. Oben am Hügel leicht bremsen und für die Rechtskurve (5) in den dritten Gang schaltet. Brettet diese Gerade im 6.

Gang runter – da schafft ihr coole 250 Mph (380 kmh). Das ist die längste Gerade im ganzen Spiel – hier ist Bleifuß gefragt. Am Ende der tolle Gerade nach links halten, dann bremsen, in den 3. Gang runterschalten und scharf in die Rechtskurve (5) biegen. Beschleunigt jetzt aus der Kurve raus, haltet euch sofort nach rechts auf der Fahrbahnseite und schaltet in den vierten Gang. Nehmt die Linkskurve (5) eng, und schaltet in den 3. Gang. Beschleunigt aus der Kurve wieder in den 4. Gang, haltet euch rechts, und nehmt die nächste Linkskurve (3) immer noch im 4. und drifftet herum. Haltet euch sofort nach der Kurve rechts, und fahrt dann in die Rechtskurve (3), in dem ihr bremsst und in den 3. Gang schaltet.

Haltet euch jetzt rechts, immer noch im 3. und drifftet um die große Haarnadelkurve. Aus der Kurve rauf aufs Gas und unter der Zielflagge durchbrettern.

USA GP LANG:

Beschleunigt von der Startlinie weg in die Gerade (3) bis in den sechsten Gang hoch, und haltet euch auf der linken Straßenseite. Bremst hart, schaltet in den 3. Gang runter, und nehmt dann die Rechte (5). Dann die nächste Gerade (2) hoch beschleunigen, und immer noch im 3. Gang rechts

halten. Dann bremsen und die nächste Linke (5) nehmen. Beschleunigt die Gerade (2) hoch, schaltet wieder in den 4., haltet euch rechts, bremst leicht, und nehmt die nächste Linke (5). Schaltet in den 3. Gang, wenn ihr aus der nächsten Kurve kommt, bleibt im 3., fahrt die nächste Gerade (1)

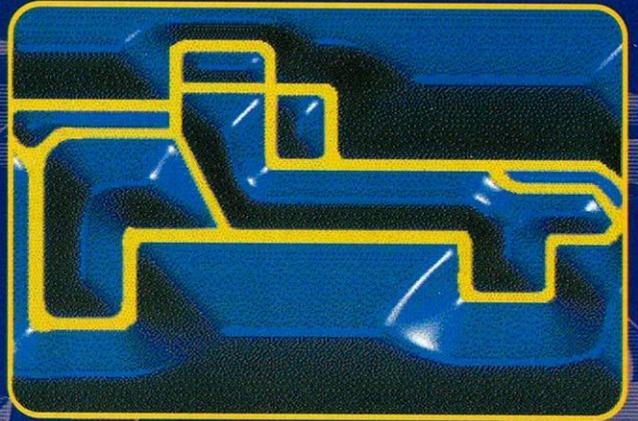
runter, haltet euch links und nehmt die Rechtskurve (5). Rast die nächste Gerade runter, und haltet euch auf der rechten Straßenseite, wenn ihr den 5. Gang erreicht. Bremst an der nächsten U-Kurve, geht in den 3. Gang und drifftet um die Kurve. Beschleunigt hart aus der

U-Kurve und und nehmt die Rechte (1) im 4. Gang. Dann wieder eine Gerade (3) runterbrettern, in den 5. Gang schalten und euch auf der Fahrbahn links halten. Nehmt die nächste Rechte (2) eng und genau, und immer noch in den 5. Gang hochbeschleunigen. Mit Gas die Gerade runter (2) und dann rechts halten. Bleibt im 5. Gang und nehmt die nächste Linkskurve (2) sauber. Jetzt geht es die Gerade (3) runter, in den 6. Gang und auf die linke Seite. Am Ende der Gerade bremsen, in den 3.

Gang schalten und die Linkskurve (5) nehmen.

Hart aus der Kurve beschleunigen, und sich sofort rechts halten. Nehmt die Linke (5), beschleunigt beim Ausfahren in den 4. Gang, haltet euch dann wieder rechts, und nehmt die nächste Linke (5) im 4. Gang, und driftet so glatt wie möglich herum.

Haltet euch rechts, bremst und schalten in den 3. für die Rechtskurve (5), Haltet euch nun auf der rechten Seite und driftet immer noch im 3. um die große U-Kurve nach links.

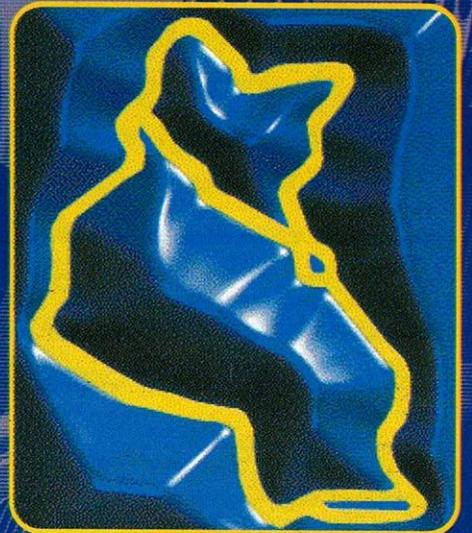


JAPAN GP KURZ:

Beschleunigt vom Start, dann die Gerade (2) runter und in den 5. Gang. Haltet euch rechts, bremst leicht und schaltet in den dritten Gang. Nehmt die linke U-Kurve (5), ohne zu bremsen, beschleunigt auf der Geraden (2) in den 4. Gang hoch. Kommt gerade aus der Kurve, haltet euch auf der rechten Fahrbahnseite, und nehmt denn die lange Linkskurve (2). Gebt auf der Geraden Gas, geht in den 5. Gang und über den Hügel. Haltet euch rechts und nehmt die nächste Linkskurve (3) mit Volldampf. Nicht bremsen! Beschleunigt die Gerade (1) hoch in den 6. Gang und haltet euch links. Nun die dreifache Schikane mit Toptempo nehmen. Gleich nach der Schikane bremsen

und in den dritten Gang schalten für die nächste Linkskurve (5). Bleibt im 3., und schwingt sofort in die nächste Linke (5) und dann scharf in eine Rechtskurve (5). Steigt ordentlich ins Gas und schaltet in den 5. Gang, passiert unter dem Checkpoint, und nehmt sofort die nächste Links (5). Haltet euch rechts und nehmt die nächste Rechtskurve (4). Beschleunigt die Gerade (2) in den 4. Gang hoch. Nehmt die nächste Linke (2) mit Vollgas und beschleunigt in den 5. die nächste Gerade hoch (3). Mit Vollgas geht es durch die Schikane, dann auf die Bremsen und wieder in den 3. Gang schalten. Nehmt die Linkskurve (5), beschleunigt in den 5. Gang hoch.

Jetzt auf die zweispurige Strecke und dann hart für die Rechte (5) bremsen und in den 3. schalten. Gebt Gas auf der Geraden (1), bleibt aber im 3. Gang. Leicht bremsen und um die nächste Linke (5). Jetzt nur noch mit Volldampf die Gerade hoch, durch die Schikane und über die Ziellinie.



JAPAN GP KURZ:

Beschleunigt vom Start weg, die Gerade (2) runter, und schaltet in den 5. Gang. Haltet euch auf der rechten Straßenseite, bremst leicht und schaltet in den 3. Nehmt die linke U-Kurve (5). Gebt Gas auf der Geraden (2) und schaltet in den 4. Gang, dann um die Recht (3), ohne zu bremsen. Kommt gerade aus der Kurve, haltet euch auf der Straße rechts, und nehmt die lange Linkskurve (2). Jetzt mit Volldampf die Gerade (3) hoch, in den 5. und über den Hügel. Bei der gelben Barriere auf der Fahrbahn leicht bremsen, und den 4. schalten und die Linke (3) nehmen. Dann die Gerade (1) den Hügel runterbrettern und euch auf der Straße links halten. Leicht bremsen und dann die Rechtskurve (3) nehmen. Folgt dem

Feldweg (1) nach rechts, dann die Linkskurve (3) nehmen, alles mit Spitzentempo und im 4. Gang. Fahrt zurück auf die Teerstraße und dann bremsen, in den 3. schalten und um die Kurve (5) driften.

Die Gerade runter Gas geben (1), die leichte Rechtskurve (2) nehmen, dann die Linkskurve (2). Fahrt die Gerade (1) runter und haltet euch rechts. Bremsen, in den 3. schalten, und dann die Linkskurve (5) nehmen. Gebt Gas durch die Schikane (2). Passiert unter dem Checkpoint, dann die nächste Linkskurve (5) nehmen. Haltet euch rechts und nehmt die nächste Rechte (4). Beschleunigt auf der Gerade (4) in den 4. Gang. Nehmt die nächste Linkskurve (2) mit Vollgas und

beschleunigt auf der nächsten Gerade in den 5. Gang. Mit Vollgas geht es durch die kleinen Schikane, dann hart bremsen, und wieder in den 3. schalten. Nehmt die Linkskurve (5) und beschleunigt in den 5. Gang, aber vorsichtig auf der leicht nach links gebogenen Straße.

Auf die zweispurige Strecke fahren, bei der Rechtskurve (5) hart bremsen und in den 3. schalten. Mit Gas auf die Gerade (1), bleibt dabei im 3. Gang. Am Ende leicht bremsen und die nächste Linke (5) nehmen. Die Gerade hoch in die Eisen steigen, durch die kleine Schikane und unter der Zielflagge durch.





Bust-A-Move 2

Nein, das ist keine Blasen-Animation – dieser Traum zerplatzt gleich mal wie eine Seifenblase! Und das rammt auch ganz gut, denn darum dreht es sich in dem Spiel: Blasen zerplatzen lassen, ganz klar und einfach. Gegen den Computer zu spielen, ist schon richtig nett, aber gegen einen Freund geht es hier so richtig ab! Im Büro von 64 Strategien wurden die Luft diese Woche richtig blau, denn wir haben hart gespielt und gewonnen, um euch diesen Mini-Spielführer zu *Bust-A-Move 2* zu bringen!



Ihr habt gerade *Bust-A-Move 2* gekauft? Herzlichen Glückwunsch! Jetzt seid ihr der stolze Besitzer von vielleicht dem besten, fesselndsten Multiplayer-Puzzle Spiel, das es jemals gab. Wie bei allen Puzzle-Games ist das Konzept einfach, aber die feineren Punkte des Games können eine Ewigkeit brauchen, bis ihr sie draufhabt. Es fängt alles an mit Blasen und Bub und Bobs Bubbleguns.

Zuerst erscheint eine willkürliche Sequenz von farbigen Blasen, geladen in eurer kleinen Bubblegun, und warten darauf, abgeschossen zu werden. Ihr müßt diese dann auf dem Bildschirm hochschießen, um sie an die Blasen zu kleben, die da schon rumhängen. Beim Spiel geht es im Prinzip eigentlich darum, drei gleichfarbige Blasen zusammenzugruppieren, und sie dadurch zum Platzen zu bringen. Dadurch wird eure Spielzone blasenfrei gehalten.

Klingt, als könnte es nicht einfacher sein? Laßt euch nur nicht täuschen.

Habe ich schon erwähnt, daß im Laufe der Zeit auch die Decke eurer Spielzone immer niedriger wird? Oder auch, daß ihr verliert, wenn ihr nur eine einzige Blase unter der Terminallinie unten am Schirm erlaubt? Es ist schwieriger, als ihr glaubt...

Es gibt drei Grundstrategien, die euch beim Spiel weiterhelfen:

1) Immer schön ruhig bleiben

So macht ihr eure ersten vorsichtigen Schritte in die Welt des Blasen-Platzens. Das ist keine Schande – wir haben alle mal klein angefangen. Hier denkt man noch gar nicht mal dran, euren Gegner anzugreifen – zuerst einmal ganz auf Verteidigung machen.

Sammelt die Gruppen an drei Blasen so schnell ihr könnt zusammen



und haltet eure Spielzone sauber. Damit habt ihr viel Raum zum Ausweichen, wenn euch eine Blasenlawine trifft. Diese Taktik verläßt sich darauf, daß euer Gegner einen dummen Fehler macht, oder er die Kontrolle über die Sache verliert und selber keinen Platz mehr hat. Das ist ein ziemlich sicherer Ansatz zum Spiel. Aber ein Sieg nur durch Überleben – wo bleibt denn da die Ehre? Der Pfad eines *Bust-A-Move*-Kriegers verlangt, daß man fortschrittlichere Techniken erlernt ...

2) Halbe Sachen?

Wenn ihr weise genug geworden seid, um zuversichtlich durch eine *Bust-A-Ranch* zu laufen, werdet ihr euch nach Angriffsmöglichkeiten umschauen. Ihr werdet jetzt schon das Verständnis zum Angreifen und zur Verteidigung entwickelt haben und sucht nach einer Gelegenheit. Wenn ihr also dieses fortgeschrittenere Stadium erst erreicht habt, haltet ihr ein Blasenpaar auf der Seite und gebt dann darunter ein oder zwei andere Farben. Eine einzelne Blase, die zu den oberen beiden paßt, läßt dann die kleine Gruppe auf den Bildschirm eures Gegners niederrauschen.

Wahrscheinlich werdet ihr immer noch ein bißchen vorsichtig sein und nicht alles für mutiges Spielen riskieren wollen. Bei dem ersten Anzeichen von Gefahr werdet ihr also die Anzahl der Blasen auf dem Bildschirm verringern.



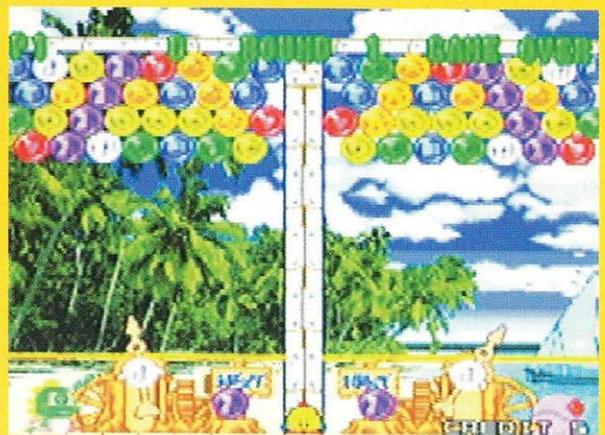
Und ruckzuck spielt ihr wieder wie am Anfang. Dadurch gibt es dann längere Runden, denn die Angriffshaltung wird immer wieder zwischen euch hin- und herpendeln. Für die völlige Herrschaft über die Blasen müßt ihr noch einen Gang höherschalten.

Das Spiel knacken!

Für die Top-*Bust-A-Move*-Spieler gibt es nur eins: auf Sieg spielen. Diese Taktik steckt aber voller Gefahren und sogar die erfahrensten Spieler können dabei kalt erwischt werden.

Im Grunde ist das eine längere und unvorhersehbare Ausweitung von Taktik zwei. Anstelle bei eurer Kette von bunten Blasen nach bereits ein oder zwei Kugeln aufzuhören, fügt einfach immer mehr hinzu, bis sich die Kette über den ganzen Schirm spannt – und läßt nur dann die passende Blase auf die oberen zwei los, und das ganze Feuerwerk kann zu eurem Kumpel abdampfen.

Das Hauptproblem ist, daß dabei nur eine einzige winzige Attacke von einem vorsichtigen Gegner euch ins Aus schicken kann. Und das vielleicht nur Augenblicke vor eurem großen Sieg. Damit könnt ihr dann ganz schön blöd in die Wäsche schauen! Aber wenn ihr das auch nur ein paar Mal in einem Spiel auf die Reihe bekommt, dann wird der andere Spieler mit wesentlich mehr Blasen überflutet, als er beim besten Willen fertig werden kann.



Blasen platzen

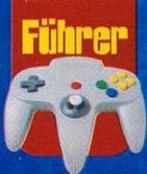
Es gibt hier allerdings eine Technik, die euer Gameplay in ganz ungeahnte Höhen steigen läßt. Um all die ehrgeizigsten Schüsse zu schaffen und die größte Anzahl von Blasen in nur einem einzigen Move platzen zu lassen, müßt ihr eure Blasen von den Seitenwänden abprallen lassen. Das hört sich aber viel leichter an, als es in Wirklichkeit ist ... Wenn die gepunktete Trainingslinie erst weg ist, müßt ihr die Winkel der Flugbahnen schon ganz genau austüfteln, bevor ihr die Blase losläßt.

Mit Hilfe der Wand könnt ihr oft eine einzige Blase um einen überhängenden Vorsprung von andersfarbigen Blasen herumbugsieren. Wenn sie dann mit den farblich übereinstimmenden Blasen darüber Kontakt macht, genügt das vielleicht, um alle anderen Blasen zum Abrutschen zu bringen – und Junge, damit beeindruckt ihr euren besiegten Kumpel ganz schön!

Klar, am Anfang kann diese Technik recht oft danebengehen. Sogar manchmal vollkommen in die Hose. Es gibt wohl kaum ein schlimmeres Gefühl, als einen total cleveren Move vorzubereiten, und dann zuzusehen, wie die Blase an der falschen Stelle landet und die Lücke verstopft. Ihr werdet oft eure eigenen Chancen zunichte machen, indem ihr die Winkel nicht richtig ausgetüftelt.

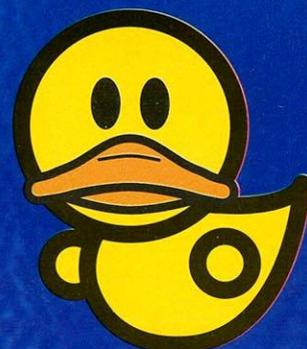
So, jetzt habt ihr die Theoriestunde erst einmal überstanden – also, ran an die Praxis!





Wetrix





In unserem Schwester-Magazin 64 Gamer waren wir total vom Super Wetrix von Zed Two überrascht. Es schnappte sogar den begehrten Top-Bananen-Preis und lackte eine Wertung von 93% ein – sogar im Vergleich zu *Mystical Ninja* und *1080 Snowboarding*. Wenn ihr klug seid, habt ihr es vielleicht schon gekauft, und wenn ja, seid ihr vielleicht auf Schwierigkeiten gestoßen. Also, jetzt setzt euch erst mal, entspannt euch, denn hier kommt die definitive Lösung zu *Wetrix*, für uns von 64 Strategien nur für euch. Danke auch an die Helpline von Infogames, die uns tatkräftig bei diesem Spielführer unterstützt hat.

DAS ZIEL DES SPIELS

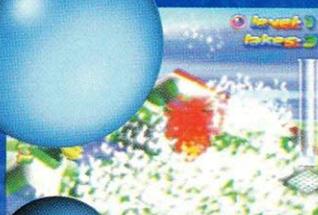
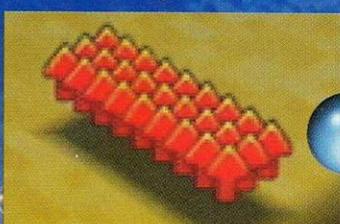
Im Prinzip besteht eure Aufgabe darin, das Wasser, das auf eure Landschaften tropft, davon abzuhalten, an den Seiten runterzurinnen. Ganz egal warum (vielleicht gibt es da unten ja ein wassertrinkendes Monster), ihr müßt eben ganz einfach. Unterschiedlich geformte Blöcke fallen vom Himmel – was für 'ne Überraschung – die ihr verwenden müßt, um eure Landschaft aufzubauen (rote Upper Blocks) oder umzuwerfen (grüne Downer Blocks). Damit bildet ihr Reservoirs, die das Wasser halten. Das klingt vielleicht einfach, aber das ist noch nicht alles, um das ihr euch Sorgen machen müßt. Noch lange nicht...

UND DER REGEN FIEL UND DIE FLUTEN STIEGEN

Hier sind die Charaktere in der Welt von *Wetrix*, um die ihr euch Sorgen machen müßt.

Uppers und Downers

Die werden nicht vom Hausarzt verschrieben. Sie kommen in verschiedenen Formen und lassen euer Land jeweils um eine Einheit entweder ansteigen (rot) oder absinken (grün). Uppers können auch verwendet werden, um Bombenlöcher zu reparieren – sie müssen nur auf einen Teil des Lochs fallen, um es vollständig zu reparieren.



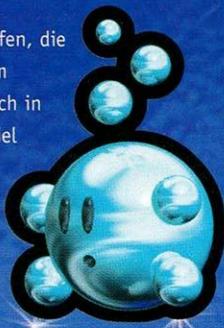
Allgemeine Tips!

Verwendet die Quadratblöcke, um euch vier kleine Seen zu bauen, zwei Einheiten tief, auf einer Seite der Landschaft, und verwendet den restlichen Platz dann für einen größeren See – und vergesst auch nicht eine Ecke für die Bomben. Füllt eure kleinen Seen auf, um die Gummienten zu bekommen, dann bekommt ihr für alles andere, das ihr danach macht, die achtfache Punktezahl. Wenn ihr einen Regenbogen bekommt, wird sogar alles noch mit achtzig multipliziert!



WETBOY

Wasser. Ihn gibt es in zwei Variationen: Bläschenhaufen, die vom Himmel fallen, und Regen. Die Blasen können im Herabfallen gesteuert werden. Ihr könnt sie also gleich in die eingegrenzten Gebiete bringen. Sie haben aber viel Wasser geladen, also stellt sicher, daß ihr ein Plätzchen habt, wo ihr sie hinbringt. Regen fällt ständig, und gleichmäßig verteilt über eure gesamte Landschaft. Regen sollte eigentlich kein Problem sein, wenn ihr ziemlich schnell eine wasserdichte Abgrenzungswand um eure Landschaft baut.



BURNIE:

Dieser heiße Junge ist ein Feuerball, der aus dem Weltraum fällt. Mit ihm könnt ihr Wasser verdampfen lassen. Das solltet ihr recht regelmäßig machen, damit eure Abflüsse leer zu halten. Er kann auch euer Eis schmelzen, aber wenn er auf Land trifft, kann er Schaden anrichten – was sogar positiv sein kann, wenn ihr versucht, Erdbeben zu vermeiden.



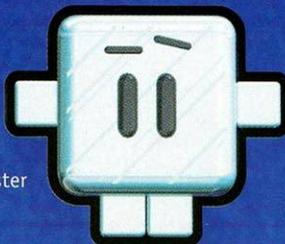
BOM BOM:

Normalerweise ist er echt nervig, denn er wird in riesiges, klaffendes Loch in eure Landschaft stanzen, egal wie dick das Land ist. Aber er ist ein Geschenk des Himmels, wenn der Erdbebenalarm schrillt. Es ist eine gute Idee, einen in einer Ecke eurer Landschaft zu haben, wo man die Bomben fallen lassen kann, weg vom Wasser. Aber stellt sicher, daß ihr einen "Repair Bonus" (Reparaturbonus) bekommt, indem ihr das Loch mit eurem nächten Upper füllt. So habt ihr eine Stelle, an der ihr eure nächste Bombe fallen lassen könnt.



QB:

Über den Eiswürfel habt ihr keine Kontrolle. Er fällt völlig unabhängig von den anderen Sachen, die auch noch niedergehen. Wenn er Wasser berührt, wird er es einfrieren. Gut, wenn ihr es sonst verlieren würdet, aber schlecht, denn dadurch könnt ihr das Wasser nicht verdunsten lassen – euer nächster Burnie wird es nur schmelzen.



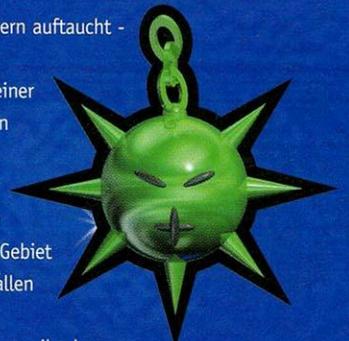
QUAKE:

Je mehr ihr auf eure Landschaft stapelt, desto instabiler wird sie werden, und desto höher wird der Erdbebenmesser steigen. Wenn er die Spitze erreicht, wird Quake zuschlagen, und eure Landschaft völlig neu gestalten – und meistens nicht zu eurem Vorteil. Game Over folgt oft ganz schnell. Um das zu vermeiden, siehe den Abschnitt "Erdbeben-Überlebens-Taktiken."



SPIKE:

Dieser Kerl ist eine Mine, die in euren Gewässern auftaucht – meistens in Paaren und von einer Sirene begleitet – wenn ihr gut vorankommt. Nach einer kleinen Weile verschwindet er wieder ganz von selbst, aber er ist gefährlich, während er unterwegs ist. Wenn ihr Wasser unter ihm verdampft, wird er auf den Boden treffen und explodieren. Versucht, ihn in ein kleines Gebiet zu sperren, indem ihr Blöcke um ihn herum fallen laßt. Auf diese Art verliert ihr nicht zu viel Wasser, wenn er losgeht. Wenn ihr das Wasser um ihn herum einfrieren könnt, wird er wahrscheinlich wieder verschwinden, bevor das Eis schmilzt.



DERRICK:

Jeder liebt seine Gummiente, und Wetrix ist da keine Ausnahme. Derrick erscheint, wenn ein See tief genug ist, um ihn zu halten. Und er wird da bleiben, bis der Wasserpegel absinkt oder das Wasser um ihn gefroren ist. Es gibt keine Grenze, wie viele Gummienten ihr haben könnt, aber es kann nur eine pro See geben. Wenn es eine oder mehr Gummienten auf eurer Landschaft gibt, werden eure Punkte mit dem "Rubber Ducky Multiplier" (Gummienten-Multiplikation) – siehe Abschnitt über Punkte-Taktiken.





GEHEIMTEILE

Die werden durch ein Fragezeichen auf eurem "Nächstes-Teil-Anzeiger" markiert. Meistens handelt es sich dabei um eine Kombination von zwei Teilen, zum Beispiel einem Upper und Downer, und manchmal ist es schwer, einen Platz für sie zu finden.

SMART BOMBS

Die könnt ihr in Einzelspieler-Games gewinnen. Wenn ein Plus-Zeichen neben dem "Nächstes-Teil-Anzeiger" erscheint, drückt auf die Trigger-Taste, um eure Smart Bomb loszulassen. Damit wird alles Wasser auf eurer Landschaft und im Graben verdunsten, und das Land wird flachgemacht.

ERDBEBEN-ÜBERLEBENS-TECHNIKEN

Ein Erdbeben heißt oft Katastrophe. Wenn auf eurem Land zuviel Gewicht liegt, weil zuviele rote Upper draufliegen, kann das Land instabil werden und ein Erdbeben kann vorkommen. Dadurch wird eure wohldurchdachte, wasserfangende Landschaft ruckzuck löchrig wie ein Sieb. Das ist schlecht.

Es gibt ein paar Dinge, die man machen kann: Grüne Downer werden den Erdbebenmesser senken, wenn man sie richtig einsetzt. Aber nicht um viel, ihr müßt also vielleicht drastische Maßnahmen ergreifen. Bomben bringen den Messer weiter nach unten, aber sie hinterlassen auch ein großes Loch in der Landschaft. Das ist vielleicht ein kleineres Übel für das allgemeine Wohlergehen. Wenn ihr einen Feuerball unterwegs habt, ist das die beste Option. Obwohl ihr dadurch die Gelegenheit verliert, euer Wasser zu verdampfen und die Abflüsse zu leeren, könnt ihr den Feuerball auch dazu einsetzen, den Gipfel einer der Berge wegzubommen. Damit kommt ihr wieder in die sichere Zone, ohne ein Loch durch den Boden zu bomben. Wenn ihr vorsichtig seid, verliert ihr hoffentlich kein Wasser und bald wird sicher noch ein Feuerball kommen, mit dem ihr das Wasser verdunsten könnt.

Wenn diese Gegenstände einfach nicht erscheinen wollen, und euer Erdbebenmesser verrückt zu spielen scheint, könnt ihr in Schwierigkeiten stecken. Bis euer Land aber instabil wird, solltet ihr weit genug im Spiel

fortgeschritten sein, um regelmäßig Eiswürfel zu erhalten. Wenn ihr es lange genug aushaltet, um euer Wasser einzufrieren, bevor das Erdbeben anfängt, hattet ihr Glück.

Ihr solltet kein Wasser verlieren, wenn es gefroren ist. Außerdem könnt ihr Vorbeugemaßnahmen ergreifen. Wenn euer Wasser gefroren ist und ihr wißt, daß bald die Erde beben wird, könnt ihr das Unvermeidliche beschleunigen und viele Uppers auf dem Land abladen. Dadurch könnt ihr das Erdbeben auslösen und den Schaden reparieren, bevor das Eis geschmolzen ist. Nur schnell müßt ihr sein. Ihr könnt auch Feuerbälle einsetzen, um das Wasser loszuwerden, kurz vorher, während oder nach einem Erdbeben. Dadurch könnt ihr auch unbeschadet überleben. Wenn ihr ein Erdbeben erfolgreich übersteht, kann das sogar von Vorteil sein, denn damit habt ihr wieder einen ganz sauberen Ausgangspunkt.

WÄH, BÄH, ICH KRIEGE NIE PUNKTE!

Am meisten Spaß habt ihr an Wetrix, wenn ihr die hohen Punkte einsackt.

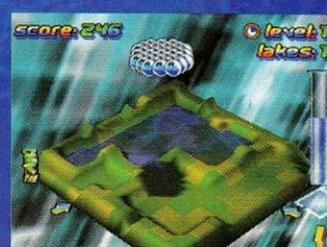
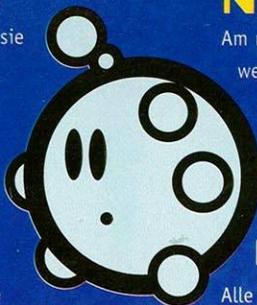
Hier sind ein paar wichtige Dinge, an die ihr denken solltet, um die Punkte nach oben zu treiben.

SEEN-MULTIPLIKATOR

Alle Punkte werden immer mit der Anzahl an Seen auf eurer Landschaft multipliziert. Nachdem ihr daher eure nette Abgrenzung außen herum gebaut habt, solltet ihr versuchen, das Gebiet in kleinere Seen aufzuteilen. Das bedeutet, daß ihr insgesamt weniger Wasser halten und nicht alles mit einem einzigen Feuerball verdunsten könnt. Aber es

Allgemeine Tips!

Eine Bombe durch ein bereits bestehendes vorheriges Bombenloch fallen zu lassen, ist KEIN einfacher Ausweg. Also freut euch nicht schon zu früh. Das Lachen wird euch eh schon vergehen, wenn auf einmal ein Alarm losgeht, und eure Landschaft noch mit drei weiteren Bomben gepfeffert wird. Über die Biester habt ihr dann auch keine Kontrolle, und gewöhnlich heißt es gleich GAME OVER!





Allgemeine Tipps!

DRY ICE BONUS

Das passiert, wenn ein Eiskwürfel auf trockenes Land fällt. Wenn ihr ihn nicht für einen besonderen Zweck verwenden wollt (siehe QB), gibt es etliche Wege, um eure Punktzahl aufzufrischen:

- Wenn ein Eiskwürfel und ein Feuerball gleichzeitig fallen, läßt den Feuerball das Wasser verdunsten, sodaß der Eiskwürfel trocken landet – ihr könnt das am Schatten einschätzen.
- Wenn ein Eiskwürfel und ein roter Upperblock ungefähr gleichzeitig landen werden, und ihr eure Wertung erhöhen wollt, dann versucht doch einmal, den Upper schnell dahin zu plazieren, wo ihr denkt, daß der Eiskwürfel landen wird.



So sieht es aus

Nach den acht Übungsmodi bekommt ihr die Gelegenheit, den ästhetischen Reiz eures Landes zu verbessern. Hier kommen nur ein paar der Optionen, die euch zur Verfügung stehen.



Mona Lisa



Baseball Field



Love Heart



Union Jack



heißt auch, daß ihr mehr Gummientchen anziehen könnt.

GUMMIENTEN-MULTIPLIKATOR

Das heißt, wenn ihr eine Gummiente habt, werden alle Punkte, die ihr habt, mal zwei genommen werden. Wenn ihr zwei Enten habt, werden sie mal vier genommen, und so weiter.

REGENBOGEN-ÜBUNG:

Ideal für Anfänger, denn das normale Spiel scheint anfangs extrem schwierig. Übt, bis ihr glaubt, ihr habt den Bogen raus. Wenn ihr alle acht Übungsrounden vollendet, bekommt ihr einen anderen Hintergrund auf dem Einführungsschirm. Wenn ihr dann zu

den Optionen geht, bekommt ihr die Gelegenheit, das Design eurer Landschaften zu verändern (siehe auch Kasten unten links).

CLASSIC:

Das ist der Standard-Game-Modus. Fängt schön leicht an und wird dann immer schwerer.

MULTIPLAY:

Zwei Spieler in Action am geteilten Schirm – wie gut könnt ihr euren Gegner nass aussehen lassen?

MULTIPLAYER TAKTIKEN:

Hier leert Wasserverdunsten nicht eure Abflüsse. Stattdessen wird eure Energieleiste erhöht, und ihr kommt an verschiedene Angriffe ran – Wasser, Eis, Erdbeben und viele Bomben, die ihr mit der Trigger-Taste auf euren Gegner losläßt. Je länger ihr wartet, umso stärker wird euer Angriff werden.

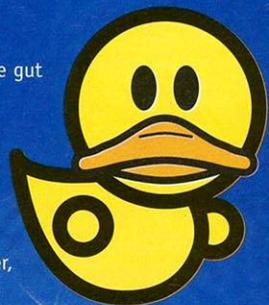
Man kann auch Energie von der Leiste eures Gegners stibitzen. Hierfür müßt ihr ein Loch durch eure Landschaft machen und das Loch mit einem Downer vergrößern. Je größer das Loch ist, desto mehr Energie werdet ihr von eurem Gegner wegsaugen. Aber macht das Loch wieder rechtzeitig zu, sonst fällt zuviel Regen durch.

HANDICAP:

Hier könnt ihr auf angehobenem Land spielen, wo Feuerbälle Löcher in euren Boden machen. Der ist nämlich höher als sonst, und daher nicht so stark. Man kann auch Eislagen-Spiele probieren, die dann schmelzen. (Tip: Umrandet das Eis zuerst, bevor ihr eine äußere Begrenzung baut). Dazu gibt es noch willkürliche Land-, Loch und halbvolle Abflüsse-Spiele.

PRO:

Diese Version ist wie Classic, aber viel schneller und schwerer.





CHALLENGE:

Ihr könnt Herausforderung mit einer oder fünf Minuten, 100 oder 500 Stücken spielen, oder auf vorher eingestelltem A oder B.

HOLT EUCH GUTE PUNKTE

Wenn ihr ein Spiel beendet, bekommt ihr eine Punktwertung. Wenn ihr jeden Game-Modus auf einer Wertung beendet, könnt ihr Wetrix mit Extra-Teilen spielen. Und das müßt ihr dafür machen.

GREEN COMPLETION

Schafft alles mit einer OK-Wertung, und ihr könnt mit einem neuen Teil spielen.

BLUE COMPLETION

Schafft es mit der Expert-Wertung, und ihr könnt mit zwei neuen Teilen spielen.

PINK COMPLETION:

Schafft dies alles mit einer Super-Wertung, und ihr könnt dann mit drei neuen Teilen spielen.

YELLOW COMPLETION:

Schafft dies alles mit einer Master-Wertung, und ihr könnt dann sogar mit vier neuen Teilen spielen.

Allgemeine Tips!

Obwohl man die fallenden Teile mit dem Analog Stick steuern kann, scheint aus irgendeinem Grund die genaue Analog Steuerung nicht so ganz zu klappen. Ihr findet es wahrscheinlich viel einfacher, wenn ihr mit dem D-Pad spielt.

Und das müßt ihr machen, um diese Wertungen zu erreichen:

CLASSIC, PRESET A UND ALLE HANDICAP MODI:

OK: ein Level hoch
 Gut: zwei Level hoch
 Klasse: Vier Level hoch
 Experten: Zu Level 10 kommen
 Super: Für eine Stunde spielen
 Master: eine Milliarde erreichen

FÜNF MINUTEN-HERAUSFORDERUNG

OK: über zweieinhalb Minuten schaffen
 Gut: die Herausforderung schaffen
 Klasse: 500.000 Punkte
 Experten: 800.000 Punkte
 Super: 1.500.000 Punkte
 Master: Nicht möglich

DIE PRO UND PRESET B MODI:

OK: ein Level hoch
 Gut: zwei Level hoch
 Klasse: Vier Level hoch
 Experten: Zu Level 10 kommen
 Super: Für eine Stunde spielen
 Master: eine Milliarde erreichen

100 TEILE HERAUSFORDERUNG

OK: 50 Teile fallen lassen
 Gut: die Herausforderung überhaupt schaffen
 Klasse: 60.000 Punkte
 Experten: 150.000 Punkte
 Super: 350.000 Punkte
 Master: Nicht möglich

EINE MINUTE HERAUSFORDERUNG:

OK: über dreißig Sekunden schaffen
 Gut: die Herausforderung schaffen
 Klasse: 2000 Punkte
 Experten: 5000 Punkte
 Super: 10000 Punkte
 Master: Nicht möglich

500 TEILE HERAUSFORDERUNG

OK: 250 Teile fallen lassen
 Gut: die Herausforderung schaffen
 Klasse: 1 Mio Punkte
 Experten: 3 Mio Punkte
 Super: 8 Mio Punkte
 Master: Nicht möglich

Das ist das Ende unserer Wetrix-Lösung. Hoffentlich findet ihr die Tips nützlich, aber es gibt keinen Weg durch Wetrix. Jedes Spiel läuft anders. Es dreht sich alles um Balance und dynamisches Gleichgewicht, genau wie in der Natur. Wägt ab, wofür man die Sachen in der gegebenen Situation

am besten verwenden kann, und welche Gefahren die dringsten sind. Zum Beispiel kann euer Abfluß voll werden, aber ihr müßt auch den Feuerball einsetzen, um euer Land zu zerstören, bevor ein Erdbeben zuschlägt. Sieht ganz nach Regen aus heute. Viel Glück!



Yoshi's S

Super Mario World mag wohl bei seiner ersten Freigabe das Feuer des Nintendo 64 entzündet haben, aber der Held von Nintendo's neuem Abenteuer wird bald diese Flammen erstickten! Yoshi ist ein richtiger Superstar – und die Experten bei Nintendo haben ein obergeiles Game für den kleinen Dinosaurier auf die Beine gestellt. Voller komischer und wunderbarer Level und in sechs Welten aufgeteilt, mit Bossen, denen man es auf seinem Weg so richtig zeigen muss, ist dies ein Spiel, bei dem ihr wahrscheinlich etwas Unterstützung benötigt. Und dazu gibt's dann halt diese Anleitung. Lest 'mal weiter und findet raus, wo die Spezialherzen versteckt sind, wo die geheimen Melonenverstecke sind und...



tory



Denkanstöße

Um sich spätere Level des Spiels zu eröffnen, muß man sich zunächst einmal genug Punkte auf dem derzeitigen Level verdienen. Das kann man nun auf verschiedene Arten tun...

Früchte fressen

Um einen Level zu beenden, muß man 30 Früchte fressen, und natürlich kann man das erledigen, ohne sich die Umwelt weiter anzusehen. Wenn man bei der Auswahl der Früchte, die man frisst, etwas wählerischer vorgeht, ist das schon eine gute Idee, da dieses Yoshi dann mehr Punkte einbringt. Mehrere Früchte der gleichen Sorte zu fressen verdoppelt, verdreifacht und vervierfacht die Punktzahl. Vor dem Spiel hat man sich

außerdem eine Glücksfrucht aus dem Roulette ausgesucht. Wenn man davon mehrere frisst, bekommt man die allerhöchsten Punktwertungen. Hier ist die Liste:

Alle Früchte	1 Punkt
Liebblingsfrucht	3 Punkte
Melone	3 Punkte
Glücksfrucht	8 Punkte
Herzfrucht	8 Punkte

Bösewichter killen

Die gemeinen Viecher in der Welt von Yoshi's Story kommen in allen möglichen Formen und Größen vor. Die Hauptfiguren sind die Shy Guys, die dann auch in verschiedenen Farben auftreten. Die

Punktwerte, die man fürs Umlegen bekommt, hängen erneut wieder enorm davon ab, wie man sie denn nun beseitigt. Das Umlegen mehrerer Feinde mit einem einzigen Eierschuß bringt einem z.B. mehrfache Punktzahlen:

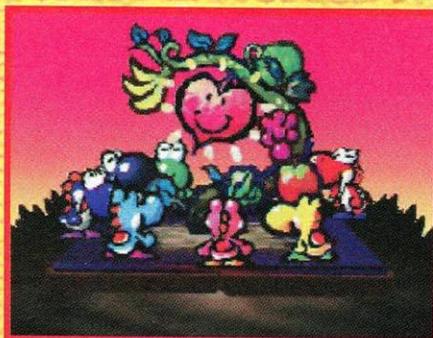
Einen Feind fressen	1 Punkt
Einen Feind umlegen	2 Punkte
Einen Feind in Yoshis	
Liebblingsfarbe fressen	3 Punkte
Einen Feind in Yoshis	
Liebblingsfarbe umlegen	6 Punkte

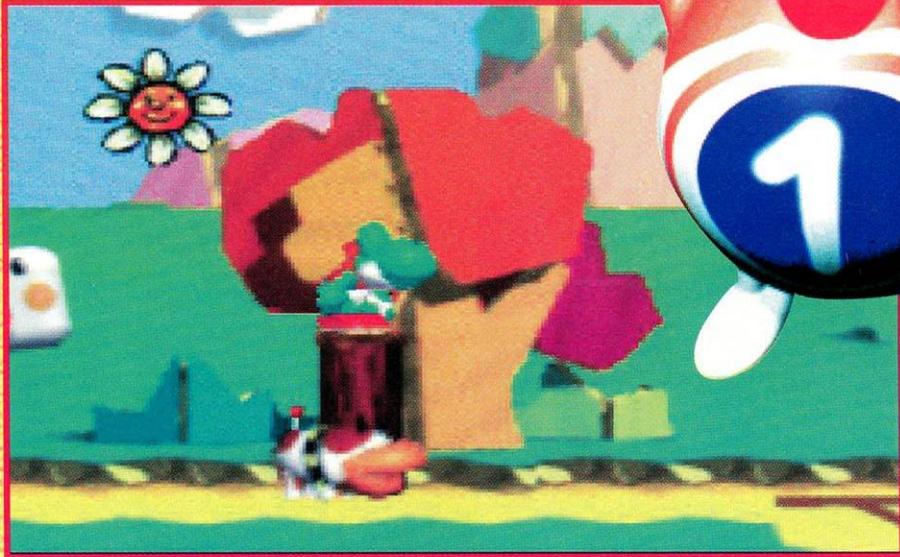
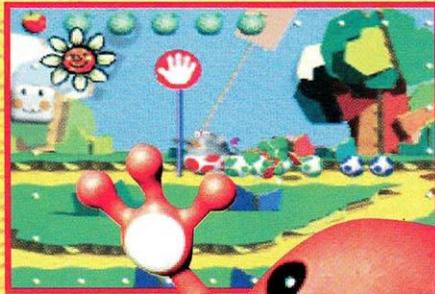
Goldmünzen einsammeln

Man kann mehr Punkte erzielen, wenn man alle Goldmünzen, die in jeder Welt herumliegen, einsammelt. Sie befinden sich natürlich sehr oft in unerreichbar scheinenden Gebieten und treten manchmal in Form von Pfeilen auf, die den Weg zu geheimen Orten anzeigen. Jede der von Yoshi gesammelten Münzen ist einen Punkt wert. Nicht viel, werdet ihr so denken, aber das läppert sich bald zusammen.

Spezialherzen finden

Auf jedem Level sind die drei Spezialherzen zu entdecken, und wenn man eins davon findet und einsammelt, dann bringt einem das massige 100 Punkte. Diese Teile mit sehr hoher Punktzahl sind auch der Schlüssel zum Aufschließen der späteren Level, so daß man immer alles daransetzen sollte, alle drei Herzen zu entdecken. Der Schritt-für-





Schritt-Walkthrough in dieser Anleitung weist euch da genau in die richtige Richtung.

Melonen mampten

Zusätzlich zu den durch Fruchtfressen bereits gesammelten Punkten bekommt man auch einen Extrabonus, wenn man gern Melonen mag. Aus irgendeinem Grunde sind sie die Lieblingsfrucht aller Yoshis. Jede Melone bringt zusätzlich 100 Bonuspunkte, und wie ihr euch schon vorstellen könnt, eröffnet es alle Level in der nächsten Welt, wenn man 30 Melonen frisst.

Wer ist noch übrig?

Der letzte entscheidende Faktor in Yoshis Punktesammlung besteht darin, wie viele Yoshis am Ende des Levels noch übrig geblieben sind. Jeder von ihnen bringt einem 100 Punkte, so daß es einen wirklichen Unterschied in der Punktzahl macht, wenn man ein Leben verliert.

WALKTHROUGH Welt 1-1

Voll von dicken Bäumen und einfachen Sprüngen führt dieser Level die Spieler sachte in Yoshis Story ein und gibt eine gute Grundlage für alle Bewegungen, die man so meistern muß, um das Spiel zu beenden. Dies ist ein seitenscrollender

Level, wo Yoshi einzelnen Pfaden folgt. Diese teilen sich ab und zu einmal, aber man kann immer noch wieder zurücklaufen, wenn man auch den zweiten Pfad erforschen will.

Nach rechts laufen (natürlich) und den Eierblock dazu einsetzen, sich ein klein bißchen mehr Munition zuzulegen. Shy Guys springen aus den Bäumen, also kann da einem ein gut plaziertes Ei wahrscheinlich das Leben retten! Auf

die Miss Warp springen, um seine Position zu sichern, dann dort, wo der Pfad sich nun teilt, einer der beiden Abzweigungen folgen. Yoshi trifft dann auf einen ersten Elefanten. Diese Biester mit den großen Rüsseln blockieren den Pfad mit einem Stop-Schild – neben ihnen einen Hip Drop durchführen, um sie umzuwerfen (einen Hip Drop führt man dadurch durch, daß man in die Luft hochspringt und dann auf dem Joystick nach unten drückt), dann schnell dorthin zurückrennen, wo der Pfad sich teilte, und die andere Abzweigung entlanglaufen.

Vom oberen "1"-Ball springen, wo man eine geheime Melone findet! Dann weiter rechts halten und den "2"-Block köpfen, wo man dann eine rote Fahne findet. Diese Fahne berühren, dann nach rechts laufen, wo man eine andere findet, und je schneller man sie nun findet, desto mehr Melonen sind noch über, wenn man dann die zweite Flagge findet! Wenn man mehr als sechs frisst, bekommt man eine Spezial-Herzfrucht, die Yoshi für ein paar Sekunden unbesiegbar macht – wenn man im Unbesiegbarkheits-Zustand außerdem noch einen Hip Drop durchführt, verwandeln sich alle Shy Guys

KENNT EURE YOSHI'S

Am Anfang von jedem Spiel bekommt ihr die Gelegenheit, euren Yoshi in eurer Lieblingsfarbe auszuwählen. Jeder von ihnen hat seine eigene Lieblingsfarbe und sein Lieblingsobst. Um also eine hohe Punktzahl zu erzielen, solltet ihr nur seine gewählten Früchte essen. Stellt auch sicher, daß ihr alle Shy Guys vor dem Fressen in seine Lieblingsfarbe verwandelt...



LILA YOSHI
 Lieblingsfarbe: Lila
 Lieblingsobst: Trauben



BLAUER YOSHI
 Lieblingsfarbe: Blau
 Lieblingsobst: Trauben



GELBER YOSHI
 Lieblingsfarbe: Gelb
 Lieblingsobst: Bananen



ROTER YOSHI
 Lieblingsfarbe: Rot
 Lieblingsobst: Äpfel



PINK YOSHI
 Lieblingsfarbe: Rosa
 Lieblingsobst: Äpfel



GRÜNER YOSHI
 Lieblingsfarbe: Grün
 Lieblingsobst: Melonen



in Yoshis Lieblingsfrucht!

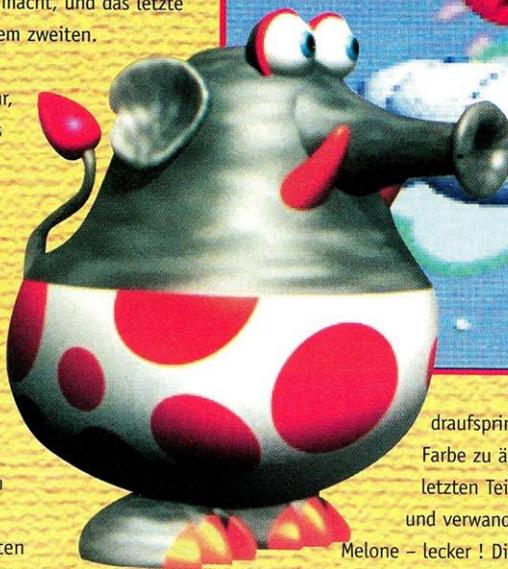
Durch den Topf hindurch, dort Pochy von der Leine lassen, indem man zweimal auf seinem Stumpf einen Hip Drop durchführt – er hält an und bellt, sobald er Geheimnisse findet! Auf dem unteren Pfad ist ein Spezialherz sichtbar und ein weiteres auf dem allerobersten Pfad, wo ein Hip Drop eine Plattform sichtbar macht, und das letzte befindet sich genau hinter dem zweiten.

Eine geheime Plattform wird durch einen Hip Drop sichtbar, und durch Abfeuern eines Eis auf den Steinblock wird das Spezialherz sichtbar.

Welt 1-2

Diese ganze Welt besteht nun aus einer einzigen großen Flickendecke! Die Bäume, Plattformen und selbst das Meer und auch der Himmel im Hintergrund – sehen einfach toll aus! In dieser Welt kehren dann außerdem auch die berühmten Mario-Röhren zurück – durch manche kann man dann durchspringen, wodurch geheime Bereiche sichtbar werden!

Eine seltsame Kreatur, die man in dieser Welt besiegen muß, ist eine pelzige vierteilige Raupe. Auf jedes der Segmente abwechselnd

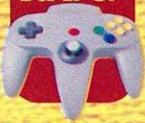


draufspringen, um die Farbe zu ändern, und beim letzten Teil platzt sie dann und verwandelt sich in eine Melone – lecker! Die Spinnen vermeiden – Yoshi kann nicht durch ihre Netze durchspringen und muß darunter herlaufen, wenn es sicher genug ist. Sobald man an einen Baum voller Shy Guys trifft, leicht nach rechts laufen und die Blase mit dem "?"-Ball drin zerplatzen. Dadurch erscheint dann ein "?"-Schalter. Diesen drücken und die Wolken hinaufklettern, wo man sein erstes Spezialherz findet. Wenn man es schafft, sich ein Unbesiegbarkheits-Power-Up zu verdienen, kann man zum Baum mit den Shy Guys zurückkehren und dort Hip Drop durchführen, wodurch man dann einen Regen an Yoshis Lieblingsfrüchten erhält!

Weiter den Level entlang findet man dann zwei Steinblöcke, die man mit Eiern zertrümmern muß. Die "?"-Blase zerplatzen lassen und dann in den Topf springen, wo ein Minispiel abläuft, in dem Yoshi Kisten voller Melonen zu einer wartenden Flagge tragen muß. Die Kiste nicht allzu weit zur einen oder anderen Seite neigen – man kann sich nicht mehr retten, wenn man dann plötzlich irgend etwas überspringen muß.

Das zweite Spezialherz findet man dadurch, daß man sich oben auf eine gelbe Röhre in der Nähe der Spinnen in den Bäumen hinstellt. Last Yoshi einmal riechen, und er sagt euch dann, daß es in der Nähe etwas Geheimes gibt, also einen Hip Drop durchführen – wodurch man das Spezialherz findet! Es gibt in dieser Welt zwei Arten an aufblasbaren Blöcken – der eine ist rosa und

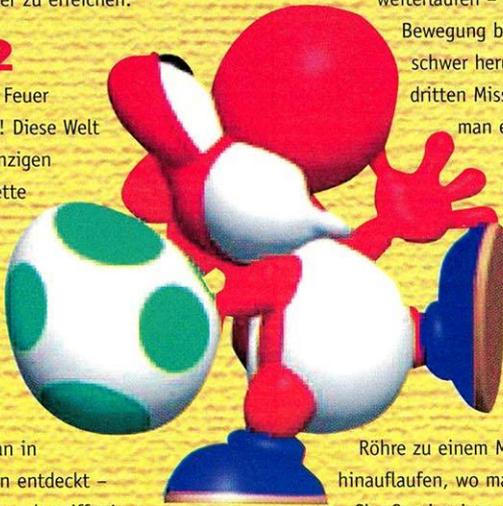




bläst sich auf, wodurch Yoshi höhere Plattformen erreichen kann, und der andere ist weiß und bläst sich daraufhin auf, daß man auf dem Baumstamm auf dessen Kopf steht! Wenn man den ersten zuerst findet, dann kann man ihn dazu einsetzen, das Spezialherz darüber zu erreichen.

Welt 2-2

ACHTUNG! Yoshi vom Feuer unbedingt fernhalten! Diese Welt besteht aus einem einzigen Lavasee, wo die Skelette bereits seit langem toten Dinosaurier Brücken bilden und feurige Feinde aus der Lava auftauchen. Langsam nach rechts laufen, dabei aufpassen, sobald man in der Lava kleine Wellen entdeckt – etwas ist im Auftauchen begriffen!



Ab und zu kommt dann auf einmal ein großes Lavabiest zum Vorschein – dann einfach abwarten, bis er wieder untertaucht und dann weiterlaufen.

Das erste Spezialherz findet man genau vor dem ersten Miss Warp. Auf dem Knochen langsam in die Lava fallen lassen.

Wenn man das Herz eingesammelt hat, abspringen und dann weiterlaufen. Durch den Topf zum nächsten Abschnitt, wo Yoshi auf einem Ball laufen muß, um über die Lava hinüberzukommen. Er rollt nach beiden Seiten, also nur langsam mit Yoshi obendrauf

weiterlaufen – solange Yoshi in Bewegung bleibt, kann man nur schwer herunterfallen. Dann am dritten Miss Warp vorbeilaufen, wo man ein weiteres Spezialherz hinter einem Lavabiest versteckt findet.

Fallenlassen und sich bei diesem bemühen, Yoshi in der Luft zu halten. Nachdem man den breiten Lavastreifen überquert hat, die blaue

Röhre zu einem Mini-Melonenspiel hinaufklettern, wo man auch einen weißen Shy Guy in einem "??"-Ball versteckt findet.

Wenn man dann zum Hauptlevel zurückkehrt, sieht man dort, wie schon das dritte Spezialherz auf einen wartet.

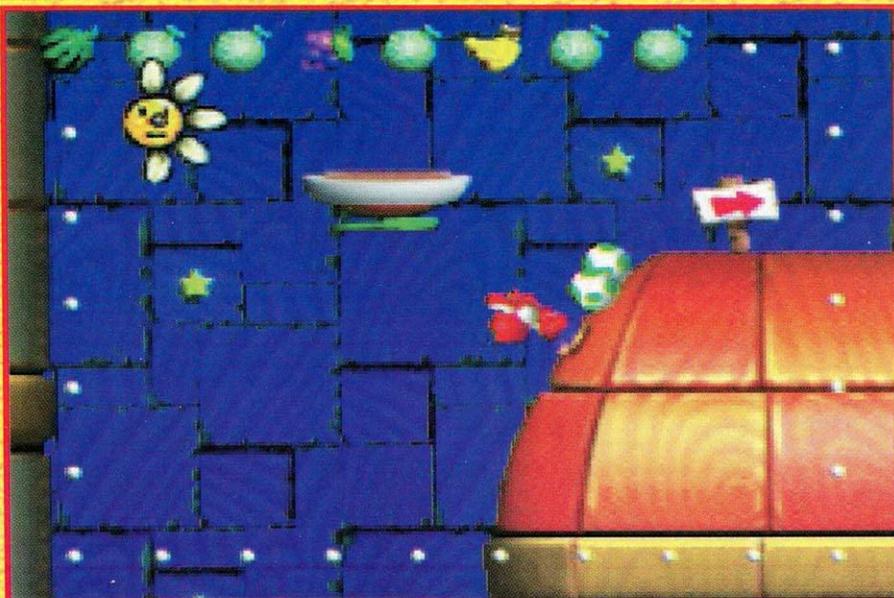
Welt 2-3

Der lange, mit Zeitungen verkleidete Korridor dieser Welt hält alle möglichen Überraschungen für Yoshi parat – auf die Wassermonster aufpassen, die in den Teichen lauern. Wenn Yoshi sich vom Start an hat

fallenlassen, nach rechts laufen. Das zähflüssige Wasser windet sich jetzt um unseren Helden, während er hindurchläuft, und wenn er auf dem Wasser einen Hip Drop vollführt, fällt er noch tiefer. Man braucht diesen Trick später, um an Stacheln vorbeizukommen.

Dem Pfad jetzt nach unten folgen, dann an der Kreuzung nach oben rechts laufen – wo man dann unten das erste Spezialherz sieht. Um es nun zu erreichen, nach links und unten zurücklaufen, den "??"-Block nach rechts drücken und von oben herunterspringen, um somit das Herz zu erreichen. Durch den Ausgang und den Schacht nach rechts hinuntergehen – links halten und sich dann mit Yoshi anstrengen, den Tunnel zu betreten.

Dann den Pfeilen nach unten folgen, bis man an ein Loch in der Wand kommt. Hindurchlaufen, dann findet man links Poochy. Neben ihm einen Hip Drop vollführen, und eine





Plattform erscheint – diese zum Hochklettern benutzen, dann die Blöcke wegblasen, wo man das zweite Spezialherz findet.

Hochspringen und die Buh-Geister vermeiden, wenn man jetzt wieder rechts abbiegt und über die Lücke springt. Sich den Weg zur vierten Miss Warp freiblasen und weiter nach oben. Auf die stacheligen blauen Kreaturen achten, die da auf Yoshi beim Klettern hinunterrollen, dann wieder nach links und an weiteren Geistern vorbei, bis man dann einen Schacht nach unten erreicht. Dort hinunter zu einer Plattform mit einem Block links – diesen zertrümmern, und danach dann durch die Lücke laufen, wo man jede Menge Melonen findet. Den Schacht hinunter, den "?"-Block links notieren und den nächsten langen Schacht hinunter. Hier gibt es einen weiteren "?"-Block – den muß man auf den anderen draufschieben, damit er richtig zerspringt, wodurch man weitere Melonen findet!

Den Satz Plattformen neben dem "?"-Block hinaufklettern und dann einen weiteren "?"-Block

nach rechts schieben. Immer rechts weiterlaufen, bis man dann zu einem anderen Loch in der Wand kommt – dies bringt einen zum ersten zurück. Dann wieder rechts halten, durchs blaue Wasser gehen, bis man einen Topf auf einer Klippe erreicht. Durchlaufen, wo man plötzlich vor einer großen, rosa, schleimigen Kreatur steht, die sich dort in einer Höhle herumbewegt. Fleißig Eier einsammeln und schön auf die Nase der seltsamen Kreatur zielen! Trifft man ihn dreimal, gehört einem das Spezialherz!

Welt 2-4

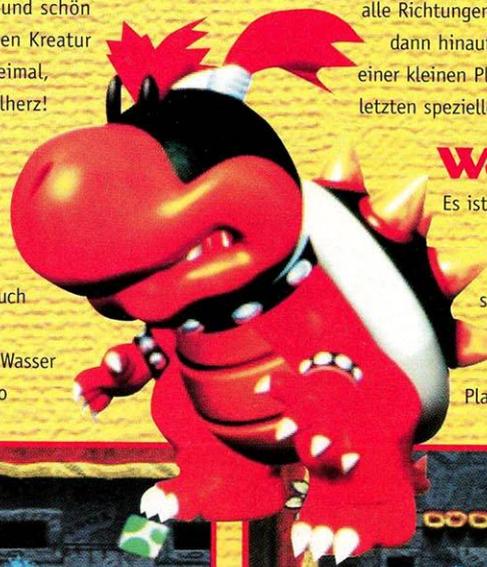
Auch in dieser Welt wieder weitere mit Zeitungen tapezierte Wände – wobei diesmal auch noch Wasser die Korridore entlangläuft. Aber dieses Wasser kann Yoshi umwerfen, also

möglichst vermeiden. Nach rechts und die blauen Plattformen hinauf und wieder rechts laufen. Die fliegenden Plattformen dazu einsetzen, nach oben und links zu halten, wobei man die Stacheln vermeiden sollte. Dann eine weitere dazu einsetzen, nach oben und rechts zu laufen – dort findet man ein Spezialherz in einem Korridor. Die geisterhaften Formen, die in dieser Welt auftauchen, können Yoshi dabei helfen, höhere Orte zu erreichen. Hinauflaufen und dann rechts, um diesen Abschnitt zu verlassen.

Die geisterhaften Formen dazu benutzen, die Grube, in der Yoshi sich befindet, zu verlassen, dann auf den Plattformen hochfahren, links und wieder hoch, wobei die Stacheln auf jeden Fall zu vermeiden sind. Zur Plattform mit einem Loch in der Wand rüberspringen und das Loch benutzen. Diesen Abschnitt bis zu einem weiteren Loch in der Wand ganz durchlaufen. Danach die Rampe hinterfallen lassen und auf zwei "?"-Bälle feuern, so daß sie sich in feste "!"-Bälle verwandeln. Diese kann man dann zum Erreichen eines weiteren Spezialherzens einsetzen. Dann durch das Loch darunter hinaus und den Pfeilen nach unten und rechts folgen. Durch den Level laufen, bis man an einen großen freien Platz mit ein paar geisterhaften Formen kommt, die nun in alle Richtungen davonschießen. Diese dann hinaufklettern bis hin zu einer kleinen Plattform unter dem letzten speziellen Herz in dieser Welt.

Welt 3-1

Es ist wieder einmal Zeit für die Patchworkdecke, diesmal mit einem schönen coolen Stoffhimmel und genau solchen Plattformen. Yoshis neue





Freunde bestehen hier jetzt aus einer langen gestreiften Stange mit Kopf – diese bewegen sich, wenn man sich draufstellt, und ändern auch die Richtung, wenn Yoshi nun springt. Die erste nach rechts mitfahren, dabei Früchte und Münzen einsammeln. Dann die nächste hoch und nach links mitfahren. So weit wie möglich fahren, dann nach oben zur Spitze. In den Wolken befindet sich ein "?!"-Ball – zerplatzt man den, findet man ein Spezialherz. Zum Sichern der Position dann den Miss Warp einsetzen, dann eine weitere Stange nach rechts mitfahren. Fallenlassen und den Topf einsetzen. Um hier Mega-Früchte zu sammeln, auf die einfallenden Shy Guys Eier abfeuern – oder auf einer der Wolken einen Hip Drop vollführen, wodurch dann eine Herzfrucht erscheint, dann in einem Bildschirm voller Shy Guys einen Hip Drop vollführen, so daß es dann Yoshis Lieblingsfrüchte regnet! Wenn man genug hat, raus und den zweiten Miss Warp einsetzen. Durch die rote Röhre nach oben wenn man mehr Energie braucht, dann auf einen großen grünen Drachen fallen lassen.

Man kann diese Fahrt nicht kontrollieren, aber statt dessen sollte man so viele Früchte fressen, wie man will. Wenn man einen "!"-Schalter am Himmel schweben sieht, ein Ei drauf schießen, dann auf die Wolken springen, die dann auftauchen. Diese zum Erreichen eines Topfes benutzen. Den Miss Warp einsetzen, und dann den nächsten "!"-Schalter finden. Die Wolken dann so schnell wie möglich hinaufspringen und dann auf weitere "!"-Schalter feuern, um die Wolken in Bewegung zu halten. Am Ende kommt man zu einem weiteren speziellen Herz. Dann wieder auf dem Drachen zu einem anderen Topf weiterreiten – was einen dann zum Start zurückbringt.

Nachdem man alle Früchte auf diesem Level gefunden hat, steht man einem echt gigantischen Wolkenboss gegenüber! Er sieht unschlagbar aus, ist aber an sich ganz leicht. Leckt ihn einfach zu Tode! Unter Einsatz von Yoshis Zunge kann man ihn zusammenschrumpfen lassen, bis er komplett verschwunden ist.

Welt 3 - 2

Cool! Eine ganz neue Art an Game-Level findet ihr hier in Welt drei. Er ist ganz sprunghaft. Laßt Yoshi in diesem Level herumhüpfen, indem man ihn auf ein Ende einer der Sprungfedern stellt und dann



springt, sobald diese Sprungfeder nach oben geht. Den Level hinaufspringen und sich dann bemühen, ein paar der Plattformen zu erreichen, und schon findet Yoshi hier sein erstes Spezialherz. Danach weiter den Level hinaufspringen, wo man dann auch eine Feder findet, auf der Yoshi fahren kann. Diese gehen jetzt hinauf und hinunter, und man sollte möglichst versuchen, den Münzlinien zu folgen, um maximale Punkte zu erreichen! Immer weiter den Federn folgen – bis man dann zu einem zweiten speziellen Herz hinkommt, das sich mitten in einem freien Feld befindet.

Weiter durch den Level, wo Yoshi auf Baseball-Bällen herumbalancieren muß und sie in die Richtung dreht, in der er nun fahren will, wobei jedoch die seltsamen Kreaturen zu vermeiden sind, die mit ihm herumlaufen. Das Ende des Levels erreichen, wo es dann Zeit zum Zusammentreffen mit dem Geisterboss ist. Dieser miese Typ scheint Yoshi herauszufordern und wird dann unsichtbar.

Die Küken, die durch die Arena fliegen, aufschlüpfen, und diese dann dazu einsetzen, sie dorthin zu werfen, wo sich eurer Meinung nach der Geist befinden könnte. Ihn dreimal treffen, und er hat verloren.

Welt 3 - 3

In dieser Welt schneit es, und im Hintergrund laufen Shy Guys herum und bewerfen Yoshi mit Schneebällen. Jetzt nach rechts und über die Metallröhren laufen. Wenn man es schafft, die Melonenkisten über die Plattformen zu tragen, ohne welche fallenzulassen – gut gemacht! Auf den nächsten Satz Röhren springen, auf einer Seite von jeder Röhre hinstellen, damit diese ansteigt, dann





losrennen und hochspringen. Hier hoch genug springen, daß man einen "!"-Ball ergreifen kann, um dann auch das erste Spezialherz zu erreichen. Dann weiter nach rechts, über den Schnee und die Plattformen zu einem weiteren Satz Röhren. Dort kommt man zu einem Satz von neun Blöcken über einem – diese zerschießen, woraufhin dann das zweite Spezialherz erscheint. Hinein in den nächsten Abschnitt, dort die Röhren überqueren und den Topf auf dem oberen Pfad betreten. Weiter rechts halten, bis man zu einer roten Röhre kommt, die man hinunterrutschen kann – dort befindet sich ein "?"-Ball mit einem großen Ei drin. Verlassen und dann wieder rechts halten, und erneut den oberen Topf nehmen. Danach dann rechts weiter und den unteren Topf in der Nähe von Poochy nehmen. Auf die Möwen achten, die hier Bomben abwerfen, und erneut in den Topf neben Poochy hineingehen. Die große Ansammlung



von Blöcken vor einem enthält Shy Guys, also keine Eier abfeuern. Rechts halten und einen anderen Topf nehmen – weitere Töpfe in Poochys Nähe mitnehmen, bis man zu einem Bereich mit einer Treppe aus Röhren kommt, die nach oben führt, und wo Münzen eine Pfeilform bilden. Hier oben gibt es ein Spezialherz, und hier die Möwen als Stufen einsetzen, um es zu

erreichen. Der große Boss hier ist ein gigantischer Glühwurm – er bespuckt Yoshi mit Feuer, während von oben Stachelbälle herunterfallen. Ihn diesmal erneut einfach dreimal in die Augen treffen, und er ist dann auch erledigt.

Welt 3-4

Diese Welt ist ein Winter-Wunderland, mit schneebedeckten Bäumen und jeder Menge von eiskalten Vorfällen. Nachdem man sich mit Eiern bewaffnet hat, nach rechts laufen und in den Mittelpunkt des Holzkreises hineinspringen. Yoshi muß nun rennen, damit dieses zu rollen anfängt und auch die Lücken überspringen, wenn man dazu kommt, wobei man auf die "?"-Bälle schießen muß – der zweite erhält ein Spezialherz!

Als nächstes kommt dann eine Ansammlung von Metallplattformen, die alle in der Mitte ein Gelenk haben. Latiku kommt da mit seiner Wolke daher, und man muß ihn mit einer Bombe treffen und hinunterwerfen, danach von einer Plattform zur anderen springen, um es zur anderen Seite zu schaffen. Aber Vorsicht! Auf keiner davon zu lange verweilen, oder aber der gute Yoshi fällt von der Seite herunter. Weitere Holzkreise folgen darauf, aber diesmal ist das ein Rennen gegen die Uhr, um zu einer roten Fahne





zu kommen – wenn ihr das rechtzeitig schafft, gibt's Mengen Melonen!

Ab und zu eine Schlange vermeiden, die einem hier über den Weg laufen, um zu den Pinguinen hochspringen. Dort weiterlaufen, wo man ein paar Blöcke findet, die ein Loch verdecken, welches einen "??"-Ball enthält. Diesen zum Einsammeln eines speziellen Herzens zerschießen, dann ein paar von den Enten, die Hosen tragen, fressen – diese werden dann zu coolen Zielraketen! Rechts dann weiterlaufen, über die blauen Blöcke und an einer Schlange vorbei. Die zweite Schlange, auf die man trifft, hat einen "??"-Ball über sich – für das letzte Spezialherz darauf feuern.

Wenn man alle Früchte eingesammelt hat, trifft man den Boss – ein großes grünes Viech mit Warzen! Töpfe, Pfannen und Kessel fallen vom Himmel, während man sich mit ihm eine Schlacht liefert – die können alle gefressen werden und verwandeln sich in Eier. Man braucht die Eier nur auf seine Lippen abzufeuern (ja, das habt ihr richtig gelesen!), und dann ist er erledigt.



großen Bambuslabyrinth an Plattformen wieder. Ab und zu müßt ihr auf diese seltsamen grünen Kreaturen aufpassen, die dort Stachelbälle werfen – die beschädigen Yoshi ziemlich leicht. Zuerst nach links und oben laufen. Danach die Blume verwenden, um Yoshi in ein riesengroßes Ei zu verwandeln, ihn danach hochschießen und dann nach links, wo man jetzt ein weiteres Spezialherz findet.

Man kann hier auch von jeder Seite dieses Hauptabschnitts in kleinere Räume laufen, wo man

erntebereite Früchte findet. Auf den unteren Teil des Hauptbereichs zuhalten und die Blöcke zertrümmern, um Zugang zu der grünen Röhre zu erhalten. Durch das Gebäude laufen und Früchte einsammeln. Hier halten einen Bienen auf. Also sich darum herumstellen, indem man hoch über ihre Körbe springt. Wenn man genug hat, rechts 'raus und die Plattformen hinaufspringen, wo man durch die grüne Röhre hindurch dann das zweite Spezialherz findet.

Zurück im Hauptbereich befindet sich dann das

Welt 4-1

In dieser Welt ist der Dschungel ziemlich dicht und gefährlich, und Yoshi findet sich nun in einem





die dritte Spezialherz auf der rechten Seite. Eine Blume unten rechts einsetzen, um Yoshi durch die Luft fliegen zu lassen. In der Nähe des Herzens dann anhalten und sich wirklich anstrengen, um es zu erreichen – drei Herzen eingesammelt, braucht man jetzt nur noch die ganzen Früchte zu verputzen!



Welt 4-2

In dieser Welt gibt es eine Mischung aus verschiedenen Stilen. Der obere Teil besteht aus einer Reihe aufblasbarer Plattformen, und der untere ist mit Wasser gefüllt. Das bedeutet, daß man mit beiden, sowohl Land- als auch Wasserkreaturen fertig werden muß! Das eigentliche Hauptproblem liegt hier in den gigantischen Fischen, die in diesem Level hin- und herschwimmen und aus dem Wasser springen im Versuch, euren Yoshi zu verschlucken. Man muß diese Fische unbedingt vermeiden, denn wenn man erst einmal verschluckt wird, dann verliert man ein Leben. Die blauen Fische können Yoshi zwar auch verschlucken – aber ihr Hauptzweck besteht darin, Wasser in die Luft zu blasen und unseren kleinen Helden damit zu ärgern.



Das erste Spezialherz findet man, indem man auf den ersten "?"-Ball feuert, auf den man auf den Plattformen stößt, gerade bevor man den ersten Miss Warp erreicht. Man findet viele Früchte und Münzen, die im Wasser versteckt sind – und viele Melonen kann man erst einsammeln, nachdem Yoshi ein Bad genommen hat. Auf die fallenden Stachelpflanzen achten, wenn man wirklich abtauchen muß. Auf der Hälfte des ersten Abschnitts muß Yoshi ins Wasser gehen. Am Meeresboden entlangwandern, wo man ein Spezialherz findet, das dort liegt und darauf wartet, daß man es mitnimmt! Auf diesem Level gibt es auch jede Menge "?"-

Blöcke – man braucht lediglich zwei davon zusammenzubringen, indem man sie entweder am Boden entlangschiebt oder sie von einer Klippe fallen läßt, woraufhin dann zwei Melonen erscheinen.

Das letzte Spezialherz findet man auf einer Plattform an der Spitze des Levels, in der Nähe der vierten Miss Warp. Keine schwierigen Sachen hier – man braucht lediglich mit Yoshi hineinlaufen!

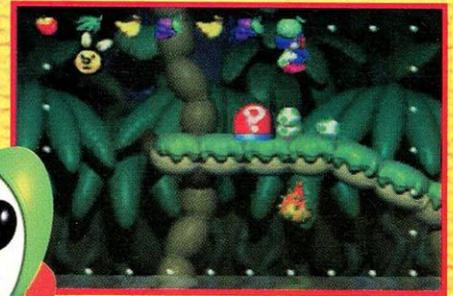


Welt 4-3

Diese Welt dreht sich vollkommen um Marios Lieblingspflanze, die Venus-Fliegenfalle. Sie befinden sich im Hintergrund, und gigantische Ausführungen davon laufen herum, um Yoshi aufzufressen, wobei auch Minipflanzen davon herumfliegen. Wenn eine der fliegenden Pflanzen euren Yoshi frisst, spuckt sie ihn in Miniaturform wieder aus! Das bringt Yoshi nicht um, sondern nimmt ihm lediglich die Eier weg – also ausprobieren, es ist echt cool!

Die Plattformen hinauf in die Wolken springen, um den ersten Miss Warp auszulösen, und ein paar Eier besorgen – alle Pflanzen kann man hier mit einem einzigen Ei umlegen. Nach rechts weiterlaufen und dabei die Pflanzen umlegen, und über die Plattformen springen. Am besten räumt man alle Pflanzen vom ganzen Level, indem man





jedesmal, wenn einem die Munition ausgeht, zurückläuft und sich neue besorgt.

Im nächsten Abschnitt von Plattform zu Plattform springen und dabei die Pflanzen umlegen. Nachdem man an ein paar blauen Plattformen vorbei ist, anhalten und oben an einer schmutzigen Säule riechen – dann erscheinen bei Yoshis Vollführung von Hip Drops geheime Plattformen. Diese führen zu einem speziellen Herz in den Wolken. Dann den Level hochspringen und zu roten Plattformen weiterlaufen. Vor allem hier auf die fliegenden Pflanzen achten – sie können einen überall fallenlassen, und nichts kann Yoshis Fall auffangen. Wenn man die Spitze erreicht, den “?”-Ball zerplatzen, wo man ein

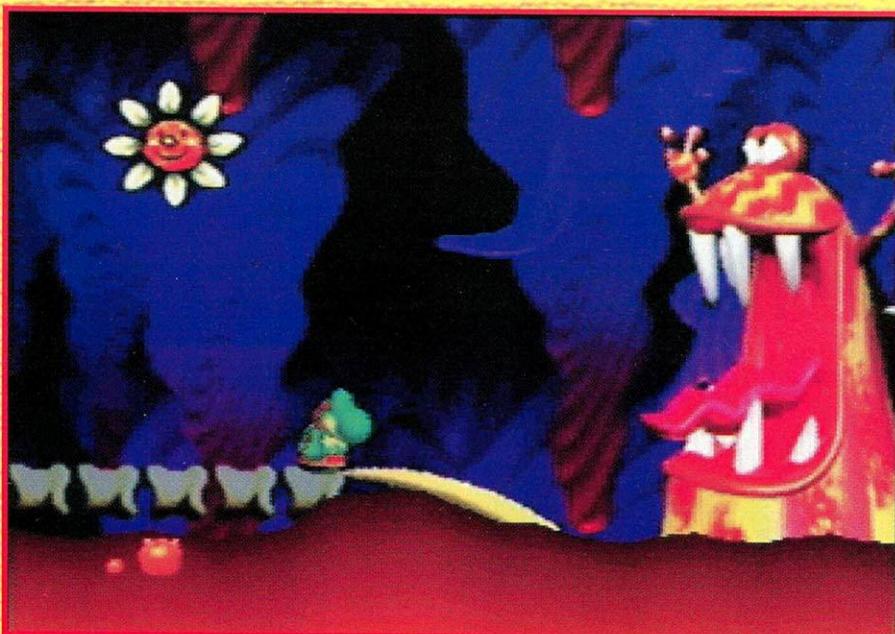
Spezialherz findet, dann nach links springen und der Münzlinie folgen, wo man einen Topf findet. Nach rechts laufen und den Ball den Stacheln entlang rollen, am Ende draufspringen, wo man einen Topf findet, dieser führt zu einem Melonenkistenspiel. Bei der Rückkehr zum Hauptlevel nach rechts laufen, wo man in der Nähe einer Pflanze ein Spezialherz findet. Den Ball, auf dem Yoshi fährt, anhalten, um die Pflanze umzulegen, bevor man sich am Herz versucht.

Welt 4-4

In dieser Welt ist alles aufblasbar – selbst die Plattform unter Yoshis Füßen! Zum Start durch den Topf laufen, dann nach rechts laufen. Keine Angst vor den bunten Kreaturen, die tun Yoshi nichts, sondern behindern ihn nur. Das erste

Spezialherz ist zwischen zwei Kreaturen eingeklemmt – einfach per Hip Drop auf einen draufspringen, so daß sie platt ist, dann das Herz schnappen. Den Pfeilen nach unten folgen und zum Durchlaufen Kreaturen plätten, bis man zu einem Topf kommt. Auf der anderen Seite beginnt ein Rennen gegen die Zeit, um eine rote Fahne zu erreichen – dem Münzmuster durchs Wasser folgen und dabei Aale und Fische fressen, um schnell dorthin zu gelangen. Bis zum nächsten Topf weiterlaufen, nach unten und links und dabei vorsichtig sein, nicht von der Bildschirmunterkante zu fallen, wo man dann das zweite Spezialherz findet. Danach rechts laufen, durch den Abschnitt hindurch und raus aus dem Screen laufen.

Dieser neue Bereich ist mit Fröschen ausgestattet, die überall herumhüpfen, sowie einer Baumstammfahrt. Am besten vermeidet man mit den Fröschen jegliche Gefahr, indem man sie frißt! Auf dem Baumstamm unter dem ersten Abschnitt





der stacheligen Pflanzen herfahren – dann rechts abspringen. Man sieht einen "?"-Ball, der über weiteren Pflanzen schwebt – darauf feuern, und dort findet man das dritte Spezialherz.

Welt 5-1

Hier muß man als allererstes die Shy Guys auffressen, die auf Yoshi zulaufen, und dann Eier auf den schwebenden "?"-Ball abfeuern. Hierdurch kommt ein auszulösender Miss Warp zum Vorschein. Die Röhre hinunter findet sich Yoshi in einem Unterwasser-Wunderland wieder! Es gibt hier zwei Arten an Quallen – blaue und rote. Beide können Yoshi verbrennen, aber die blauen schwimmen nur immer 'rauf und 'runter, während die roten unseren Helden verfolgen. Den Gang an den Quallen vorbeilaufen, wo man das erste Spezialherz findet.

Genau nach dem ersten findet man auch das zweite Spezialherz, aber von hier aus kommt man nicht dran. Also nach rechts schwimmen und dann immer an der Wand entlang, bis man es sich schnappen kann! In dieser Welt schwimmen dann außerdem noch zwei Arten Fische herum – stachelige und winzige! Man kann die stacheligen nicht umlegen, aber so viele von den winzigen verputzen, wie man so möchte! Durch das Wasser weiterschwimmen und nach oben in Richtung Oberfläche, wo man eine rote Röhre findet, die man durchqueren kann, um seine Position zu sichern und an Blumenenergie nachzuladen, bevor man dann nach rechts weiterschwimmt und da unten eine weitere rote Röhre findet. Dieser kurze Abschnitt beheimatet eine seltsame weiß-grüne Meereskreatur, die die ganze Zeit um Yoshi im Kreis herumschwimmt. Unbedingt darauf achten, daß Yoshi immer im

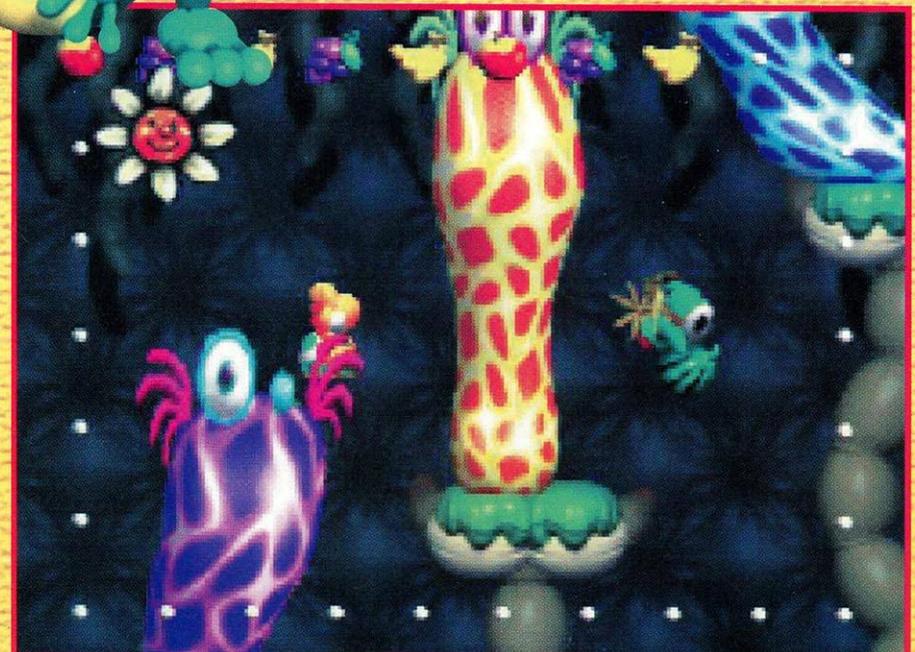


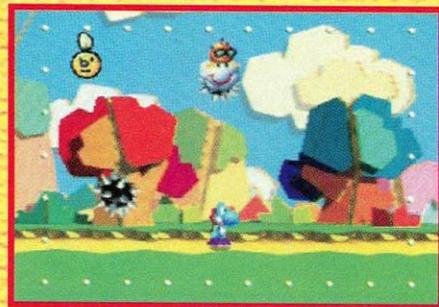
Mittelpunkt des Kreises dieser Kreatur bleibt, um Verletzungen an ihm zu vermeiden. Dann, sobald man die Möglichkeit zur Flucht hat, auf den Ausgang zurennen. Der nächste Bereich verfügt dann über Mini-U-Boote, die Geschosse auf einen abfeuern, die man also unbedingt vermeiden

sollte. Am Grund des Meeres entlanglaufen und dann den Gang hinunter zurück nach links. Ein weiteres Mini-U-Boot vermeiden und sich das letzte Spezialherz schnappen.

Welt 5-2

Weitere Unterwasserabenteuer für Yoshi. Alle Aale und winzigen Fische fressen, um sie zu beseitigen, und auf die Luftströme achten, die den Muscheln beim Öffnen und Schließen entströmen. Durch die





dazu einsetzen, nach oben zu fliegen und dort den ersten Miss Warp in einer Wolke aufzulösen. Zu Boden fallen lassen und rechts entlangrennen, über die Stangen hüpfen, die von einem Shy Guy-Paar getragen werden. Wenn Latiku zum zweiten Mal erscheint, ihn wieder aus seiner Wolke werfen und sie dazu einsetzen, eine grüne Röhre oben am Himmel zu erreichen!



grüne Röhre gehen, um seine Position zu sichern, dann in der Nähe der Wand einen Hip Drop vollführen, so daß eine Plattform erscheint. Darüber klettern und zwei "??"-Blöcke zusammenschieben, wodurch man geheime Melonen erhält! Zum gigantischen Oktopus vorbei weiterlaufen. Die gelbe Röhre auf dem Meeresboden führt zu einem Bereich, in dem Fische mit Melonen vorbeigeschwommen kommen. Die Fische fressen und dabei alle Melonen verputzen, wenn man auf hohe Punktzahlen steht! Wenn man alle Fische verputzt hat, bekommt man ein Spezialherz! Dann in Richtung der Meeresoberfläche losschwimmen, wo man eine rote Röhre zum Sichern der Position findet und an den Bienen vorbeischießt, um sich

massig Goldmünzen zu verdienen.

Wieder im Wasser nach rechts und unten begeben und der Wand folgen, bis man dort das zweite Spezialherz in dieser Welt findet. Die grüne Röhre in der Nähe hinuntergehen, um die Position erneut zu sichern und in der Nähe des Schilds einen Hip Drop vollführen, wodurch ein Schalter erscheint, welcher dann wieder Melonen bringt! Rechts weiterlaufen, durch eine Höhle mit einem einzigen gigantischen Oktopus, bis man eine blaue Röhre findet. Hier gibt es ein Melonenkisten-Balancierspiel, das schwieriger ist als die anderen. Beim Vorbeischießen an den Bienen den R-Knopf drücken. Um an ein weiteres Spezialherz zu kommen, auf den "??"-Ball schießen.



Auf der anderen Seite der Röhre ist eine neue Art Melonenspiel – nach links gehen und dort zum Spielbeginn den "??"-Block treffen, dann die Wolke zum Luftblasen einsetzen, welche Yoshi hoch in den Himmel befördert. Nach rechts treiben lassen und sich anstrengen, Yoshi in der Luft zu halten. Je weiter man es schafft – desto mehr Melonen bekommt man! Zurück im Hauptlevel wieder rechts laufen und über weitere Stangen, bis man einen "!"-Schalter über sich herunterschweben sieht – den abschießen, woraufhin ein Spezialherz erscheint. Im nächsten Abschnitt auf die bösen Regentropfen aufpassen. Man sollte nicht meinen, daß Wasser Yoshi etwas anhaben kann, aber diese schlagen drei Blütenblätter von seiner Lebensblume! Weiter rechts rennen und über den nächsten Satz Regenwolken drüberspringen – wo dann ein weiteres Spezialherz auf euch wartet.



Welt 5-3

Wir sind wieder zurück im guten alten Hintergrund, wo wir das Abenteuer begonnen haben. Der erste Feind, mit dem Yoshi hier fertig werden muß, ist wieder Latiku. Er wirft Bomben von seiner Wolke ab, also ihn dort hinauswerfen und diese

Welt 5-4

Eine Rückkehr zum Patchwork-Stil in dieser Welt – aber die Hintergründe im Auge behalten! Es gibt hier Shy Guys auf einem Piratenschiff – die Bomben abfeuern! Weiter nach rechts bewegen





und überall Miss Warps einsetzen. Sobald man einen Bereich voller Blöcke erreicht, vorsichtig sein – die Bomben pusten diese weg, wodurch Yoshi dann herunterfällt. Um die Shy Guys auf Stelzen zu besiegen, auf ihren Kopf springen, um die Stelzen wegzutreten, sie entweder fressen oder noch mal auf sie draufspringen.

Weiter rechts halten und auf der Möwe zum Ende mitfliegen, wo man die Kugel-Böbs beim Überqueren zu den Röhren hin vermeiden muß. Man kommt am Ende zu einer blauen Röhre, die man hinunterrutschen kann. Hier gegen die Uhr nach oben rasen und Yoshi mit seiner Zunge hinaufziehen. Der Preis ist eine Kiste voller Melonen!

Man kommt an einen Abschnitt mit sehr kleinen Wolken, die das Unterteil des Levels bedecken. Die Möwen fliegen über einem weiter, und Bomben können jetzt diagonal abgeworfen werden, um Yoshi aus der Balance zu bringen. Auf einer Möwe nach rechts fliegen, wo man zu einem speziellen Herzen in blauen Blöcken kommt – sie wegpusten, und man kann es sich schnappen. Nun auf den Möwen zur nächsten Plattform mitfliegen, wo sich Shy Guys in den Bäumen verstecken.

Der letzte Abschnitt dieser Welt besteht aus einem möwengefüllten Himmel, wo rechts, links und in



der Mitte dauernd Bomben fallen. Alle Früchte, die man noch braucht, schnellstens schnappen und dann 'raus!

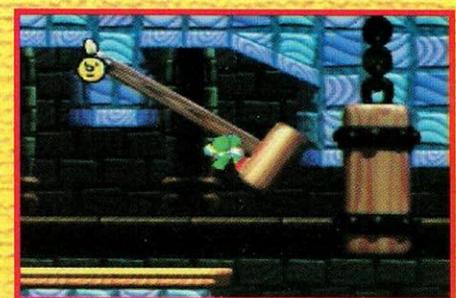
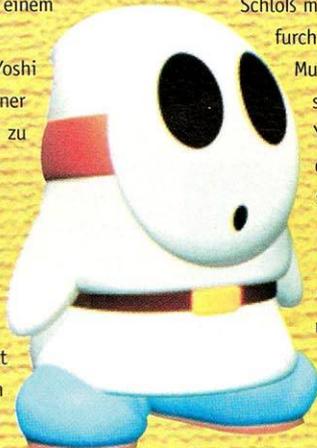
Welt 6-1

Spielt in einem gigantischen Schloß mit

furchteinflößender actionbegleitender Musik. Und diese Welt ist so schwierig wie es nur eben geht! Yoshis erste Aufgabe besteht darin, auf den Holzgriff zu springen und ihn vor- und zurückzuschaukeln. Dadurch klappt die Zugbrücke hoch. Wenn sie oben angekommen ist, schnell runter- und drunterspringen. In den darauffolgenden Korridoren immer sorgfältig auf die Klängen achten, die aus dem

Fußboden und der Decke schießen – die nehmen einem das Leben, wenn man nicht aufpaßt! Auf der ersten freien Fläche nach links hochspringen und mit Yoshis Zunge den "??"-Ball greifen. Nach links den Korridor entlang, wo man das erste Spezialherz findet, welches von einer

Klinge bewacht wird. Nach rechts weiter zum ersten Zahnrad – diese drehen sich nach links und rechts, wenn Yoshi auf ihnen läuft. Die erste zu einer Plattform überqueren, danach die nächsten beiden. Immer auf Klängen achten und nach oben und dann links laufen. Hier die Plattformen erklimmen, wo man einen "??"-Ball findet. Diesen zertrümmern, und ein Schalter erscheint. Auf den Schalter draufspringen und dann nach rechts laufen, wo man noch einen findet, und dann noch einen. Am Ende sieht man ein paar "!!"-Bälle. Diese erklimmen, um einen geheimen Bereich mit einem Topf zu betreten – dort hineingehen. Den Miss





Warp aktivieren und auf die schwarzen Shy Guys achten, die große schwere Gewichte fallenlassen – und die sind tödlich. Der beste Weg, sie zu stoppen, liegt darin, sie alle zu fressen!

Alle eure Früchte einsammeln, woraufhin man zu Bowser's Bau mitgenommen wird. Rechts im Bereich befindet sich ein Baum, der mit Frucht- und Herz-Power-Ups nur so überladen ist, also sich oft dorthin begeben, um sich einen Vorrat zuzulegen. Bowser grollt und spuckt und fliegt dann auf einer geisterhaften Form um die Arena herum. Bomben fallen von der Decke – und die sind euer Fluchtweg! Eine Bombe schnappen und dann in die Luft werfen, so daß sie auf Bowser landet. Wenn er dreimal getroffen wurde, fällt er auf den Boden, wo er Feuer speit. Noch

dreimal treffen, und er gibt den Kampf auf! Glückwunsch, ihr habt Yoshi's Story beendet!

Welt 6-2

Bowser's Burg ist ein schlimmer Aufenthaltsort, und dieser Level ist einer der schwierigsten im ganzen Game! Shy Guys laufen mit gigantischen Stachelbällen herum, die von ihnen herabhängen. Sie lassen diese auf Yoshis Kopf fallen, sobald er darunter herläuft, diese also durch Vorbeirennen vermeiden. Nach rechts und die erste Röhre hinauf, um seine Position zu sichern, dann nach links und durch die Kettensägen, indem man sich in deren Nähe duckt. Nach rechts und durch die Holztür laufen. Hier ein Ei durch die Stoßstangen werfen und damit die Fledermaus treffen – dadurch erhält man einen Schlüssel. Man kann diesen Bereich nun verlassen und

rechts durch die gelbe Röhre weiterlaufen. Yoshi kommt im oberen Teil eines Bereichs mit lauter Stoßstangen überall an.

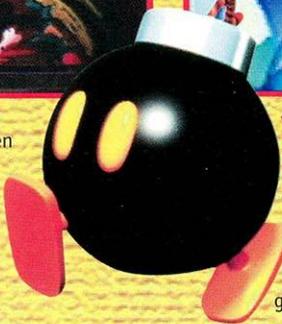
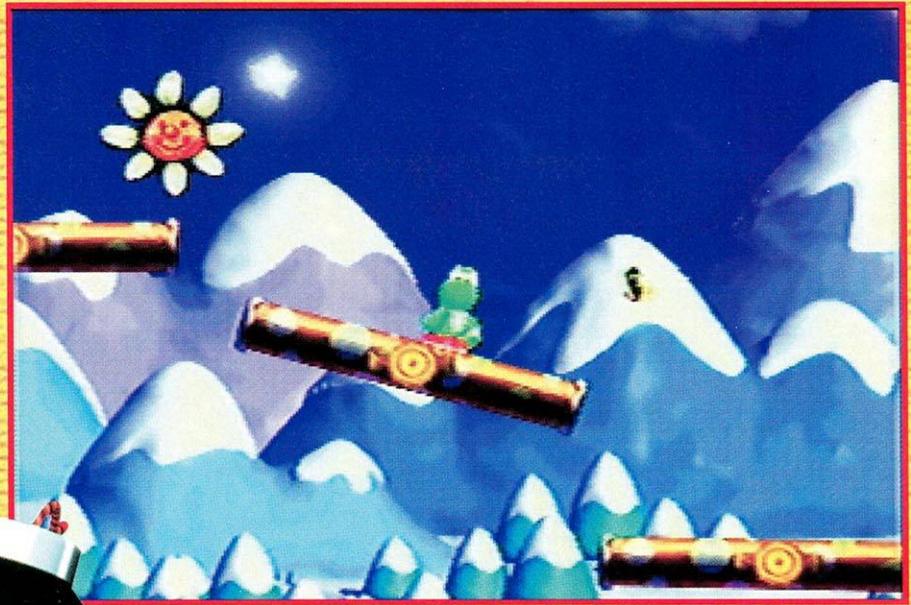
Unter Einsatz des Regenschirms nach unten links schweben. Ganz eng links halten, wo man dann ein Spezialherz findet. Wenn man danach beim Runterschweben Früchte frißt, kommt man zum ersten Miss Warp zurück. Durch die rote Röhre und den Schlüssel einsetzen. Hier warten dann noch mehr Shy Guys mit großen Stachelbällen auf Yoshi. Sie gründlich mit Eiern beschießen und damit umlegen, aber nicht fressen, da sie sehr giftig sind! Hinter der Tür befinden sich zwei weitere Stoßstangen – darüber befindet sich dann noch ein weiteres Spezialherz.

Welt 6-3

Noch furchterregender zu durchqueren. Diesmal haben die Geister falsche Ohren und haben die Augen verbunden! Erneut nach rechts laufen und die Geister vermeiden und Lücken überspringen. In der ersten Röhre, zu der man kommt, befindet sich ein Schlüssel – diesen holt man sich später. Durch die Tür hindurch betritt man einen Bereich mit einem "?"-Ball. Diesen zerplatzen, woraufhin dann ein Schalter zum Drücken erscheint. Dann hochspringen, der Spur von "?"-Bällen folgen und weitere Schalter drücken, bis Yoshi zu einem speziellen Herz zum Einsammeln kommt.

Durch die Tür in der oberen linken Ecke des Hauptbereichs laufen und dann die schwebenden Geister einsetzen, um schließlich nach oben links zu gelangen. Wenn man ihnen hier den Rücken zudreht, verwandeln sich Geister in feste Blöcke. Die schwebenden Geister jetzt dazu einsetzen, sich hier rechts zu halten, dann hochspringen, wo man ein Spezialherz und auch einen Schalter findet. Den Schalter drücken und dann die Plattform dazu einsetzen, nach links und oben zu fahren, dann rechts weiterlaufen.





Welt 6-4

Der "??"-Ball hier, auf der anderen Seite der Wand, wo man vorher das Spezialherz mitgenommen hat, ist ein Schlüssel! Die Tür dazu benutzen, zur Höhle auf der anderen Seite der grünen Röhre in der Nähe der Miss Warp zurückzukehren. Den Schlüssel dort in der Tür rechts oben im Hauptbereich einsetzen. Alles, was sich an Früchten und Munition in diesem Bereich befindet, einsammeln, wodurch man am Ende durch die rote Röhre in den Hauptraum zurückkehrt. Danach über die gelbe Röhre zum Schlüssel zurückkehren, den man vorher in der ersten Röhre gesehen hat, wodurch man ihn nun einsammeln kann. Danach wieder zum Hauptraum zurück und den Schlüssel einsetzen.

Wenn man schließlich alle Früchte in diesem Level gefressen hat, steht man dem gefürchteten Bowser schon wieder gegenüber. Die gleiche Taktik wie in Welt 6-1 einsetze, und damit kann man dann nicht viel falsch machen.

Angefangen über einem feurigen Teich die Tür zum Sichern der Position einsetzen. Dann rechts laufen und danach auf dem Rücken der rot-grünen Drachen mitfliegen. Dieses Biester tauchen schon mal in die Lava ab und kommen dann wieder hoch. Yoshi muß hochspringen, sobald sie hinuntergehen, oder er verliert ein Leben! Am Ende dann in den nächsten Abschnitt weiterlaufen und die Plattformen rechts entlangspringen, wobei man die Lava, die hier aus den Röhren tropft, vermeiden muß. Gut mit Eiern ausrüsten und dann nach oben rechts weiterlaufen. Die Blöcke zertrümmern, wo man ein weiteres Spezialherz zum Einsammeln findet.

Der Lavastrom ist auf diesem Level Yoshis allerschlimmster Feind. Er folgt den Plattformen von jeder Stelle aus, auf die er hinuntertropft, und nimmt Yoshi gleich mit, wenn er gerade im Weg ist. Immer aufmerksam bleiben und wissen, wo die Lava gerade herkommt. Normalerweise befindet sie sich immer genau da, wo man sie nicht gebrauchen kann, weil man dort Munition oder Energie mitnehmen kann.

Nachdem man dann genug Früchte gefressen hat, trifft man erneut auf Bowser. Dieser Kampf ist genau der gleiche, wie schon die anderen in Welt Sechs – man hat ihn dann auch schon bald in den Seilen hängen und sieht sich dann die Endsequenz an!





WCW

WCW
WORLD TOUR

VS

nWo

Der Spielführer

Ja, er schaut dir in die Augen, Kleine! Sting und die anderen World Championship Wrestling-Jungs sind scharf auf euer Blut! Mit der Lösung von 64 Strategien wird euer Haus kochen - hier habt ihr alle Moves für das beste Wrestling Game auf den Brettern zusammengefasst! Also, geht nicht in die Luft!





WCW vs n



Lex Luger

Lex Luger ist der harte Mann des Wrestling mit einer Metallplatte im Arm, daher muss er wegen der Regeln einen Lederschutz tragen.

STANDARD-SCHLÄGE:

Chop – Tippt B (nah)
 Knee Lift – Tippt B (weit)
 Mid Punch – Hoch + B (nah)
 Mid Kick – Hoch + B (weit)
 Spinning Punch – B (haltet)
 Flying Kick – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORN:

Big Chop – Tippt A + A
 Big Elbow – Tippt A + Hoch + A
 Slam – Tippt A + Hoch + A
 Tackle – A + B
 Tombstone – Tippt A + Runter + B
 Power Smash – (haltet) A + A
 Power Lift – (haltet) A + Hoch + A
 Big Drop – (haltet) A + Runter + A
 Clothesline – (haltet) A + B
 DDT – (haltet) A + Hoch + B
 Power Bomb – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

Spine Shaker – Tippt A + A
 Shoulder Breaker – Tippt A + B
 Giant Swing – (haltet) A + A
 Spine Snapper – (haltet) A + B

ROPETHROWS:

High Throw – (haltet) A + dc + Tippt A
 Arm Lock – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
 Power Lifter – (haltet) A + dc + A (haltet)
 Luger Slam – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

Arm Wrecker – Tippt A (Nähe Kopf)
 Knee Wrecker – Tippt A (Nähe Fuss)
 Elbow Drop – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

Lack of Air – Tippt A + A
 Melon Twister – (haltet) A + A
 Diving Slam – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

Crusher – (haltet) A + Analog-Stick
 The Rack – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Sting

Er ist fies und sieht furchterregend aus. Er kennt keine Gnade und kein Mitleid für seine Gegner.

STANDARD-SCHLÄGE:

Big Forearm – Tippt B (nah)
 Knee Lift – Tippt B (weit)
 Big Smash – Hoch + Tippt B (nah)
 Chest Kick – Hoch + Tippt B (weit)
 Football Boot – (haltet) B
 The Stinger – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

Axe Blow – Tippt A + A
 Dislocator – Tippt A + Hoch + A
 Big Slam – Tippt A + Runter + A
 Headlock – Tippt A + B
 Power Lift – Tippt A + Hoch + B
 Side Splitter – (haltet) A + A
 Side Suplex – (haltet) A + Hoch + A
 Power Bomb – (haltet) A + Runter + A
 DDT – (haltet) A + B
 Sting's Stinger – (haltet) A + Hoch + B
 Bench Press – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

Death Lock – (haltet) A + A
 Atomic Drop – (haltet) A + B
 Face Drop – Tippt A + A
 Rear Shaker – Tippt A + B

ROPE THROWS:

Arm Locker – (haltet) A + dc + Tippt A
 Spine Stretcher – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
 Super Press – (haltet) A + dc + A (haltet)
 Big Drop – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

Sleeper Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
 Scorpion Lock – Tippt A (Nähe Fuss)
 Stomp – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

Turnbuckle Press – Tippt A + A
 Big Suplex – (haltet) A + Hoch + A
 Melon Twister – (haltet) A + A
 Splash – dc + B

SPECIALS:

Power Slammer – (haltet) A + Analog Stick
 Suplex – (haltet) A + Analog Stick (hinten)



Giant

Dieser Typ ist riesig und er duscht auch nicht.

STANDARD-SCHLÄGE:

Giant's Club – Tippt B (nah)
 Field Goal – Tippt B (weit)
 Ham Bone – Hoch + Tippt B (nah)
 Gut Wrencher – Hoch + Tippt B (weit)
 Face Kick – (haltet) B
 Big Boot – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

Header – Tippt A + A
 Smash – Tippt A + Hoch + A
 Big Slam – Tippt A + Runter + A
 Elbow Winder – Tippt A + B
 Press Slam – Tippt A + Hoch + B
 Neck Breaker – Tippt A + Runter + B
 Big Clothesline – (haltet) A + A
 Back Breaker – (haltet) A + Hoch + A
 Double Jointed Bomb – (haltet) A + Runter + A
 Sweep (haltet) A + B
 Strangle Haltet – (haltet) A + Hoch + B
 Pile Driver – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

Spine Stretcher – Tippt A + A
 Knee Breaker – Tippt A + B
 Side Splitter – (haltet) A + A
 Giant Pain – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

Overhead Toss – (haltet) A + dc + Tippt A
 Arm Lock – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
 Power Slam – (haltet) A + dc + (haltet) A
 Sleeper – (haltet) A + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

Choker – Tippt A (Nähe Kopf)
 Leg Drop – Tippt A (Nähe Fuss)
 Head Butt – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

Sandwich – Tippt A + A
 Giant Suplex – (haltet) A + A
 Big Swinger – (haltet) A + Hoch + A
 Charge – dc + B

SPECIALS:

Choke Slam – (haltet) A + Analog Stick
 Giant Suplex – (haltet) A + Analog Stick

Mo

Der Komplettführer

Ehe wir richtig loslegen: Es gibt einen Move, den alle gemein haben, nämlich die Gegenattacke. Zur Ausführung drückt ihr einfach die 'R' Schulter-Taste wenn ihr angegriffen werdet. Oder ihr drückt 'R' und 'B' für eine Abwehr mit anschließender Attacke. Hier ist jetzt die Liste der Moves aller Wrestler in der WCW League, einschliesslich des Boss-Charakters, Diamond Dallas Page.



Scott Steiner

Dieser massive Wrestler kennt keine Gnade.

STANDARD-SCHLÄGE

Face Elbow – Tippt B (nah)
 Knee Lift – Tippt B (weit)
 Body Belter – Hoch + Tippt B (nah)
 Kick – Hoch + Tippt B (weit)
 Leaping Kick – (haltet) B
 Big Lift – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

Big Forearm – Tippt A + A
 Fireman's Lift – Tippt A + Hoch + A
 Rugby Tackle – Tippt A + Runter + A
 Suplex – Tippt A + B
 Snap Suplex – Tippt A + Hoch + B
 Dislocator – Tippt A + Runter + B
 Quick Suplex – (haltet) A + A
 Belly to Belly Suplex – (haltet) A, Hoch + A
 Driver Bomb – (haltet) A + Runter + A
 Forward Suplex – (haltet) A + B
 Belly to Back Suplex – (haltet) A + Hoch + B
 Power Slam – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

Back Breaker – Tippt A + A
 German Suplex – Tippt A + B
 Stretch Slam – (haltet) A + A
 Full Nelson Suplex – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

Big Flip – (haltet) A + dc + Tippt A
 Full Slam – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
 Steiner – (haltet) A + dc + (haltet) A
 Frankensteiner Slam – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

Sleeper – Tippt A (Nähe Kopf)
 Knee Lock – Tippt A (Nähe Fuss)
 Elbow – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

Tackle – Tippt A + A
 Avalanche Suplex – (haltet) A + A
 Dragon Buster – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

Doctor Bomber – (haltet) A + Analog Stick
 Suplex Pile Driver – (haltet) A + Analog Stick



Rick Steiner

Er ist riesig gross und und ein fieser Typ.

STANDARD-SCHLÄGE:

Rough Elbow – Tippt B (nah)
 Knee Lift – Tippt B (weit)
 Anvil – Hoch + Tippt B (nah)
 Big Boot – Hoch + Tippt B (weit)
 Shoulder Smash – (haltet) B
 Bulldog – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

Bull – Tippt A + A
 Smasher – Tippt A + Hoch + A
 Lifter – Tippt A + Runter + A
 Head Lock – Tippt A + B
 Press Slam – Tippt A + Hoch + B
 Buster – Tippt A + Runter + B
 Side Buster – (haltet) A + A
 Steinerliner – (haltet) A + Hoch + A
 Inside Twister – (haltet) A + Runter + A
 Belly to Belly Suplex – (haltet) A + B
 Backbreaker – (haltet) A + Hoch + B
 Power Jack – (haltet) A + Runter + A

GRAPPLING VON HINTEN:

Back Bone Stretch – Tippt A + A
 Slam – Tippt A + B
 Dragonplex – (haltet) A + A
 Germanplex – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

Shoulder Drop – (haltet) A + dc + Tippt A
 Power Slammer – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
 Lifting Slam – (haltet) A + dc + (haltet) A
 Backbreaker – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

Eye Gouge – Tippt A (Nähe Kopf)
 Boston Crab – Tippt A (Nähe Fuss)
 Elbow Smash – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

Pit Bull – Tippt A + A
 Avalanche Suplex – (haltet) A + A
 Steiner Suplex – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

Power Bomb – (haltet) A + Analog Stick
 Super German Dropplex – (haltet) A + Analog Stick (hinten)



Ric Flair

Dieser Mann ist dadurch bekannt, daß er „wuuhh“ schrie und sich dann auf sein Gesicht fallen ließ.

STANDARD-SCHLÄGE:

Punch – Tippt B (nah)
 Kick – Tippt B (weit)
 Chop – Hoch + Tippt B (nah)
 Knee Lifter – Hoch + Tippt B (weit)
 Roundhouse Punch – (haltet) B
 Drop Kick – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

Flair Punch – Tippt A + A
 Forearm – Tippt A + Hoch + A
 Snap Mare – Tippt A + Runter + A
 Elbow – Tippt A + B
 Melon snap – Tippt A + Hoch + B
 Pile Driver – Tippt A + Runter + B
 Flying Smash – (haltet) A + B
 Takeaway – (haltet) A + Hoch + A
 Brain Buster – (haltet) A + Runter + A
 Double Armplex (haltet) A + B
 Vertical Snapper – (haltet) A + Hoch + B
 Press Slam – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

Back Drop – Tippt A + A
 Knee Lift – Tippt A + B
 Atomic Drop – (haltet) A + B
 Abdominal Stretch – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

Hip Toss – (haltet) A + dc + Tippt A
 Takeout – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
 Big Drop – (haltet) A + dc + (haltet) A
 Fireman – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

Eye Gouge – Tippt A (Nähe Kopf)
 Figure Four Leg Lock – Tippt A (Nähe Fuss)
 Elbow – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

Throat Cutter – Tippt A + A
 Shoulder Barge – (haltet) A + A
 Rolling Punch – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

Cheap Shot – (haltet) A + Analog Stick
 Showboat – (haltet) A + Analog Stick (hinten)



Ultimo Dragon

Dieser Typ ist einer von denen, die eine Maske tragen. Entweder ist er total hässlich oder er muss seine Identität geheim halten. Egal, wie dem auch sei, er ist echt cool

STANDARD-SCHLÄGE:

Karate Punch – Tippt B (nah)
 Karate Kick – Tippt B (Weit)
 Chop – Hoch + Tippt B (nah)
 Roundhouse – Hoch + Tippt B (weit)
 Drop Kick – (haltet) B
 Spin Kick – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

Uppercut – Tippt A + A
 Snap Mare – Tippt A + Hoch + A
 Body Drag – Tippt A + Runter + A
 Arm Whip – Tippt A + B
 Snapplex – Tippt A + Hoch + B
 Ultimo Driver – Tippt A + Runter + B
 Side Plex – (haltet) A + A
 Vertical Buster – (haltet) A + Hoch + A
 Tombstone – (haltet) A + runter + A
 DDT – (haltet) A + B
 Belly to Back Suplex – (haltet) A + Hoch + B
 Doctor Bomb – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

Reverse Breaker – Tippt A + A
 Savage Kick – Tippt A + B
 Germanplex – (haltet) A + A
 Crossover Suplex – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

Shoulder Lifter – (haltet) A + dc + Tippt A
 Leg Trap – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
 Lariat – (haltet) A + dc + (haltet) A
 Hell Spawn – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

Dragon Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
 Dragon Whip – Tippt A (Nähe Fuss)
 Sunset Flip – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

Karate Chopper – Tippt A + A
 Super Suplex – (haltet) A + A
 Dragonsteiner – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

Running Bomb – (haltet) A + Analog-Stick
 The Mistral Wind – (haltet) A + Analog-Stick
 (nach hinten)



Dean Malenko

Er muss wohl neu sein, denn es hat noch niemand von ihm gehört. Oder er ist nicht gut genug. Doch dieses kann man bei seinem Repertoire eigentlich nicht vermuten. Er hat einige schicke Aerial Moves und kann es mit den Besten aufnehmen

STANDARD-SCHLÄGE:

Elbow – Tippt B (nah)
 Sneaky Kick – Tippt B (weit)
 Hook – Hoch + Tippt B (nah)
 Sneaky Kick – Hoch + Tippt B (weit)
 Drop Kick – (haltet) B
 Flying Kick – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

Big Arm – Tippt A + A
 Snap Mare – Tippt A + Hoch + A
 Slam – Tippt A + Runter + A
 Reverse Bar – Tippt A + B
 Melon Buster – Tippt A + Hoch + B
 Pile Driver – Tippt A + Runter + B
 Big Suplex – (haltet) A + A
 Fireman – (haltet) A + Hoch + A
 Power Slam – (haltet) A + Runter + A
 Brutalplex – (haltet) A + B
 Vertical Bruiser – (haltet) A + Hoch + B
 Press Slam – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

Back Drop – Tippt A + A
 Back Breaker – Tippt A + B
 Abdominal Buster – (haltet) A + A
 Germanplex – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

Leg Trap – (haltet) A + dc + Tippt A
 Hip Toss – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
 Spinner – (haltet) A + dc + (haltet) A
 Lariat – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

Arm Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
 Surfboard – Tippt A (Nähe Fuss)
 Stampede – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

Rampage – Tippt A + A
 Big Suplex – (haltet) A + A
 Reverseplex – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

Power Bomb – (haltet) A + Analog-Stick
 Snapplex – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Eddy Guerrero

Ein Verrückter – er taucht direkt von den Seilen runter und nimmt weder auf seine Gegner noch auf sich selbst Rücksicht. Er hat einige ziemlich brutale Holds und Locks und ein fieses Special, das man ruhig üben sollte

STANDARD-SCHLÄGE:

Punch – Tippt B (nah)
 Kick – Tippt B (weit)
 Slam – Hoch + Tippt B (nah)
 Knee Lifter – Hoch + Tippt B (weit)
 Super Boot – (haltet) B
 Flying Kick – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

Face Scratch – Tippt A + A
 Snap Mare – Tippt A + Hoch + A
 Slam – Tippt A + Runter + A
 Arm Drag – Tippt A + B
 Snapplex – Tippt A + Hoch + B
 Shoulder Dislocator – Tippt A + Runter + B
 Head Toss – (haltet) A + A
 Vertical Bruiser – (haltet) A + Hoch + A
 Pile Driver – (haltet) A + Runter + A
 Bellyplex – (haltet) A + B
 Frankensteiner – (haltet) A + Hoch + B
 Power Bomb – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

Back Drop – Tippt A + A
 Stomper – Tippt A + B
 Reverse Buster – (haltet) A + A
 German Suplex – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

Arm Lock – (haltet) A + dc + Tippt A
 Hip Toss – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
 Scissors (haltet) A + dc + (haltet) A
 Lariat – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

Knee – Tippt A (Nähe Kopf)
 Leg Stomp – Tippt A (Nähe Fuss)
 Frog Flip – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

Rolling Punch – Tippt A + A
 Top Rope Flipoff – (haltet) A + A
 DJ Bomb – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

Super Bomber – (haltet) A + Analog-Stick
 Full Nelson – (haltet) A + Analog-Stick



Rey Mysterio Jr

Diese Knabe scheint zu denken, er wäre so eine Art Spiderman – tja, und mit seiner Serien von vernichtenden Moves, wer sind wir denn, dass wir das bestreiten wollen?

STANDARD-SCHLÄGE:

- Punch – Tippt B (nah)
- Roundhouse – Tippt B (weit)
- Big Punch – Hoch + Tippt B (nah)
- Big Kick – Hoch + Tippt B (weit)
- Spinning Top – (haltet) B
- Drop Kick – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Arm Smash – Tippt A + A
- Snap Mare – Tippt A + Hoch + A
- Arm Drag – Tippt + Runter + A
- Elbow – Tippt A + B
- Spin – Tippt A + Hoch + B
- Screwdriver – Tippt A + Runter + B
- Spin Lock – (haltet) A + A
- Hurricane – (haltet) A + Hoch + A
- Spin Flip – (haltet) A + Runter + A
- Suplex – (haltet) A + B
- Hurricane Pin – (haltet) A + Hoch + B
- Press Slam – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Spinning Kick – Tippt A + A
- Face Crusher – Tippt A + B
- Reverse Pin – (haltet) A + A
- Big Flip – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Leg Trap – (haltet) A + dc + Tippt A
- Head Flip – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Lariat – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Breaker – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Head Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
- Knee Bender – Tippt A (Nähe Fuss)
- Flipper – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Tackle – Tippt A + A
- Corner Punch – Tippt A + B
- Flying Mask – (haltet) A + A
- Super DDT – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Big Lift – (haltet) A + Analog-Stick
- Savage – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)

Chris Benoit

Diesen kennt kennt auch kaum jemand, er hat durchschnittliche Moves und er ist auch ganz passabel gegen grosse Kämpfer.

STANDARD-SCHLÄGE:

- Chest Blow – Tippt B (nah)
- Knee Lift – Tippt B (weit)
- Chest Slap – Hoch + Tippt B (nah)
- Sobate Kick – Hoch + Tippt B (weit)
- Barge – (haltet) B
- Leaping Kick – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Forearm – Tippt A + A
- Header – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Runter + A
- Spinal Blow – Tippt A + B
- Suplex – Tippt A + Hoch + B
- Power Bomb – Tippt A + Runter + B
- Gutplex – (haltet) A + B
- Twister – (haltet) A + Hoch + A
- Tombstone – (haltet) A + Runter + A
- Clothesline – (haltet) A + B
- Belly to Belly Press – (haltet) A + Hoch + B
- Power Press – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Reverse Breaker – Tippt A + A
- Side Suplex – Tippt A + B
- Reverse Buster – (haltet) A + A
- German Suplex – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Arm Locker – (haltet) A + dc + Tippt A
- Monkey Flip – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Body Snatcher – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Mind Buster – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Side Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
- Boston Crab – Tippt A (Nähe Füsse)
- Stampede – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Corner Pummel – Tippt A + A
- Pike – Tippt A + B
- Big Suplex – (haltet) A + A
- Dragonsteiner – (haltet) A + B

SPECIALS:

- Power Jack – (haltet) A + Analog-Stick
- Full Nelson – (haltet) A + Analog-Stick

Steven Regal

Er behauptet von sich selbst, er wäre der 'best wrestler in the world'.

STANDARD-SCHLÄGE:

- Cheeky Slap – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Peon Punch – Hoch + Tippt B (nah)
- Low Kick – Hoch + Tippt B (weit)
- Drop Kick – (haltet) B
- Reverse – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Big Uppercut – Tippt A + A
- Snap Mare – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Runter + A
- Hiplock – Tippt A + B
- Neck Snapper – Tippt A + Hoch + B
- Holding Arm Lock – Tippt A + Runter + B
- Chickenplex – (haltet) A + A
- Brainer – (haltet) A + Hoch + A
- Slide Press – (haltet) A + Runter + A
- Belly to Belly Suplex – (haltet) A + B
- Arm Lock – (haltet) A + Hoch + B
- Regal Roll – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Back Drop – Tippt A + A
- Back Breaker – Tippt A + B
- Abdominal Stretcher – (haltet) A + A
- Germanplex – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Overhead Fall – (haltet) A + dc + Tippt A
- Arm Drag – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Cross Bar – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Spinning Breaker – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

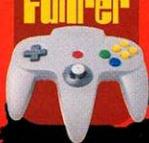
- Head Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
- Regal Stretch – Tippt A (Nähe Fuss)
- Knee Drop – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- The Big Beating – Tippt A + A
- Bust 'em Hoch – Tippt A + B
- Brain Buster – (haltet) A + A
- Superplex – (haltet) A + B

SPECIALS:

- Power Bomb – (haltet) A + Analog-Stick
- Showcase – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)
- Diamond Dallas Page (Boss)



Diamond Dallas Page (Boss)

Ein gewaltiger Poser! Er hat ein paar wilde Moves drauf, aber sein Temperament geht gegen ihn – im Gegensatz zum echten Diamond Dallas Page

STANDARD SCHLÄGE:

- Throat Slasher – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Punch – Hoch + Tippt B (nah)
- Knee Lift – Hoch + Tab B (weit)
- Forearm Line – (haltet) B
- Drop Kick – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Buster – Tippt A + A
- Head Butt – Tippt A + Hoch + A
- Body Slam – Tippt A + Runter + A
- Diamond Elbow – Tippt A + B
- Snap Suplex – Tippt A + Hoch + B
- Knee Butt – Tippt A + Runter + B
- Side Buster – (haltet) A + A
- Vertical Drop – (haltet) A + Hoch + A
- Pile Driver – (haltet) A + Runter + A
- DDT – (haltet) A + B

- Backflip – (haltet) A + Hoch + B
- Spinning Bomb – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Face Smasher – Tippt A + A
- Back Slam – Tippt A + B
- Reverse Buster – (haltet) A + A
- Doctor Bomb – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Shoulder Throw – (haltet) A + dc + Tippt A
- Arm Grab – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Power Buster – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Skyscraper Drop – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Headlock – Tippt A (Nähe Kopf)
- Knee Lifter – Tippt A (Nähe Fuss)
- Big Elbow – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Smasher – Tippt A + A
- Blitz – Tippt A + B
- Brain Damage – (haltet) A + A
- Super DDT – (haltet) A + B

SPECIALS:

- Diamond Cutter – (haltet) A + Analog-Stick
- Germanplex – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)

Hollywood Hogan

Er wird wohl schon ein wenig lang im Zahn, aber er hat seinen Namen von 'The Hulkster' geändert. Er sieht jetzt auch besser aus: eine neue Frisur, ein neues Halstuch und massig coole Moves. Legt euch nicht mit diesem Mann an

STANDARD-SCHLÄGE:

- Uppercutter – Tippt B (nah)
- Knee Lifter – Tippt B (weit)
- Body Belter – Hoch + Tippt B (nah)
- Bruiser Boot – Hoch + Tippt B (weit)
- Mega Punch – (haltet) B
- Hollywood Kick – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Headlock – Tippt A + A
- Slam – Tippt A + Hoch + A
- Knee Butt – A + Runter + A
- Hiplock Drag – Tippt A + B
- Armlock – Tippt A + Hoch + B
- Pile Driver – Tippt A + Runter + B
- Big Clothesline – (haltet) A + A
- Vertical Buster – (haltet) A + Hoch + A
- Neck Breaker – (haltet) A + Runter + A
- Hollyline – (haltet) A + B
- Power Lift Slam – (haltet) A + Hoch + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Back Drop – Tippt A + A
- Atomic Knee – Tippt A + B
- Chicken Wing – (haltet) A + A
- Back Breaker – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Shoulder Barge – (haltet) A + dc + Tippt A
- Arm Drag – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Hulk Bomb – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Sleeper – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Side Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
- Leg Drop – Tippt A (Nähe Fuss)
- Leg Crush – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Ram Punch – Tippt A + A
- Brain Pain – (haltet) A + A

SPECIALS:

- Choker – (haltet) A + Analog-Stick
- Reverse Press Slam – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)

Buff Bagwell

Er ist gross, er ist gefährlich und hat schon drei Gürtel gewonnen – diese mit drei verschiedenen Partnern – in den Tag Team Tournaments.

STANDARD-SCHLÄGE:

- Crown Smash – Tippt B (nah)
- Knee Lift – Tippt B (weit)
- Chest Smash – Hoch + B (nah)
- Karate Kick – Hoch + B (weit)
- Cunning Kick – (haltet) B
- Turbo Punch – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Smash – Tippt A + A
- Anvil – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Runter + A
- Elbow – Tippt A + B
- Snapperplex – Tippt A + Hoch + B
- Power Buster – Tippt A + Runter + B
- Neck Twister – (haltet) A + A
- Wringer – (haltet) A + Hoch + A
- Pile Driver – (haltet) A + Runter + A
- DDT – (haltet) A + B
- Mule Kick – (haltet) A + Hoch + B
- Press Slam – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Back Smack – Tippt A + A
- Reverse Liner – Tippt A + B
- Sleeper – (haltet) A + A
- German Suplex – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Big Drop – (haltet) A + dc + Tippt A
- Takeout – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Power Lift – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Skyline – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Knee Bash – Tippt A (Nähe Kopf)
- Bullseye – Tippt A (Nähe Fuss)
- Big Drop – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Rampage – Tippt A + A
- Suplex – (haltet) A + A
- Brain Pain (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Fisherman – (haltet) A + Analog Stick
- The Doctor Bomb – (haltet) A + Analog Stick (hinten)

Der nächste Abschnitt gibt euch alle Moves der Wrestlers in der nWo League – und auch für die nWo Bosse, Macho Man Randy Savage.

NWo LEAGUE

Der nächste Abschnitt gibt euch alle Moves für die Wrestler in der nWo League – und auch für den Boss, Macho Man Rangy Savage

Eric Bischoff



Der haut zu wie ein Dampfhammer und ist echt stark – mir macht er Angst. Sein Markenzeichen ist der wilde Face Rake

STANDARD-SCHLÄGE:

- Frail Fist – Tippt B (nah)
- Groin Kick – Tippt B (weit)
- Jab – Hoch + Tippt B (nah)
- Sternum Boot – Hoch + Tippt B (weit)
- Face Boot – (haltet) B
- Whirlwind Jab – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Facial – Tippt A + A
- Face Rake – Tippt A + Hoch + A
- Elbow – Tippt A + Runter + A
- Header – Tippt A + B
- Headlock – (haltet) A + B
- Press Slam – (haltet) A + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Foreman Smash – Tippt A + A
- Mule Kick – Tippt A + A

ROPE THROWS:

- Shoulder Slam – (haltet) A + dc + Tippt A
- Shoulder Press – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Sleep Time – (haltet) A + dc + (haltet) A

MAT MOVES:

- Eye Gouge – Tippt A (Nähe Kopf)
- Leg Crush – Tippt A (Nähe Fuss)
- Stamp – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Shoulder Buster – Tippt A + A

SPECIALS:

- Big Dropper – (haltet) A + Analog-Stick
- Quick Nap – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Scott Norton

Irrt euch bloss nicht, dieser Mann bringt etwa 150 Kilo reine Muskeln auf die Waage. Immer noch keine Angst? Sein Shoulder Buster wird euch das Fürchten lehren!

STANDARD-SCHLÄGE:

- Sonic Punch – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Big Chop – Hoch + Tippt B (nah)
- Knee Kick – Hoch + Tippt B (weit)
- Big Arm – (haltet) B
- Shoulder Charger – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Club Basher – Tippt A + A
- Elbow – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Runter + A
- Neck Cracker – Tippt + A + B
- Nortonplex – Tippt A + Hoch + B
- Shoulder Buster – Tippt A + Runter + B
- Clothesline – (haltet) A + A
- Power Lifter – (haltet) A + Hoch + A
- Power Slam – (haltet) A + Runter + A
- DDT – (haltet) A + B
- Choke – (haltet) A + Hoch + B
- Power Bomb – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Back Blow – Tippt A + A
- Back Drop – Tippt A + B
- German Suplex – (haltet) A + A
- Revival Bomb – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Shoulder Drop – (haltet) A + dc + Tippt A
- Arm Drop – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Power Slam – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Shoulder Raider – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Dragon Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
- Crab Arch – Tippt A (Nähe Fuss)
- Elbow – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Big Fist – Tippt A + A
- Suplex – (haltet) A + A
- Brutalplex – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Backbreaker Suplex – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)
- Time Bomb – (haltet) A + Analog-Stick



Kevin Nash

Er sieht fast wie ein Hippie aus, aber er ist ganze 2,20 Meter gross, und ich würde ihm das nicht ins Gesicht sagen. Killer-Moves sind seine Stärke. Er macht die Gegner oftmals in den ersten paar Minuten fertig, um sie dann zu quälen

STANDARD-SCHLÄGE:

- Chop – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Burly Punch – Hoch + Tippt B (nah)
- Rising Knee – Hoch + Tippt B (weit)
- Boot – (haltet) B
- Bailer – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Elbow – Tippt A + A
- Hammer Blow – Tippt A + Hoch + A
- Bruiser Blow – Tippt A + Runter + A
- Headlock – Tippt A + B
- Suplex – Tippt A + Hoch + B
- Knee Lifter – Tippt A + Runter + B
- Clothesline – (haltet) A + A
- Top of the Ropes – (haltet) A + Hoch + A
- Shoulder Smash – (haltet) A + Runter + A
- Spleen Grinder – (haltet) A + B
- Bulldogplex – (haltet) A + Hoch + B
- Power Barge – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Spine Buster – Tippt A + A
- Knee Breaker – Tippt A + B
- Grendal Stretcher – (haltet) A + A
- Night Night – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Big Fall – (haltet) A + dc + Tippt A
- Hip Toss – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Running Slam – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Choker Mall – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Surfboard – Tippt A (Nähe Kopf)
- Knee Jerker – Tippt A (Nähe Fuss)
- Big Elbow – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Corner Crusher – Tippt A + A
- School Bully – Tippt A + B
- Melon Twister – (haltet) A + A
- Over the Top – (haltet) A + B

SPECIALS:

- Power Bomb – (haltet) A + Analog-Stick
- Turnaround – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Scott Hall

Er erinnert etwas an Razor Ramone, aber er ist wesentlich weniger egoistisch und viel mehr auf atemberaubende Action bezogen – was ja auch nicht unbedingt schlecht ist

STANDARD-SCHLÄGE:

- Sly Punch – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Hook – Hoch + Tippt B (nah)
- Knee Kick – Hoch + Tippt (weit)
- Hell Boot – (haltet) B
- Cross Punch – Hoch + Haltet B

GRAPPLING VON VORN:

- Arm of Steel – Tippt A + A
- Eye Gouge – Tippt A + Hoch + A
- Body Press – Tippt A + Runter + A
- Elbow – Tippt A + B
- Spinner – Tippt A + Hoch + B
- Pile Driver – Tippt A + Runter + B
- Clothesline – (haltet) A + A
- Brawler Slam – (haltet) A + Hoch + A
- Big Suplex – (haltet) A + Runter + A
- Back Fall – (haltet) A + B
- Reverse Suplex – (haltet) A + Hoch + B
- Big Bomber – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Spine Twister – Tippt A + A
- Lumberjack Crack – Tippt A + B
- German Suplex – (haltet) A + A
- The Torture Rack – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Shoulder Ram – (haltet) A + dc + Tippt A
- Arm Drag – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Nap Time – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Fireman's Lift – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Camel Clutch – Tippt A (Nähe Kopf)
- Boston Crab – Tippt A (Nähe Fuss)
- Final Boot – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Grand Slam – Tippt A + A
- Grand Suplex – (haltet) A + A
- Outsider's Edge – (haltet) A + Hoch + A

Syxx

Er mag ja aussehen wie ein schmieriger Biker und wie Paul Phoenix von Tekken, aber er hat doch mehr drauf als man zuerst annimmt. Seine Moves sind so beeindruckend wie sein Zorn

STANDARD-SCHLÄGE:

- Elbow – Tippt B (nah)
- Sobate Kick – Tippt B (weit)
- Big Chop – Hoch + Tippt B (nah)
- Rising Knee Lifter – Hoch + Tippt B (weit)
- Demon Boot – (haltet) B
- Leg Trapper – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Big Arm – Tippt A + A
- Snap Mare – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Runter + A
- Arm Lock – Tippt A + B
- Superplex – Tippt A + Hoch + B
- Pile Driver – Tippt A + Runter + B
- Overhead Toss – (haltet) A + A
- Leaping Chopper – (haltet) A + Hoch + A
- Brain Teaser – (haltet) A + Runter + A
- Muki Kick – (haltet) A + B
- Big Bomber – (haltet) A + Hoch + B
- Belly to Belly Suplex – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Tingler – Tippt A + A
- The Big Drop – Tippt A + B
- Death – (haltet) A + A
- German Suplex (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Leg Takedown – (haltet) A + dc + Tippt A
- Arm Lock – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Hip Throw – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Lariat Twist – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Camel Clutch – Tippt A (Nähe Kopf)
- Leg Puller – Tippt A (Nähe Fuss)
- Big Drop – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Big Banger – Tippt A + A
- Dragonsteiner – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Las Vegas Slam – (haltet) A + Analog-Stick
- Arabplex – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)

Macho Man Randy Savage (BOMM)

Wer würde sich von euch schon Randy Savage (Geiler Wilder) nennen? Wir haben auch keine Ahnung, aber er ist schon lange mit dabei und ein würdiger Gegner

STANDARD-SCHLÄGE:

- Hook – Tippt B (nah)
- Slicer Kick – Tippt B (weit)
- Chop – Hoch + Tippt B (nah)
- Knee Lift – Hoch + Tippt B (Weit)
- Rolling Punch (haltet) B
- Drop Kick – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Headlock – Tippt A + A
- Forearm Smash – Tippt A + Hoch + A
- Snap Mare – Tippt A + Runter + A
- Elbow – Tippt A + B
- Suplex – Tippt A + Hoch + B
- Pile Driver – Tippt A + Runter + B
- Doubleplex – (haltet) A + A
- Big Combo – (haltet) A + Hoch + A
- Swerveblade – (haltet) A + Runter + A
- DDT – (haltet) A + B
- Machoplex – (haltet) A + Hoch + B
- Gorilla Press – (haltet) A + runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Back Drop – Tippt A + A
- Knee Breaker – Tippt A + B
- Atomic Drop – (haltet) A + A
- Abdominal Stretcher – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Shoulder Throw – (haltet) A + dc + Tippt A
- Arm Lock – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Skyscraper Fall – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Power Slam – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Face Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
- Leg Snapper – Tippt A (Nähe Fuss)
- Elbow – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Pummel – Tippt A + A
- Macho Fall – (haltet) A + Hoch + A
- Special DDT – (haltet) A + A

SPECIALS:

- Bomber – (haltet) A + Analog-Stick
- Showboat – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)

DOA LEAGUE

Die nächste Liga ist die DOA League, eine Kombination von Street und Pit Fighters. Diese Knaben sind gross und stark und gnadenlos. Die meisten haben auch vergessen, wie man einen Rasierapparat benutzt.



Sumo Jo

Dieser Mann ist ein ehemaliger Champion Pit Fighter und kennt keine Gnade.

STANDARD-SCHLÄGE:

- Sumo Punch – Tippt B (nah)
- Fat Boy Boot – Tippt B (weit)
- Washari Slap – Hoch + Tippt B (nah)
- Log Kick – Hoch + Tippt B (weit)
- Drop Kick – (haltet) B
- Sumo Super – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Sumo Chop – Tippt A + A
- Double Anvil – Tippt A + Hoch + A
- Big Slam – Tippt A + Runter + A
- Hip Toss – A + B
- Tremor Drop – Tippt A + Hoch + B
- Big Bombing – Tippt A + Runter + B
- Big Knee – (haltet) A + A
- Whopper Chopper – (haltet) A + Hoch + A
- Kazi Crack – (haltet) A + Runter + A
- Bone Breaker – (haltet) A + B
- Atomic Drop – (haltet) A + Hoch + B
- Atomic Bomber – (haltet) A + Runter + A

GRAPPLING VON HINTEN:

- Sumo Pain – Tippt A + A
- Sumo Slammer – Tippt A + B
- Big Rush – (haltet) A + A
- Dislocator – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Big Splash – (haltet) A + dc + Tippt A
- Super Squasher – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Nap Time – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Loosen Hoch – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Arm Stretch – Tippt A (Nähe Kopf)
- Leg Snap – Tippt A (Nähe Fuss)
- Boot – Tippt B
- Turnbuckle Moves:
- Smashed – Tippt A + A
- Big Chopper – Tippt A + B
- Spine Breaker – (haltet) A + A
- Tidal Wave – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Sumo Fury – (haltet) A + Analog-Stick
- Sumo Rack – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Kim Chee

Ein ehemaliger Champion Pit Fighter! Er wurde bei seiner Geburt ausgesetzt und ist sehr zornig.

STANDARD-SCHLÄGE:

- Punch – Tippt B (nah)
- Boot – Tippt B (weit)
- Splitter Slap – Hoch + Tippt B (nah)
- Knee Lift – Hoch + Tippt (weit)
- Demoniser – (haltet) B
- Barge – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Reverse Throw – Tippt A + A
- Big Buster – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Runter + A
- Wind Hoch – Tippt A + B
- Suplex – Tippt A + Hoch + B
- Big Shoulder – Tippt A + Runter + B
- Neck Twister – (haltet) A + A
- Tenderiser – (haltet) A + Hoch + A
- Power Bomb – (haltet) A + Runter + A
- Clothesline – (haltet) A + B
- Rope Thrash – (haltet) A + Hoch + B
- Crusher – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Back Slam – Tippt A + A
- Reverse Flip – Tippt A + B
- Wingding – (haltet) A + A
- Backplex – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Shoulder Drop – (haltet) A + dc + Tippt A
- Big Slam – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Spine Stretch – (haltet) A + dc + (haltet) A
- Packet Pain – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Head Wringer – Tippt A + (Nähe Kopf)
- Leg Lock – Tippt A + (Nähe Fuss)
- Elbow Smash – Tippt B
- TURNBUCKLE MOVES:
- Death – Tippt A + A
- Sling – Tippt A + B
- Superplex – (haltet) A + A
- Time Out – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Spinning Top – (haltet) A + Analog-Stick
- Mad Dog Frenzy – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Blackheart

Hört sich wie ein Pirat an, sieht wie ein Heavy Metal Fan aus und ist einer der härtesten Männer.

STANDARD-SCHLÄGE:

- Anvil – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Overarm – Hoch + Tippt B (nah)
- Stomach Kick – Hoch + Tippt B (weit)
- Header – (haltet) B
- Clothesline – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Brain Shaker – Tippt A + A
- Giant Fist – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Runter + A
- Wrist Lock – Tippt A + B
- Bomb – Tippt A + Hoch + B
- Pile Driver – Tippt A + runter + B
- Melon Twister – (haltet) A + A
- Blackheart Bomb – (haltet) A + Hoch + A
- Power Bomb – (haltet) A + Runter + A
- Hangman – (haltet) A + B
- Face Maul – (haltet) A + Hoch + B
- Hammer – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Coconut – Tippt A + A
- Grendal Stretcher – Tippt A + B
- Night Night – (haltet) A + A
- Fireman's Lift – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Falling Press – (haltet) A + dc + Tippt A
- Power Breaker – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Spine Snapper – (haltet) A + dc (haltet) A
- Fury – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Incapacitator – Tippt A (Nähe Kopf)
- Elbow Drop – Tippt A (Nähe Fuss)
- Big Elbow – Tippt B
- TURNBUCKLE MOVES:
- Turnbuckle Tussle – Tippt A + A
- Anvil Hacker – Tippt A + B
- Deathplex – (haltet) A + A
- Super DDT – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Blackheart Backbomb – (haltet) A + Analog-Stick
- Garrote – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)Puchteca



Puchteca

Dieser Junge ist ein selbsternannter Meister der Matte. Er kämpft mit vielen verschiedenen Martial Arts und Pugilisten-Moves. Man sollte den Typ mit extremer Vorsicht genießen

STANDARD-SCHLÄGE:

- Elbow – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Overarm – Hoch + Tippt B (nah)
- Stomach Kick – Hoch + Tippt B (weit)
- Death Blow – (haltet) B
- Drop Kick – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Brain Shaker – Tippt A + A
- Flip Flop – Tippt A + Hoch + A
- Head Butt – Tippt A + Runter + A
- Hip Toss – Tippt A + B
- Bomb – Tippt A + Hoch + B
- Slam – Tippt A + runter + B
- Melon Twister – (haltet) A + A
- Flip Flop – (haltet) A + Hoch + A
- Spine Buster – (haltet) A + Runter + A
- Hangman – (haltet) A + B
- Clinger – (haltet) A + Hoch + B
- Big Bomb – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Coconut – Tippt A + A
- Back Drop – Tippt A + B
- Stretcher – (haltet) A + A
- Reverse Bomber – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Fireman's Lift – (haltet) A + dc + Tippt A
- Leg Buster – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Spine Snapper – (haltet) A + dc (haltet) A
- Fury – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Incapacitator – Tippt A (Nähe Kopf)
- Leg Crush – Tippt A (Nähe Fuss)
- Big Elbow – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Turnbuckle Tussle – Tippt A + A
- Heavy Hook – Tippt A + B
- Air DDT – (haltet) A + A
- Splash – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Mexican Maul – (haltet) A + Analog-Stick
- Burrito Rack – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)

Hannibal

Er ist eigentlich mehr ein Streithammel als ein Wrestler. Er benutzt feige Moves und Taktiken, um seinen Gegner zu verunsichern

STANDARD-SCHLÄGE

- Punch – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Back Fist – Hoch + Tippt B (nah)
- Stomach Kick – Hoch + Tippt B (weit)
- Sobate Kick – (haltet) B
- Roundhouse Kick – Hoch + (haltet) B

GRAPPLING VON VORN:

- Throat Cutter – Tippt A + A
- Hell Streak – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Runter + A
- Head Lock – Tippt A + B
- Suplex – Tippt A + Hoch + B
- Arm Wrench – Tippt A + runter + B
- Capital Punishment – (haltet) A + A
- Pulveriser Kick – (haltet) A + Hoch + A
- Crusher – (haltet) A + Runter + A
- Knee Drop – (haltet) A + B
- Death Fall – (haltet) A + Hoch + B
- Big Slam – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Coconut – Tippt A + A
- Knock-out Kick – Tippt A + B
- Bang Bang – (haltet) A + A
- Nelson's Column – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Leg Trap – (haltet) A + dc + Tippt A
- Leg Snare – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Spine Snapper – (haltet) A + dc (haltet) A
- Knock Out – (haltet) A + dc + Hoch + (haltet) A

MAT MOVES:

- Leg Twister – Tippt A (Nähe Kopf)
- Big Foot – Tippt A (Nähe Fuss)
- Camel Clutch – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Turnbuckle Beating – Tippt A + A
- Skull Shot – Tippt A + B
- Damage – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Collision Course – (haltet) A + Analog-Stick
- Wrist Twist – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)

Powder Keg

Powder Keg ist ein Riesen-Hillbilly – er sieht fast wie Blackheart aus, hat aber ein Schmerzbüchlein, wegen dem Whisky, den er säuft. Er sehr ist linksch, unkontrollierbar und hat riesige Füße.

STANDARD-SCHLÄGE:

- Chop – Tippt B (nah)
- Knee Lift – Tippt B (weit)
- Mid Punch – Hoch + B (nah)
- Mid Kick – Hoch + B (weit)
- Head Shot – B (haltet)
- Clothesline – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORN:

- Headache – Tippt A + A
- Powder Punch – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Runter + A
- Tackle – A + B
- Suplex – Tippt A + Runter + B
- Pile Driver – Tippt A + Hoch + B
- Power Smash – (haltet) A + A
- Flipper – (haltet) A + Hoch + A
- Big Drop – (haltet) A + Runter + A
- DDT – (haltet) A + B
- Superplex – (haltet) A + Hoch + B
- Powder Bomb – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Shoulder Shaker – Tippt A + A
- Headbreaker – Tippt A + B
- Grendal Stretcher – (haltet) A + A
- Debilitator – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- High Toss – (haltet) A + dc + Tippt A
- Face Plant – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Back Stab – (haltet) A + dc + A (haltet)
- Spinner – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

- Head Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
- Below the Belt – Tippt A (Nähe Beine)
- Elbow Drop – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Lack of Air – Tippt A + A
- Giantplex – Tippt A + B
- Melon Twister – (haltet) A + A
- Hillbilly Tussle – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Bumpkin Bomb – (haltet) A + Analog-Stick
- The Big Rack – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Dim Sum

Dim Sum nahm an einer Aktion teil, die ihn in eine menschliche Waffe verwandeln sollte. Als er das ablehnte, wurde er des Landes verwiesen.

STANDARD-SCHLÄGE:

- Chop – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Mid Punch – Hoch + B (nah)
- Mid Kick – Hoch + B (weit)
- Flying Kick – B (haltet)
- Spinning Kick – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORN:

- Head Butt – Tippt A + A
- Chop – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Hoch + A
- Snake Eyes – A + B
- Suplex – Tippt A + Runter + B
- Nailer – Tippt A + Hoch + B
- Super Smash – (haltet) A + A
- Power Flip – (haltet) A + Hoch + A
- Big Bomber – (haltet) A + Runter + A
- Superplex – (haltet) A + B
- Malice – (haltet) A + Hoch + B
- The Bailer – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Spine Shaker – Tippt A + A
- Knee Breaker – Tippt A + B
- Flip Slam – (haltet) A + A
- Nelson's Column – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Take Out – (haltet) A + dc + Tippt A
- Locksmith – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Avalanche – (haltet) A + dc + A (haltet)
- Gorilla Press – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

- Bamboo Clutch – Tippt A (Nähe Kopf)
- Big Rack – Tippt A (Nähe Beine)
- Elbow Splash – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Pressure – Tippt A + A
- Sardines – Tippt A + B
- Crash Out – (haltet) A + A
- Dragon Drop – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Wall of China – (haltet) A + Analog-Stick
- Submission Lock – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Saladin

Er redet nicht viel – und wenn, dann murmelt er nur so vor sich hin. Er war in seinem Land mal im Geheimdienst beschäftigt. Also, passt auf, das ist ein ziemlich furchterregender Typ

STANDARD-SCHLÄGE:

- Be Bop – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Cobra Fang – Hoch + B (nah)
- Jackal Bite – Hoch + B (weit)
- Starry Night – B (haltet)
- The Tickler – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

- Brutalizer – Tippt A + A
- Skull Bender – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Hoch + A
- Head Crush – A + B
- Suplex – Tippt A + Runter + B
- Overboard – Tippt A + Hoch + B
- Neck Drop – (haltet) A + A
- Wall of Death – (haltet) A + Hoch + A
- Shoulder Bomber – (haltet) A + Runter + A
- Garrote – (haltet) A + B
- Head Butt – (haltet) A + Hoch + B
- Face Lift – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Spine Jerk – Tippt A + A
- Knee Drop – Tippt A + B
- Hundred Heads – (haltet) A + A
- Reverse Back Fall – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Shoulder Buster – (haltet) A + dc + Tippt A
- Capital Punishment – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Landslide – (haltet) A + dc + A (haltet)
- Deadly Claw – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

- Choker – Tippt A (Nähe Kopf)
- Disabler – Tippt A (Nähe Beine)
- Elbow – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Cruncher – Tippt A + A
- Ravager – Tippt A + B
- Leap of Faith – (haltet) A + A
- Super DDT – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Savage Slam – (haltet) A + Analog-Stick
- Meat Hook – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Ali Baba

Nicht der berühmte Araber aus dem Märchen, der mit dem Sesam öffne dich. Er ist ein Schlächter, der lange Jahre im Arbeitslager war und von dort aus entflohen ist

STANDARD-SCHLÄGE:

- Elbow – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Punch – Hoch + B (nah)
- Sly Kick – Hoch + B (weit)
- Flying Punch – B (haltet)
- Leaping Kick – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

- Eye Rake – Tippt A + A
- Samuretta – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Hoch + A
- Neck Drop – A + B
- Suplex – Tippt A + Runter + B
- Melon Twister – Tippt A + Hoch + B
- Double Arm Throw – (haltet) A + A
- Death Rope – (haltet) A + Hoch + A
- Big Skull – (haltet) A + Runter + A
- Superplex – (haltet) A + B
- Strangle Haltet – (haltet) A + Hoch + B
- Comet Cutter – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Back Suplex – Tippt A + A
- Knee Breaker – Tippt A + B
- Atomiser – (haltet) A + A
- Stomach Churner – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Careless Firearm – (haltet) A + dc + Tippt A
- Arm Lock – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Brain Teaser – (haltet) A + dc + A (haltet)
- Super Sheik – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

- Farewell Cuddle – Tippt A (Nähe Kopf)
- Knee Cap Buckler – Tippt A (Nähe Beine)
- Elbow Drop – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Rush – Tippt A + A
- Corner Stomp – Tippt A + B
- Super DDT – (haltet) A + A
- Megaplex – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Throttle Haltet – (haltet) A + Analog-Stick
- Blitz – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



INDEPENDENT UNION

Diese zähen Kämpfer sind meistens freiberufliche Fighter, die mehr oder weniger machen können, was sie wollen. Oh, Mannomann!



Wrath (Boss)

Wrath hat sichtbare Gründe, ein Bosscharakter zu sein: über zwei Meter fünfzehn, hundervierzig Kilo, rüpelhaftes Auftreten und schlechter Atem

STANDARD-SCHLÄGE:

- Pain – Tippt B (nah)
- Kick Hoch – Tippt B (weit)
- Mid Punch – Hoch + B (nah)
- Knee Kick – Hoch + B (weit)
- Flying Kick – B (haltet)
- Spinning Arms – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

- Big Arm – Tippt A + A
- Coconut – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Hoch + A
- Misery – A + B
- Pile Driver – Tippt A + Runter + B
- Slammer – Tippt A + Hoch + B
- Belly to Back Suplex – (haltet) A + A
- Statue of Liberty – (haltet) A + Hoch + A
- Shoulder Pad – (haltet) A + Runter + A
- Spleen Pincher – (haltet) A + B
- Log Roller – (haltet) A + Hoch + B
- The Hay Bailer – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Spine Shaker – Tippt A + A
- Atomic Drop – Tippt A + B
- Brutaliser – (haltet) A + A
- Big Bomber – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Arm Loss – (haltet) A + dc + Tippt A
- Stardust Slam – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Power Slam – (haltet) A + dc + A (haltet)
- Gorilla Press – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

- Head Twister – Tippt A (Nähe Kopf)
- Boston Crab – Tippt A (Nähe Beine)
- Surprise Punch – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Double Back – Tippt A + A
- Melon Twister – (haltet) A + A
- Rocket Blast – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Death Penalty – (haltet) A + Analog-Stick
- Nuclear Bomb – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)

Black Ninja

Ein mysteriöser Typ. Er behauptet, dass er seit seiner Kindheit in der Ninja-Technik trainiert.

STANDARD-SCHLÄGE:

- Kung Fu Strike – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Tau Punch – Hoch + B (nah)
- Mid Kick – Hoch + B (weit)
- Spinning Kick – B (haltet)
- Flying Kick – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

- Dragon Fist – Tippt A + A
- Throw Runter – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Hoch + A
- Snake Throw – A + B
- Suplex – Tippt A + Runter + B
- Double Lock – Tippt A + Hoch + B
- Leg Scissors – (haltet) A + A
- Undercarriage – (haltet) A + Hoch + A
- Shadow Driver – (haltet) A + Runter + A
- Super DDT – (haltet) A + B
- Leg Press – (haltet) A + Hoch + B
- Superplex – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Cat's Whiskers – Tippt A + A
- Back Breaker – Tippt A + B
- Torture Rack – (haltet) A + A
- Reverse Press – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Leg Snare – (haltet) A + dc + Tippt A
- Neck Lock – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Back Stretcher – (haltet) A + dc + A (haltet)
- Lariat – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

- Punch – Tippt A (Nähe Kopf)
- Leg Trap – Tippt A (Nähe Beine)
- Body Drop – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Bruiser – Tippt A + A
- Sardines – Tippt A + B
- Death Star – (haltet) A + A
- Dragon Whip – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Back Breaker Bomb – (haltet) A + Analog-Stick
- Yin Yang Press – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)

Shaolin

Er war früher ein tibetanischer Mönch – das kann man kaum glauben, wenn man seine Specials sieht.

STANDARD-SCHLÄGE:

- Mantis Chop – Tippt B (nah)
- Mantis Kick – Tippt B (weit)
- Monkey Punch – Hoch + B (nah)
- Monkey Kick – Hoch + B (weit)
- Flying Fist – B (haltet)
- Crane Kick – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

- Head Opener – Tippt A + A
- Booster Throw – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Hoch + A
- Snake Toss – A + B
- Crane Toss – Tippt A + Runter + B
- Landslide – Tippt A + Hoch + B
- Turbulent Sweep – (haltet) A + A
- Giant Swing – (haltet) A + Hoch + A
- Big Breaker – (haltet) A + Runter + A
- Super DDT – (haltet) A + B
- Malice Slam – (haltet) A + Hoch + B
- Angel wings – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Kidney Shaker – Tippt A + A
- Monkey Assault – Tippt A + B
- Bamboo Stretch – (haltet) A + A
- Herculean Tower – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Fireman Lift – (haltet) A + dc + Tippt A
- Neck Toss – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Jackal Clench – (haltet) A + dc + A (haltet)
- Tau Trauma – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

- Chicken Pin – Tippt A (Nähe Kopf)
- Leg Cruncher – Tippt A (Nähe Beine)
- Elbow – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Barrage – Tippt A + A
- Iron Punch – Tippt A + B
- Decapitator – (haltet) A + A
- Free Fall – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Power Bomber Fury – (haltet) A + Analog-Stick
- Mushroom Cloud – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



The Unknown

Niemand weiss etwas über diesen Unbekannten – eigentlich nicht überraschend bei diesem Namen.

STANDARD-SCHLÄGE:

- Chop – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Nose Punch – Hoch + B (nah)
- Sternum Kick – Hoch + B (weit)
- Face Kick – B (haltet)
- Leaping Kick – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

- Suplex – Tippt A + A
- Snap Mare – Tippt A + Hoch + A
- Flip Flop – Tippt A + Hoch + A
- Mad Bomber – A + B
- Brutalplex – Tippt A + Runter + B
- Final Nail – Tippt A + Hoch + B
- Neck Smash – (haltet) A + A
- Power Sobate Kick – (haltet) A + Hoch + A
- Big Breaker – (haltet) A + Runter + A
- Super Drop – (haltet) A + B
- Carnage – (haltet) A + Hoch + B
- Ramage – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Spine Buster – Tippt A + A
- Shoulder Breaker – Tippt A + B
- Rack Slam – (haltet) A + A
- Trashman – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Arm Drag – (haltet) A + dc + Tippt A
- Leg Torture – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Vertebrae Crusher – (haltet) A + dc + A (haltet)
- The Spinal Tippt – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

- No Mercy – Tippt A (Nähe Kopf)
- Below the Belt – Tippt A (Nähe Beine)
- Elbow – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Decompacter – Tippt A + A
- Sardines – Tippt A + B
- Super DDT – (haltet) A + A
- Big Slide – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Nightmare Bomb – (haltet) A + Analog-Stick
- Monster Tail – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)

The Claw

Er trägt eine Maske, doch die meisten Wrestler der Union tragen eine, um ihre Identität zu verbergen

STANDARD-SCHLÄGE:

- Punch – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Mid Punch – Hoch + B (nah)
- Mid Kick – Hoch + B (weit)
- Flying Kick – B (haltet)
- Spinning Punch – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

- The Claw – Tippt A + A
- Snapper – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Hoch + A
- Crimson Throw – A + B
- Big Hug – Tippt A + Runter + B
- Superplex – Tippt A + Hoch + B
- Super Breaker – (haltet) A + A
- Death Haltet – (haltet) A + Hoch + A
- Big Claw – (haltet) A + Runter + A
- Super DDT – (haltet) A + B
- Evil Press – (haltet) A + Hoch + B
- Mysteron Bomb – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Lariat – Tippt A + A
- Knee Breaker – Tippt A + B
- Big Press – (haltet) A + A
- Mighty Flip – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Take Runter – (haltet) A + dc + Tippt A
- Elevator Slam – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Spin Out – (haltet) A + dc + A (haltet)
- Leg Ripper – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

- Arm Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
- Leg Lock – Tippt A (Nähe Beine)
- Big Knee Drop – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Corner Pummel – Tippt A + A
- Padded Cell – Tippt A + B
- Megaplex – (haltet) A + A
- Tidal Wave – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Mysteron Slam – (haltet) A + Analog-Stick
- Hyper Bowler – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)

Black Belt

Er war ein Green Beret, der rausgeschmissen wurde, weil er zu brutal war. Jetzt ist alles klar

STANDARD-SCHLÄGE:

- Punch – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Mid Elbow – Hoch + B (nah)
- Mid Kick – Hoch + B (weit)
- Super Kick – B (haltet)
- Flying Kick – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

- Mind Slam – Tippt A + A
- Head Toss – Tippt A + Hoch + A
- Pull Over – Tippt A + Hoch + A
- Snake Smash – A + B
- Pile Driver – Tippt A + Runter + B
- Suplex – Tippt A + Hoch + B
- Super Suplex – (haltet) A + A
- Power Kick – (haltet) A + Hoch + A
- Big Piledriver – (haltet) A + Runter + A
- DDT – (haltet) A + B
- Flip Flop – (haltet) A + Hoch + B
- Beret Blaster – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Backflip – Tippt A + A
- Kamikaze – Tippt A + B
- Press Slam – (haltet) A + A
- Sunset Flip – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Leg Remove – (haltet) A + dc + Tippt A
- Locksmith – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Gator Haltet – (haltet) A + dc + A (haltet)
- Leg Bar – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

- Face Smash – Tippt A (Nähe Kopf)
- Leg Wrench – Tippt A (Nähe Beine)
- Big Elbow – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Trapsman – Tippt A + A
- Deadly Punch – Tippt A + B
- Beret Bash – (haltet) A + A
- Tenderiser – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Brain Pulveriser – (haltet) A + Analog-Stick
- Archangel of Death – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Pacoloco

Dieser Typ wurde mit den griechischen und römischen Wrestling Moves trainiert. Pacoloco verwendet keine Strassentechnik. Schaut ihn euch an

STANDARD-SCHLÄGE:

Straight – Tippt B (nah)
Kick – Tippt B (weit)
Mid Punch – Hoch + B (nah)
Mid Kick – Hoch + B (weit)
Shin Kick – B (haltet)
Thruster Kick – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

Face Rake – Tippt A + A
Neck Toss – Tippt A + Hoch + A
Slam – Tippt A + Hoch + A
Snake Throw – A + B
Perfect Suplex – Tippt A + Runter + B
Barn Door – Tippt A + Hoch + B
Super Clothesline – (haltet) A + A
Power Suplex – (haltet) A + Hoch + A
Pile Driver – (haltet) A + Runter + A
DDT – (haltet) A + B
Side Butt – (haltet) A + Hoch + B
Damager – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

Agoniser – Tippt A + A
Inverted Knee Breaker – Tippt A + B
Torment – (haltet) A + A
Inverted Neck Breaker – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

Arm Drag – (haltet) A + dc + Tippt A
Plunge – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
Trash Can – (haltet) A + dc + A (haltet)
Spine Snapper – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

Knee to Head – Tippt A (Nähe Kopf)
Big Butt – Tippt A (Nähe Beine)
Turntable – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

Brawler – Tippt A + A
Rumble Crumble – Tippt A + B
Devil's Drop – (haltet) A + A
Dragonplex – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

Dislocator – (haltet) A + Analog-Stick
Boogie Bomber – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Shaman

Shaman ist von Natur aus schon der absolute Knochenbrecher. Er hat schon fast genau so viele Knochen wie Karrieren zerstört

STANDARD-SCHLÄGE:

Double Punch – Tippt B (nah)
Kick – Tippt B (weit)
Mid Chop – Hoch + B (nah)
Knee Lifter – Hoch + B (weit)
Special Kick – B (haltet)
Ram Raider – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

Axe Handle – Tippt A + A
Chisel – Tippt A + Hoch + A
Slam Time – Tippt A + Hoch + A
Hawk Eyes – A + B
Suplex Toss – Tippt A + Runter + B
Voodoo Hustle – Tippt A + Hoch + B
Bone Smash – (haltet) A + A
Power Fall – (haltet) A + Hoch + A
Big DDT – (haltet) A + Runter + A
Super Choker – (haltet) A + B
Slam Buster – (haltet) A + Hoch + B
Napalm Strike – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

Napier – Tippt A + A
Drop Breaker – Tippt A + B
Flip Throw – (haltet) A + A
Frosby Throw – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

Overhead Toss – (haltet) A + dc + Tippt A
Execution – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
Avalanche Slam – (haltet) A + dc + A (haltet)
Gorilla Breaker – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

Head Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
Scorpion Death Lock – Tippt A (Nähe Beine)
Elbow Drop – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

Anger – Tippt A + A
Celtic Blast – Tippt A + B
Hari Kari – (haltet) A + A
Voodooplex – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

Dark Slam – (haltet) A + Analog-Stick
Spider's Web – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Master Fuji

Dieser Mann liebt es vor allem, anderen Schmerzen zuzufügen. Er will den Gürtel und er hat keinerlei Skrupel, ihn zu erlangen

STANDARD-SCHLÄGE:

Chop – Tippt B (nah)
Kick – Tippt B (weit)
High Punch – Hoch + B (nah)
Rising Knee – Hoch + B (weit)
Bulldog – B (haltet)
Heads Hoch – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

Master Blow – Tippt A + A
Snap Mare – Tippt A + Hoch + A
Fireman Lift – Tippt A + Hoch + A
Snake Toss – A + B
Suplex – Tippt A + Runter + B
Pile Driver – Tippt A + Hoch + B
Super Lock – (haltet) A + A
Power Slam – (haltet) A + Hoch + A
Big Arm Press – (haltet) A + Runter + A
Super Driver – (haltet) A + B
Volcano – (haltet) A + Hoch + B
Death Lock – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

Neck Tickler – Tippt A + A
Back Breaker – Tippt A + B
Neck Slam – (haltet) A + A
Joint Pressure – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

Leg Break – (haltet) A + dc + Tippt A
Fuji Slam – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
Grab Smash – (haltet) A + dc + A (haltet)
Bye Bye – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

Strangle – Tippt A (Nähe Kopf)
Leg Bar – Tippt A (Nähe Beine)
Knee Splash – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

Pressure – Tippt A + A
Sardines – Tippt A + B
Painplex – (haltet) A + A
Tidal Wave – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

Garrote – (haltet) A + Analog-Stick
Big Bomb – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)

BOSSSES

Und hier findet ihr die Moves der anderen Bosse im Game



Glacier

Glacier ist ein cooler, kalkulierender Krieger, der sich durch nichts aus seiner Ruhe bringen lässt.

STANDARD-SCHLÄGE:

- Chop – Tippt B (nah)
- Kick – Tippt B (weit)
- Mid Punch – Hoch + B (nah)
- Mid Kick – Hoch + B (weit)
- Flying Kick – B (haltet)
- Spinning Kick – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

- Special Chop – Tippt A + A
- Big Lift – Tippt A + Hoch + A
- Barge – Tippt A + Hoch + A
- Brutal Elbow – A + B
- Suplex – Tippt A + Runter + B
- The Nailer – Tippt A + Hoch + B
- Neck Smash – (haltet) A + A
- Power Line – (haltet) A + Hoch + A
- Big Slide – (haltet) A + Runter + A
- Superplex – (haltet) A + B
- Malice – (haltet) A + Hoch + B
- Mortal Wound – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Back Shaker – Tippt A + A
- Knee Breaker – Tippt A + B
- Rack Slam – (haltet) A + A
- German Suplex – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Arm Lock – (haltet) A + dc + Tippt A
- Leg Crush – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Hip Flip – (haltet) A + dc + A (haltet)
- Arm Drag – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

- Head Lock – Tippt A (Nähe Kopf)
- Boston Crab – Tippt A (Nähe Beine)
- Elbow – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Hug Punch – Tippt A + A
- Glacierplex – (haltet) A + A
- Dragon Bomb – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Cryonic Kick – (haltet) A + Analog-Stick
- Nelsonplex Lock – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



BlackWidow

Die einzige Frau im Spiel, aber ganz toll.

STANDARD SCHLÄGE:

- Slap – Tippt B (nah)
- Packet Kick – Tippt B (weit)
- Mid Punch – Hoch + B (nah)
- Mid Kick – Hoch + B (weit)
- Flying Kick – B (haltet)
- Head Kick – Hoch + B (haltet)

GRAPPLING VON VORNE:

- Uppercut – Tippt A + A
- Rising Sun – Tippt A + Hoch + A
- Slam – Tippt A + Hoch + A
- Flexlimbs – A + B
- Suplex – Tippt A + Runter + B
- Widow's Peak – Tippt A + Hoch + B
- Widow's Torture – (haltet) A + A
- Power Slam – (haltet) A + Hoch + A
- Big Knee Slam – (haltet) A + Runter + A
- Superplex – (haltet) A + B
- Inverted Slam – (haltet) A + Hoch + B
- The Governor – (haltet) A + Runter + B

GRAPPLING VON HINTEN:

- Crusher – Tippt A + A
- Slam Breaker – Tippt A + B
- Press Slam – (haltet) A + A
- Spider's Web – (haltet) A + B

ROPE THROWS:

- Leg Lock – (haltet) A + dc + Tippt A
- Flip Toss – (haltet) A + dc + Hoch + Tippt A
- Avalanche – (haltet) A + dc + A (haltet)
- Cat's Tail – (haltet) A + dc + Hoch + A (haltet)

MAT MOVES:

- Face Ripper – Tippt A (Nähe Kopf)
- Stomach Ache – Tippt A (Nähe Beine)
- Flip Flop Fall – Tippt B

TURNBUCKLE MOVES:

- Tussle – Tippt A + A
- The Package – Tippt A + B
- DDT – (haltet) A + A
- Widow's Pain – (haltet) A + Hoch + A

SPECIALS:

- Death Rattle – (haltet) A + Analog-Stick
- Bereavement – (haltet) A + Analog-Stick (hinten)



Joe Bruiser

Wir wissen echt nicht, was er hier macht. Wir können auch nicht sagen, ob er echt ist oder für das Spiel erfunden wurde. Doch er ist cool und steinhart

STANDARD-SCHLÄGE:

- Right Hook – Tippt B
- Left Jab – Hoch + Tippt B
- Left Uppercut – (haltet) B
- Right Uppercut – Hoch + (haltet) B
- Jab/Straight – Tippt A
- Right Crossover – Hoch + Tippt A
- Header – (haltet) A
- Big Uppercut – Hoch + (haltet) A

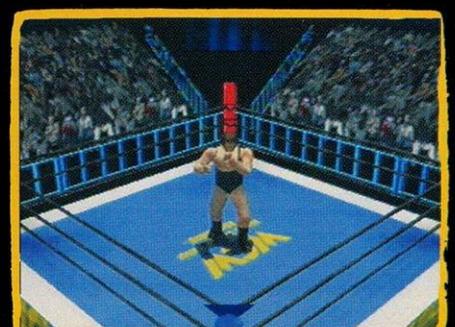
MOVES VON HINTEN:

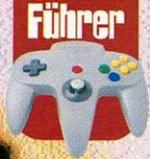
- Kidney Belter – Tippt A
- Right Uppercut – (haltet) A
- Sly Jab – Tippt B
- Left/Right Jabs – (haltet) B

MAT MOVES:

- Knee Drop – Tippt B
- OTHERS:
- Forward kick – dc + B
- Pin – dc

Das ist das Ende des WCW vs nWo Führers - wir hoffen, euch macht die Ausführung so viel Spass wie uns das Machen und Zusammenstellen





1080° SNOW BOARD

1080° Snowboarding soll der Hit des Jahres unter den Wintersport-Spielen werden, daher haben wir es bis zum Umfallen gespielt, um euch den ultimativen Führer zu den Pisten zu bringen!

Crystal Lake



A Bleibt rechts, auf dem Eis – ihr verliert Tempo, wenn ihr die Schneewehen fährt



B Zwischen den Felsen ist eine enge S-Kurve, nicht an die Ecke kommen. Düst im Stehen dort durch



C Passt nach der S-Kurve auf den plötzlich erscheinenden Abhang auf



D Benutzt das Dach rechts, um auf die Wand zu kommen, ihr könnt die nächste Route nehmen



E Wenn ihr auf der richtigen Strecke seid, solltet ihr einen Zaun sehen, der an der rechten Seite ist



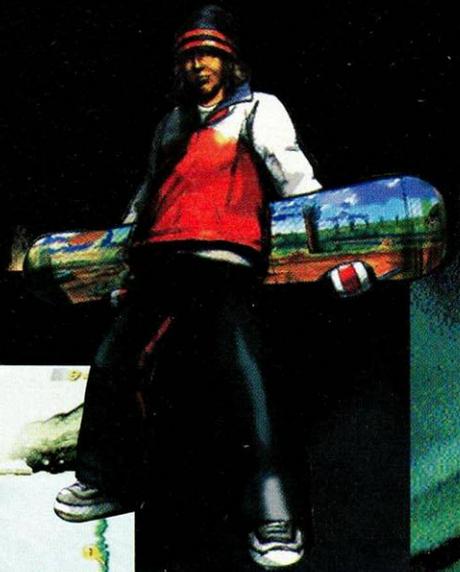
F Wenn ihr von der schnellen Strecke auftaucht, dann passt auf die unvermutete Wand auf

Crystal Lake ist der erste Lauf in diesem Spiel. Er ist recht einfach und hat nur eine Alternativstrecke, die genommen werden sollte. Um auf die Route zu kommen, müsst ihr sofort nach dem unvermuteten Abfall auf das Hausdach springen. Ihr könnt entweder oben an der Wand entlang laufen oder rechts an der Wand entlang. Passt anfangs während des Rennens auf plötzliche Biegungen auf. Während ihr im Rennen seid, vermeidet die Rampenserie in der Nähe des Ziels, denn sie werden euch langsamer machen.

Schwierigkeitsstufe 2/10



BOARDING



Crystal Peak



A Passt auf, wenn ihr euch dieser ersten Schneewehe nähert, sonst werdet ihr heraus geworfen



B Klettert euch rechts und nehmt die erste Route, die auftaucht. Passt auf eure Landung auf



C Vermeidet auf jeden Fall die zweite, denn dort gibt es tiefen Pulverschnee oben drauf



D Nehmt diese Linkskurve in der Mitte hinterer. Dort ist rechts eine Wand und links ein Abfall



E Nehmt diese Kurve vorsichtig, doch nicht ankanten, sonst verliert ihr viel zu viel Zeit



F Nehmt diese Kurve eng, aber nicht zu schnell, oder ihr werdet zur nächsten Kurve rausgeschleudert



G Diese Kurve wird euch weit werfen, also nähert euch mit Vorsicht – nicht ankanten!



H Der Eistunnel ist sehr schnell – bleibt in der Mitte, denn die Ecken sind recht rau



I Verlasst den Tunnel links, nehmt die Kurve weit, dann schneidet in die rechte Kurve hinein



J Diese Sektion ist sehr schnell, also Vorsicht. Doch sie hat sanfte Ecken



K Hier sind Schneewehen, die euch leicht stürzen lassen, wenn ihr aneckt



L Noch mehr Schneewehen und eine Monsterrampe. Riesenspass!

Crystal Peak ist die zweite Strecke in diesem Spiel. Hier sind ein paar überraschende Schneewehen und enge Kurven. Ausserdem findet ihr hier einen sehr schnellen Eistunnel. Die wichtigste Sache für euch ist, die einzige alternative Route zu nehmen. Sie ist direkt dort, wo ihr den Tunnel verlasst. Wenn ihr sie verpasst, werdet ihr in eine enge rechte Kurve kommen, die voller Eis ist. Am Ende sind viele Rampen, doch sie werden euch nur langsamer werden lassen

START

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

ZIEL

Schwierigkeitsstufe 3/10



Golden Forest



A Nehmt die linke Strecke, versucht zwischen den ersten beiden Bäumen durchkommen



B Wenn ihr durch die Kurve kommt, müsst ihr über diesen Stamm rüberspringen



C Bleibt auf der rechten Seite, damit ihr den Bäumen und dem Pulverschnee ausweicht



D Hier gibt es zwei Baumstämme – springt jetzt über den linken Stamm hinüber



E Wieder links und stellt sicher, dass ihr eine gekauerte Haltung habt



F Bleibt unten, wenn ihr um diese Kurve kommt, sonst wird es euch umhauen



G Bleibt zur linken Seite der Spurritze und benutzt die kleine Schneewehe als Schanze



H Versucht auf dem Stamm zu fahren, sonst wird der Pulverschnee an den Seiten euch verlangsamen



I Wenn ihr zum gefrorenen Fluss kommt, bleibt links und fahrt die steile Böschung hoch



J Fahrt durch die Bäume und ihr seht den Stamm – fahrt darauf lang, um die Kurve zu schneiden



K Sobald ihr die linken Zeichen seht, müsst ihr schon mit der Drehung anfangen



L Die letzte Sektion von diesem Lauf ist mit Steinrampen eingefasst – passt auf

Golden Forest hat drei alternative Läufe; die schwierigeren sind kürzer und geben euch mehr Sekunden auf der Uhr. Passt auf die Stämme auf, die auf den Strecken liegen, denn diese werden euch fallen lassen und eurem Brett echt schaden. Wenn ihr auf Trickpunkte zusteuert, folgt dem gefrorenen Fluss rechts herum zum gefrorenen Wasserfall hin. Dort könnt ihr eine Menge Punkte machen.

Schwierigkeitsstufe 5/10



Mountain Village



A 0'47"68
63 km/h
VERSUCHT HIER IN DER MITTE DER MITTE RUNTERZUKOMMEN UND SPRINGT AN DER RAMPE AM ENDE AB



B 0'36"18
12 km/h
PASST AUF DIESE GROSSEN FEISLEN AUF – SIE WERDEN AUCH VERLANGSAMEN UND EUER BRETT BESCHÄDIGEN



C 0'45"33
37 km/h
IM ZICKZACK DURCH DIE FEISLEN DURCHFAHREN, UM NICHT AN TEMPO ZU VERLIEREN



D 1'08"87
35 km/h
SEID IN DIESER SCHLUCHT VORSICHTIG, DENN DER BODEN KANN OFT NACHGEBEN



E 1'01"08
51 km/h
DER EISTUNNEL IST SEHR SCHNELL – SEID VORSICHTIG ODER IHR DEMONTIERT EUER BRETT



F 1'21"44
36 km/h
DER EISTUNNEL IST SEHR SCHNELL – SEID VORSICHTIG ODER IHR DEMONTIERT EUER BRETT



G 1'42"03
33 km/h
SEID VORSICHTIG, WENN IHR EUCH DIESEM GEFÄLLE NÄHERT, SONST HEBT IHR AB UND LANDET AUF DER NASE



H 1'20"94
34 km/h
AN DER ZWEITEN KREUZUNG NACH RECHTS. VORSICHT, DENN DER WEG GEHT GANZ SCHNELL NACH LINKS



I 1'33"39
59 km/h
VERSUCHT, DEN BARRIEREN AUSZUWEICHEN, DENN SIE MACHEN EUCH NUR LANGSAMER



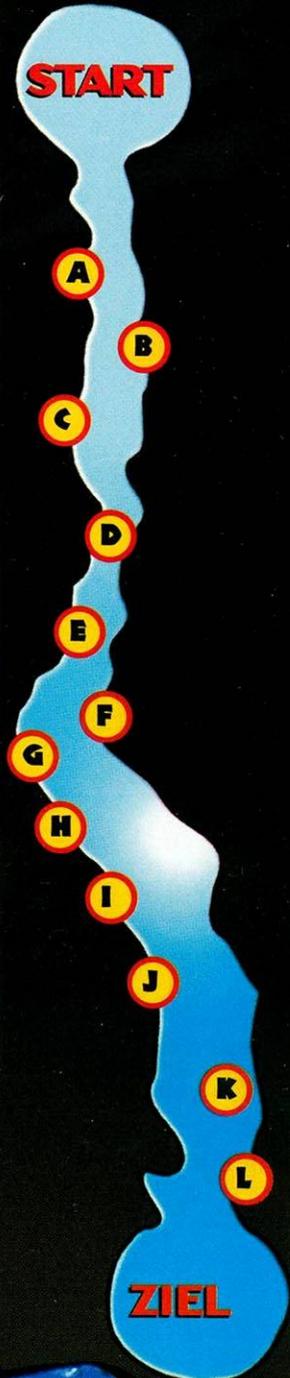
J 2'47"97
98 km/h
WENN IHR AUF DEN ZAUN ZUFAHRT, KÖNNT IHR DRÜBERSPRINGEN, ODER AUF DIE LÜCKE WARTEN



K 2'25"09
101 km/h
NACH ERREICHEN DER STADT RECHTS HALTEN. DADURCHMEIDET IHR DEN WEICHEN SCHNEE, AUTOS, USW.

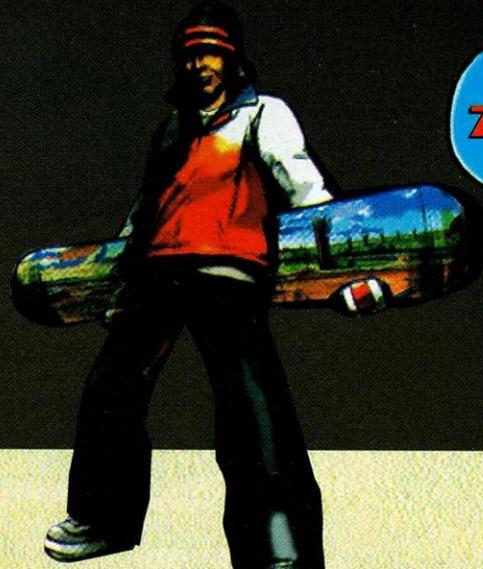


L 2'23"25
92 km/h
AUF HALBEN WEG NACH UNTEN NACH RECHTS RÜBER UND DANN AM BÜRGERSTEG ENTLANG FAHREN



Mountain Village ist ein viel schwierigerer Lauf. Der Start ist schnell und hat viele Kurven, der Mittelabschnitt hat mehrere grosse Felsen und einen tückischen Eistunnel. Kurz vor dem Ende ist eine extrem betriebsame, eingeschneite Stadt, wo ihr euch um städtische Aktivitäten herum navigieren müsst.

Schwierigkeitsstufe 6/10





Dragon's Cave



Vermeidet es, vom Klippenrand runterzufahren – ihr könnt ihn machen, doch es kostet Zeit



Die Anfahrt zu dieser Brücke ist schnell, also richtet euch gut aus, ehe ihr sie überquert



Bleibt auf den oberliegenden Strecken weit oben, biegt an der ersten Abzweigung links ab



Wieder nach links hinüberfahren, und dann macht euch schon einmal zum Sprung von der Schanze bereit



Springt, wenn ihr zum Ende des Vorsprungs kommt, und ihr werdet dann in die Nöhle hineingetrieben



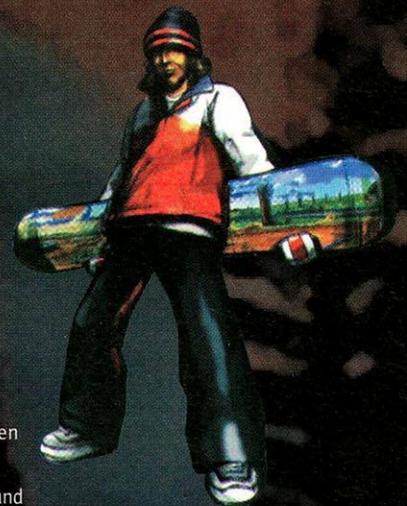
Bleibt den ganzen Weg den Tunnel hinab auf der linken Seite und passt auf die grossen Felsen auf, wenn ihr rausfahrt



Direkt hinter den Felsen ist eine sehr dünne Schlucht, die an einer Brücke trifft – seid vorsichtig, dass ihr nicht an die Seiten kommt

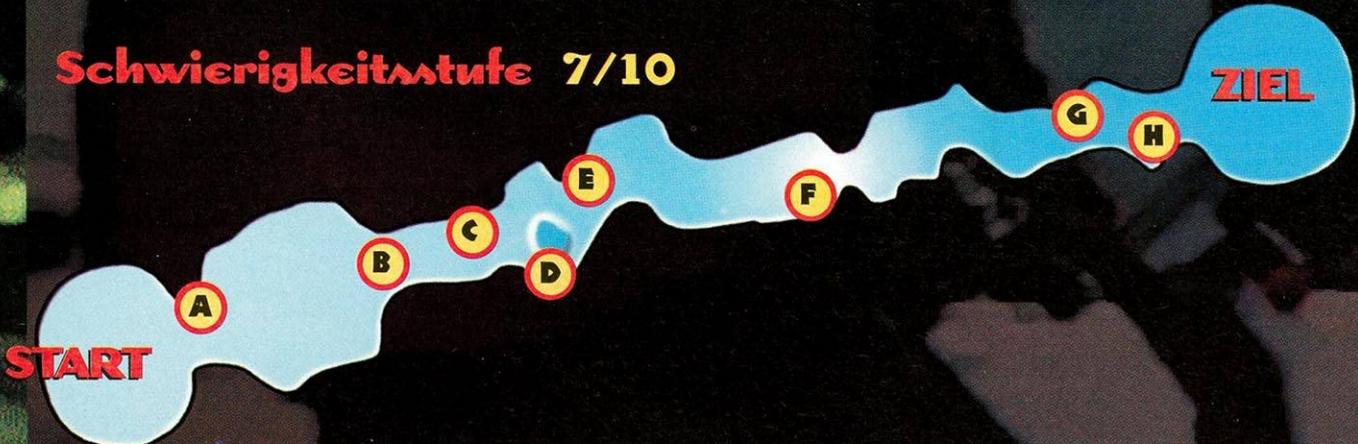


Am Ende der Brücke geht es plötzlich nach unten. Drückt die Z-Faste wenn ihr landet, damit ihr gut aufkommt



Dragon's Cave ist einer der härteren Läufe. Hier gibt es mehr als eine Strecke nach unten, daher haben wir die schnellste beschrieben. Auf dem Weg nach unten werdet ihr mehrere Eisflächen, grosse Felsensprünge, schneebedeckte Vorsprünge und die achteckige Hütte sehen. Diese Dinge und andere tragen zu dem Schwierigkeitslevel dieses Rennen bei..

Schwierigkeitsstufe 7/10



Deadly Fall



A Der Boden wird sofort von euch wegfallen, also drückt die Z-Taste, um gerade zu bleiben



B Nach links und bleibt nahe an der Wand. Springt dann nach oben auf die erhobene Fläche



C Nach links und bleibt nahe an der Wand. Springt dann nach oben auf die erhobene Fläche



D Eure Steuerungsmöglichkeiten werden in der Halfpipe reduziert, also geht früh durch die Kurven



E Wenn ihr von der Eis Half Pipe wieder auftaucht, dann seht ihr euch vor einigen grossen Felsen



F Hinter den Felsen sind für euch drei Strecken erhältlich - nehmt die mittlere Strecke



G Wenn ihr euch der Ziellinie nähert, seht ihr überall riesige Felsblöcke. Weicht ihnen aus

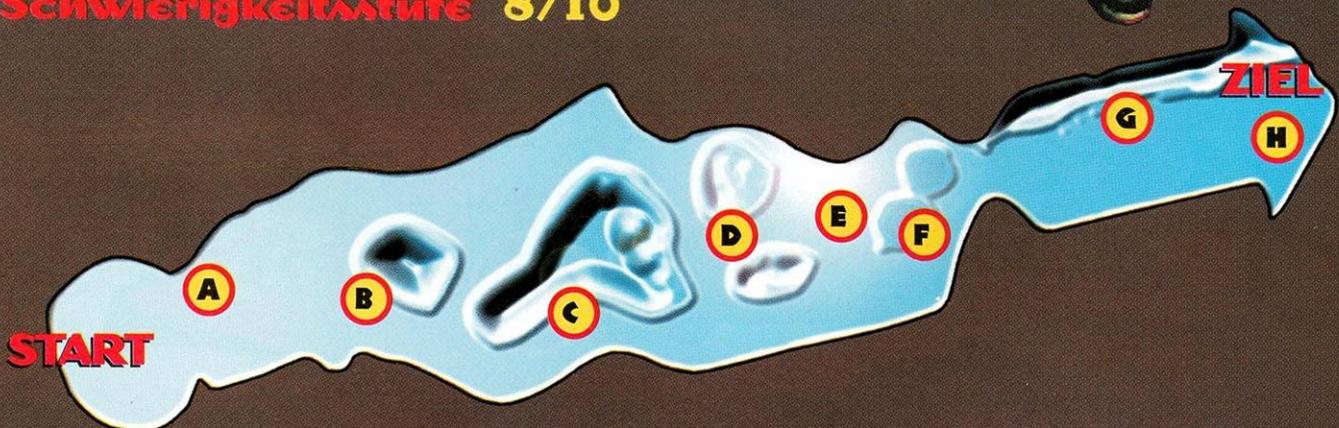


H Hier ist keine eigentliche Ziellinie, fahrt einfach die Steigung hinauf



Deadly Fall ist der letzte Lauf in dem Spiel und ist mehr eine Gebirgsseite als eine gemachte Strecke. Wir haben den schnellsten Weg den Berg hinab hervor gehoben. Doch passt auf, das ist auch der härteste Lauf im Spiel und hier werden eure Fähigkeiten wirklich maximal ausgereizt. Der Schnee ist klumpig und uneben, Felsen und Bäume erscheinen direkt unterhalb der Sprünge - daher: aufpassen.

Schwierigkeitsstufe 8/10





Mystical Ninja

mit
Goemon
als Hauptdarsteller

Als die Peach Mountain Tanzgruppe in ihrer eigenen Welt keinen Platz mehr hatte, hat sie sich entschieden, nach Japan zu kommen. Aber das war keine Besichtigungstour. Diese teuflische Gruppe kam, um ganz Japan umzukehren und in eine Bühne für ihr irreführendes Tanzvergnügen umzugestalten. Goemon war als Zeuge der ersten Attacke dabei und er hat sich vorgenommen, zusammen mit seinen Freunden ganz gehörig in einige Peach Mountain Hintern zu treten.



Teil Eins: Das Schloss des Lords

1. Verlasst das Haus, worin ihr gerade seid, und dreht euch nach links (zum rosa Baum hin in der Mitte der Wand).
2. Durch die Tür hindurch zur linken Seite des Baums und dem Pfad folgen bis zum roten Bogengang.
3. Nach rechts gehen und dann den kleinen grauen Weg bis zum Tor folgen. Auf der anderen Seite vom Tor sind einige Roboter, die versuchen euch umzulegen. Haut ihnen eine oder ignoriert sie. Dann den Berg hoch rennen zu Kais Coffee Shop.
4. Unterhaltet euch etwas mit der Dame, die euch einen Stamina Dumpling (Lebenskraft-Kloß) übergeben wird. Unterhaltet euch mit dem Reisenden, der euch eine Karte zum Kauf anbietet. Wenn ihr ihm höflich antwortet, wird er euch die Karte umsonst geben.
5. Nun runterrennen, auf die Brücke zu. Auf der entfernten Seite den Berg hochklettern und durch die Tür gehen.
6. Den Berg hochklettern, dabei die Leitern benutzen und dann um

die Ecke rum. An der ersten Leiter vorbeilaufen, danach über den Spalt springen und die Silver Cat (Silberne Katze) von der anderen Seite holen.

7. Zurück bis zu den Leitern, an denen ihr vorher vorbei gekommen seid. Dort hochklettern, bis ganz nach oben zum Pfad. Nicht die erste Leiter hoch, stattdessen die Leiter direkt dahinter runterklettern und den Golden Dumpling (Goldener Kloß) einpacken, dann wieder die Leiter hochklettern und weiter den Pfad entlanggehen.

8. Nach den drehenden Plattformen durch die Tür gehen, die hinten in der Wand ist. Um an den Monstern vorbei zu kommen, stellt euch eng an die Wand in der Nähe der Stufen. Wenn sie an euch vorbeikommen, dann rennt ihr die Stufen hoch.

9. Oben angelangt geht ihr in das kleine Haus und unterhaltet euch mit Mokubei. Fragt ihn nach einer Pipe (Pfeife) und er wird euch eine geben. Schaut in all die kleinen Türöffnungen um die Ecke und packt, während ihr dahermarschiert, die Sachen ein. Dann an der Seite des Berges runterspringen.

10. Zurück zum Tor laufen und zu Odeo, der Stadt aus der ihr ursprünglich gekommen seid.

11. Den kleinen grauen Pfad herum gehen bis zum Tor. Weiter bis ihr links zu dem roten Bogengang kommt und dort hindurch gehen.

12. Durch die Tür neben der Polizeinotiz auf der linken Wand, dann über die Brücke. Durch die nächste Tür und die Pipe mit der Star Box (Stern Kiste) auf der linken Seite benutzen um die Silver Doll (Silber Puppe) zu bekommen.

13. Zurück zu den Star Boxes und die Pipe benutzen, um die rechte Seite zu bekommen. Den Pfad herum folgen und durch die Türen gehen zur Grundfläche des Schlosses.

14. Haut alle Vasen im ersten Raum kaputt und sammelt das Geld ein. Durch die Tür hindurch, da findet ihr eine zweite Tür, die verschlossen ist. Um den Key (Schlüssel) zu finden, benutzt die Star Boxes um über die Spalte zu kommen – ihr findet den Key auf dem Podium.

15. Dreht euch um und benutzt die Star Boxes um zurück zu kommen. An der verschlossenen Tür den Silver Key benutzen.

16. Die Tür links nehmen und alle Feinde umlegen, die da so rumlungern. Ein Key wird auftauchen, packt ihn ein und haut ab.

17. Im Wasser sind einige Inseln. Auf einer davon ist eine andere Silver Doll. Herr Ele Fant ist auf der grünen, grossen Plattform – wenn ihr ihn hochnehmt, verwandelt er sich in eine Karte für das Schloss.

18. Im nächsten Raum drei der Bodenfliesen kaputt brechen, die auf euch zufliegen und über der verschlossenen Tür wird ein Key auftauchen.

19. Durch die Tür auf der rechten Seite gehen, die Feinde kalt machen und dann durch die nächste Tür rechts gehen. Nachdem ihr die Monster hier im Raum umgelegt habt, wird ein Gold Key auftauchen.

20. Geht durch die Tür, die nicht verschlossen ist und packt euch den Golden Dumpling. Haut die Pötte kaputt und sammelt das Geld ein, das da auftaucht.

21. Nun geht in den verschlossenen Raum.

22. Springt über die farbigen Hindernisse und haut die beiden Monster, die auf euch warten, auf die andere Seite rüber. Geht in den Raum und springt in den Lift, der da in der Ecke steht.

23. In der Mitte der linken Wand ist ein Raum. Dort hinein und die Silver Doll einpacken. Zurück in den Raum mit den fallenden Holzquadraten. Springt auf eines, während es unten ist und reitet damit bis nach oben. Springt bis zum Mittelquadrat. Direkt dort drüber schwebt der Silver Key. Benutzt diesen Key, um durch die



verschlossene Tür zu kommen.

24. Den Plankenweg entlang laufen, über die drehenden Stachelarme springen und die Tür betreten. Benutzt die Star Boxes, um über die Spalten zu kommen.

25. Geht in den Raum links und macht die Monster alle – wenn sie alle hin sind, wird ein Key auftauchen.

26. Zurück zum Weg mit den drehenden Stachelarmen und weiter in die Richtung, wo ihr vorhin hin wolltet.

27. Nehmt Mr Arrow mit, der auf der Karte markiert, wo der Boss ist, dann durch die Tür. Beeilt euch und springt schnell über die farbigen Hindernisse und rennt dann schnell aus der Tür hinaus, bevor die Ninjas euch attackieren.

28. Geradeaus laufen und durch die Tür rechts. Benutzt die hölzernen Quadrate, um zur anderen Tür hinüber zu kommen, dann den Lift in der Ecke nehmen. Folgt dem Baron, wenn er durch die Wand läuft und überprüft jeden Raum gründlich auf eurem Weg.

Der King Roboter

Der King Robot Boss ist ein flammender Totenkopf. Um ihn zu besiegen, müsst ihr ihn wiederholt direkt auf sein Kinn schlagen. Er wird euch wieder attackieren, indem er Feuer aus dem Mund spuckt und Laser aus seinem Kragen kommen lässt – springt über die Laser und rennt hinter ihm, um vor dem Feuer zu fliehen. Stimmt zu, den Auftrag vom Lord anzunehmen und fahrt dann mit eurer Nachforschung fort.

Teil Zwei: Des Lords Auftrag

1. Nach links auf den roten Torbogen zu, dann die Türen hindurch. Über die Brücke und dort unterhaltet ihr euch mit den Wachen.

2. Die Tore werden unten sein und ihr könnt nach draussen gehen



3. Nach links, die Wand entlang laufen, die Rampe hoch und über die Spalte springen. Haut auf das Metallstück in der Wand, dann an der Ecke runter und die Silver Doll einsammeln. Nun zum anderen Ende der Wand und den Tunnel betreten.

4. Durch den Tunnel bis zur Tür, die zu Shinano führt. Rennt zur Mitte der grossen Klippe vor euch und krabbelt nach oben.

5. Lauft auf die Stadt zu und beobachtet eure Cut Sequenz.

6. Jetzt werdet ihr einen Roboter kontrollieren, der Impact heisst. Während ihr durch die schöne Landschaft rast, versucht, so viele Häuser und so viele der attackierenden Armeen wie möglich zu zerstören – dadurch wird der Ölmetre (Health Bar) eures Roboters gefüllt. Springt über Gräben und Brücken.

1. Missile Attacke

Wenn der Roboter euch mit Missiles befeuert, dann gebrauchst euer Nasal Medal, um diese Projektile zu vernichten.

2. Parasol Attacke

Wenn der Roboter auf Abstand geht, dann macht er sich fertig, um Parasols als treibende Hindernisse auf eurem Weg zu legen. Beschießt sie mit eurer Nasal Medal.

3. Charging Attacke

Der Roboter wird euch mit seinem Hand Level in eurem Cockpit angreifen, nach Art eines Sumo Ringers. Ihr könnt diese Attacke abblocken oder versuchen ihn zu schlagen, wenn er auf Abstand ist.



4. Geister Attacke

Die rosa Geister können geschlagen werden, wenn sie mit Abstand kommen.

5. Benutzt euer Laser Motuth oft, aber weise. Seid vorsichtig, wenn ihr euren Haken benutzt, denn wenn ihr daneben zielt, dann seid ihr für seine Attacken geöffnet. Wenn ihr verbindet, dann

Moves-Liste der Schläge

Rechter Schlag – A
 Linker Schlag – B
 Nasal Medal – Z
 Chain Pipe – R
 Wache – links C, linksC (beim zweiten Mal unten halten)

Eins, Zwei Schlag-Kombi – B, B, A
 Schlag-Tritt-Kombi – B, B, A
 Super Pipe Kombi – B, A, R, R, A

Super Schlag – C oben, C unten, C oben, A
 Super Schlag-Tritt – Super Schlag + A
 Sprung Kick – C unten, C unten, A
 Laser Motuth – C oben, C links, C unten, C rechts

Der Roboter hat mehrere Attacken, die ihr erst herausfinden müßt, um zu gewinnen. Die Attacken, und wie man mit ihnen fertig wird, werden im Text beschrieben.

seht zu, dass ihr eure Kombis benutzt, um so viel Schaden wie möglich anzurichten.

6. Verahrt eure Nasal Medals, um auf seine Waffen Attacks zu reagieren – weiterhin die Kombis und er wird in kürzester Zeit aus dem Weg geräumt sein.

7. Wenn der Roboter erledigt ist, dann rennt ihr zu der entfernten Stadt mit dem Namen Zazen, wo ihr Yae treffen werdet.

8. Durch die Stadt durchlaufen und durch die hölzernen Tore, die zur Brücke hin führen. Unterhaltet euch mit der Wache, aber übergebt ihr nichts.

9. Rumdrehen, aber nicht zurück durch die Tür. Stattdessen nach links und die Leiter runterklettern.

10. Weiterlaufen, bis ihr zu der ersten Rampe kommt. Dort hoch und mit dem Ritter reden. Zustimmung, dass ihr ihm helfen wollt und danach holt ihr den Fisch ab, worum er euch gebeten hat. Ihr müsst um den ganzen Graben herumlaufen, um ihn zu finden. Wenn ihr dann den erbetenen Anteil abgeholt habt, wird er euch ein Block geben, womit ihr nach der Wache werfen könnt.

11. Jetzt habt ihr 40 Sekunden, um die Wache dreimal zu schlagen.

Beim ersten Versuch müsst ihr den Block werfen, sobald die Wache springt - wenn sie landet, sollte es sie treffen. Beim zweiten Mal abwarten, bis die Wache gesprungen ist, direkt danach den Block werfen. Beim dritten Mal, den Block werfen,

während die Wache in der Luft ist. Sobald die Wache bekämpft ist, erhaltet ihr den Sasuke.

12. Die Strasse hinabgehen, die rechts neben dem Tempel ist. Durch den Wald rennen und in das nächste Gebiet hinein. Auf den Gipfel des Berges, in das Touristenzentrum hinein. Unterhaltet euch mit der Wache und stimmt zu, ihr mit dem Drachen zu helfen.

13. Wenn ihr auf dem Rücken des Drachens seid, wehrt all die kleinen Angreifer ab und rennt zu dem Roboter, der auf dem Rücken des Drachens ist. Wechselt um, sodass ihr die Rolle des Goemon spielt und benutzt seine Longe Range Pipe, um den Roboter zu schlagen, wenn er mit der Dreherei aufhört.

14. Wenn ihr landet, werdet ihr Kuryutas Flöte für Yae bekommen. Damit könnt ihr den Sohn des Drachengottes von überall draussen rufen und er wird euch zu dem Landstück bringen, das ihr schon besucht habt.

15. Auf den Gipfel des Berges hinaufklettern, welcher in vier verschiedenen Differenzierungen aufgeteilt ist. Sprecht mit dem Mönch dort oben und geht dann raus zu dem Brunnen. Spielt als Goemon und schmeisst fünf Münzen in den Brunnen, dann bekommt ihr die Medal.

16. Durch die nächsten drei Gebiete durchlaufen und über die kleine Brücke. Den Weg zur Weinbrücke folgen. Über die Brücke, dabei den Boden genau überprüfen, und dort, wo die Brücke leichter ist, springen.

17. Den Weg bis zum Coffee Shop oben folgen. Hier wird euch von einem Zwerg erzählt, der euch in Zazen helfen kann. Geht nach draussen und ruft mit Yaes Flöte den Drachen

18. Nun marschiert zurück zu dem Ritter, der den Fisch benötigte. Dieser wird euch erklären, wie ihr euch kleiner machen könnt.

19. Lauft in die gleiche Richtung wie der kleine Ritter und er wird euch in den Golden Tempel lassen.

20. Im Tempel müsst ihr rumlaufen und insgesamt acht Süßigkeiten vom Boden aufheben.



Jedesmal, wenn sich der Schirm öffnet und der Gott reinschaut, müsst ihr euch hinter den Eimern verstecken.

21. Nun wechselt euren Charakter zu Yae und fordert den Sohn vom Drachengott auf, euch nach Iyo ins Coffee Shop zu bringen. Dort wechselt ihr zurück zu Ebisuaru und rennt um die heißen Quellen. Dort angekommen, macht ihr euch klein und lauft durch das kleine Loch in der Tür.

22. Macht euch wieder gross und attackiert die Roboter, die Flammen werfen. Danach die erste Abzweigung nach links nehmen.

23. Macht euch wieder klein, um unter den Käfig zu kommen, dann nach links und die Silver Doll einpacken. Bis zum Ende des Korridors, zur Leiter hin. Macht Goemon gross, um über die Spalten zu kommen.

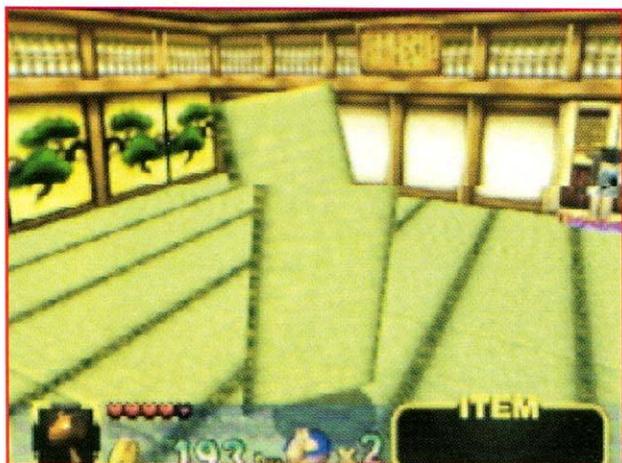
24. Speichert euer Spiel und betretet dann das Spielzeug Geisterhaus. Ihr könnt die Geisterwachen noch nicht umlegen, also rennt erst einmal daran vorbei. Benutzt eure Medal Waffe, um die Lampen neben der Tür anzumachen.

25. Wechselt zu Yae und rennt durch die Räume. Passt aber auf die Stacheln im Boden auf. Im dritten Raum sind viele rote Russian Dolls, die ihr bekämpfen müsst.

26. Nehmt euch die Blumenzwiebel links neben der Tür, bringt sie zum Lift und springt dann darauf. Werft die Blumenzwiebel auf die braune Erde und beobachtet, wie sie wächst. Sammelt die Dinge ein, die aus der Blume kommen.

27. Zurück zum Boden und alle Russian Dolls abschneiden. Wenn sie alle zerstört sind, wird ein Key zum Vorschein kommen.

28. Hinein mit euch in den nächsten Raum und geht über die





Richtung der entfernten Wand blickt und dabei auf die Pfeile tritt. Wenn der Kran direkt links neben der Kamera ist, abspringen – benutzt die Bodenbretter, um sie auf gleichen Abstand zu bekommen. Nun auf den Knopf mit dem Pfeil nach rechts treten. Wenn der Kran oberhalb ist, abspringen.



31. Nehmt die Kamera den ganzen Weg zurück durch den Raum mit dem Schalter auf den Boden. Schliesst die Kamera in diesen Raum und packt die Cat und den Silver Key ein, die auf den Plattformen links im Raum erscheinen.



32. Nehmt den Key und verschliesst die Tür im Wasserraum. Schwenkt den Holzriegel zur anderen Seite und nehmt euch die Silver Doll. Nun geht durch die verschlossene Tür. Benutzt auf der anderen Seite die Kamera, um die Geister fest zu machen und bringt sie dann mit eurer Mallet um.

Plattformen im Wasser, um an die unverschlossene Tür auf der linken Seite zu kommen.

29. Haut die beiden Töpfe um und sammelt das Geld ein, dann auf den Lift springen. Durch den Wasser-Korridor rennen, bis hin zum nächsten Lift und damit geht es wieder runter. Durch den nächsten Raum und auf den Schalter springen, der dort am Ende ist. Zurück zum Crane (Kran) Game, in der Nähe des Eingangs.

30. Den Kran mit der Kamera auf gleiche Höhe stellen, indem ihr in

33. Rennt unterhalb der Türöffnung, die wie eine chinesische Lampe aussieht. Geht durch die linke Tür und legt euch dort auf den Boden, Benutzt die Kamera, um alle Geister fest zu machen und dann haut sie mit eurer Mallet um. Packt den Key ein und haut ab.

34. Über die stacheligen Plattformen springen und die verschlossene Tür am Ende betreten. Alle Roboter, die in diesem Raum sind, umlegen und dann nach oben gehen. Durch die Tür an der linken Seite gehen.



35. Die Rampe hochklettern und die drehenden Spitzen benutzen, um zur anderen Seite zu kommen. Den Key aufheben und dann geht es wieder zurück. Den Raum verlassen und durch die Tür gehen, die sofort links kommt. Über die Hindernisse und durch die Tür direkt vor euch. Haut alle Monster um, packt den Key ein, der auftaucht und verschwindet dann.



36. Im Hindernisraum sind viele Prämien. Doch um sie zu erreichen, muss man über das rote Wasser springen – wenn ihr da reinfällt, werdet ihr ganz langsam sterben.

37. Nachdem ihr die Prämien im Raum eingesammelt habt, benutzt ihr die drehenden Spitzen, um zu dem verschlossenen Raum zu kommen. Der ist an der Wand ganz links von dort, wo ihr reingekommen seid.

38. Durch den Raum mit den drehenden Seilen rennen. Seid aber vorsichtig, dass sie euch nicht gleich umlegen. Am Ende ist eine Tür – als Ebisumaru durchgehen und dann legt euch sofort hin. Macht ein Foto von den Geistern und legt sie dann um. Dadurch wird der Boden aktiviert, sodass ihr sehen könnt, wo der Boden hart ist und wo nicht. Rennt zur anderen Wand und packt das Surprise Pack und den Golden Key ein. Umdrehen und rauslaufen.

39. Wieder an den Seilen vorbei und in den Hindernisraum. Die goldene Tür ist in der rechten Ecke – benutzt die drehenden Plattformen, um zur Tür zu gelangen.

40. Haut alle Roboter hier im Raum um und geht durch die erste Tür.

41. In den Billardraum hinein. Dort ist ein riesiger Billardtisch – ihr müsst

jeden Ball einlochen, wo die Pfeile drüber sind. Wenn alle Bälle eingelocht sind, bekommt ihr einen Key.

42. Öffnet die Tür rechts neben der, durch die ihr gekommen seid. Rennt durch den violetten Flur, aber weicht dabei den Kanonen der chinesischen Dame und den stacheligen Armen aus.

43. Holt euch den Diamond Key aus dem hölzernen Kasten, dann zurück zum Billardraum und in den nächsten Raum. Hier sind wieder alle Roboter. Haut sie entweder um oder rennt daran vorbei und öffnet die zweite Tür.

44. Auf den Lift aufspringen. Hier werdet ihr einen grossen Roboter treffen. Macht mit der Kamera ein Foto von ihm und wechselt dann in Goemon. Jetzt benutzt ihr eure Star Pipe, um den Roboter mit Abstand einen drüber zu hauen. Ihr könnt ihn nur schlagen, wenn er still steht. Wenn ihr ihn besiegt habt, bekommt ihr eine Star Shaped Medallion (Medallion in Sternform). Ruft den Drachen und geht zurück zur Stadt Zazen.

Teil Drei

Jetzt, wo der Boss tot ist, ist es an der Zeit, mal wieder hinter The Peach Mountains Shoguns her zu sein.

1. Geht zurück zum Schrein und die Strecke hinunter, die euch dann schließlich zum Yamaha Bamboo Forest bringt.

2. Schiebt den grossen Fels soweit nach vorn wie es geht, dadurch werden massig Münzen runter fallen. Dreht euch um und schiebt ihn zur Rampe hin, die ihr hochgekommen seid, als ihr zum roten Bogengang transportiert wurdet. Dadurch gehen und ihr seid in einem Boot. Aus dem Boot springen und den Fels hochgehen.

3. Über die dünne Brücke und bis zur Spitze des Felsens gehen. Oben ist eine Silver Doll und ein roter Bogengang – dort hindurch und ihr findet euch auf einer Insel wieder.

4. Geht in Kais Coffee Shop und holt euch ein paar Klöße. Am anderen Ende des Coffee Shops wartet eine Überraschung.

5. Ruft den Drachen, damit er euch nach Zezan bringt. Geht in den Hofraum, wo die drei Türen sind und geht durch die Tür, die direkt neben dem Berg liegt. Diese Tür führt euch in die Chugoku Region.

6. Wenn ihr dort angekommen seid, marschiert ihr durch die ersten paar Städte, bis ihr nach Izumo kommt. Dort geht ihr in den Coffee Shop. Dieses Mal könnt ihr den Weg herum gehen. Geht durch die Tür und in die Wüste und benutzt eure Stufen-Karte, um zu sehen, wo der See ist. Im See findet ihr die erste Batterie, eine Silver Doll und ein Surprise Parcel.

7. Verlasst die Wüste und geht zurück auf den Weg. Marschiert zum Gipfel des Berges und in die Amnesty. Durch die Tür hindurch. Dort macht ihr mit Ebisumarus Kamera ein Bild von dem Baum.

8. Sobald die zweite Batterie erscheint, geht rauf auf den Baum und holt euch die zweite Batterie. Nun geht's durch den letzten

Ausgang in ein Tal mit dem Namen Akioshoshidia. Auf eurer Stufenkarte ist da ein kleiner gelber Punkt – das ist jetzt euer Ziel. Wenn ihr

angekommen seid, geht durch die Tür, dann rechts und danach den Hang hinunter. Folgt dem Weg bis zum Ende. Dort findet ihr ein Zeichen. Speichert euer Spiel hier und pustet die Tür um.

9. Wenn ihr hier hineinkommt, dann ignoriert die Stufen und dreht euch nach links. Rennt um die Unterseite des Gebäudes herum. Springt über die Spalten, aber weicht den rollenden Steinen aus und lauft durch die Tür.

10. Geht durch die linke Tür. Die Leiter am rechten Ende des Raumes hinauf und alle Prämien von der



Dachspitze einsammeln. Bevor ihr durch die Tür geht, merkt euch die andere verschlossene Tür am Ende.

11. Den Wasserfall hochschwimmen und den Weg herum folgen, um die Elle Fant-Karte zu bekommen. Rennt herum zu dem nächsten Raum und springt hinunter. Legt den Samurai um und rennt die Stufen hoch, dabei alle Gefechtstürme umpusten, die im Wege stehen.

12. Der nächste Raum hält sich die Waage, daher rennt schnell die Stufen auf der rechten Seite hoch. Oben angekommen, springt ihr schnell auf die Kante, bevor der Boden wieder runter fällt.

13. Geht durch die Tür und legt die beiden Samurais um. Danach geht ihr zur Plattform an der rechten Wand. Hinter euch stehen zwei Leitern und an der anderen Seite ist eine Tür, die euch zu den Prämien bringt.

14. Packt den Silver Key ein und verfolgt eure Schritte zurück bis zu der Tür mit dem silbernen Schloss.

15. Geht nach links und nehmt das Cooling Knife von der Holzhütte, danach zurück zu der Tür, aus der ihr gekommen seid. Nun durch die erste Tür, die ihr auf der rechten Seite seht. Springt über die springenden Bretter, dann durch die linke Tür und folgt dem Pfad, bis ihr zu einigen heißen Blöcken kommt. Benutzt Sasukes Cooling Knife, um den Weg passierbar zu machen. Springt auf die Plattform und holt euch den Mallet von oben.

16. Jetzt geht durch die Tür auf der rechten Seite. Ihr kommt nach draussen. Geht denselben Weg zurück bis zum Anfang des Levels und marschiert dann die Stufen hoch bis vor dem Tempel.

17. Rechts neben den Stufen ist eine Tür. Dort hindurch und mit Sasukes Cooling Knife die Blöcke abkühlen. Kühlt zuerst den Block hinten und wartet auf den vorderen Block, um einen Schrittstein darüber zu legen.

18. Geht durch zu dem nächsten Raum, legt die beiden Samurais um und klettert die Plattformen hoch. Dabei Sasukes Cooling Knife



benutzen, um die Blöcke passierbar zu machen.

19. Geht durch die obere Tür, folgt dem Pfad entlang und geht dann in den nächsten Raum. Kühlt den heißen Block, wenn er in der Mitte der Spalte ist. Springt herum und holt euch den Gold Key von dem hölzernen Sockel. Lasst euch auf den Boden fallen und geht dann durch die nächste Tür. Folgt dem Balkon herum und lasst euch neben der Leiter fallen, die jetzt sichtbar wird.

Sammelt die Prämien ein und klettert die Leiter hoch.

20. Zurück zum Anfang des Tempels, die Stufen hinab und wieder unter den Tempel. Geht durch die ersten beiden Räume und durch die Tür mit dem goldenen Schloss.

21. Lauft an den Katzenmasken, die mit Feuer um sich werfen, vorbei und rennt auf die Tür zu, die hinter dem Wasser auf der rechten Seite liegt. Den Berg hinunter und auf die Holzrampe springen, die daher schwingt.

22. Benutzt die Plattformen, die wie Fische geformt sind, um bis nach oben zu kommen. Seht zu, dass ihr so schnell wie möglich springt, sonst bewegen sie sich unter euch. Nachdem ihr zum letzten Sprung gekommen seid, klettert die Leitern hoch und marschiert durch die Tür, die oben ist.

23. Auf der anderen Seite ist eine Tafel, die euch zu den roten Platten zurückschickt. Lasst euch in das nächste Gebiet fallen und ihr steht Tarasumi gegenüber, dem Robotergeist.

24. Um diesen Boss zu schlagen, dürft ihr nur die Platten mit den roten Ecken hauen – die anderen werden euch killen. Wenn ihr sie geschlagen habt, werden sie zurück zu dem attackierenden Robotergeist gehen. Wenn ihr ihn vier Mal



geschlagen habt, wird er ziemlich fies und fängt an, mit grünen Platten nach euch zu werfen. Danach wirft er zwei rote Platten. Lauft und springt an der Ecke des Raumes herum, bis ihr die roten Platten seht, dann schlagt zurück. Nachdem ihr das vier Mal gemacht habt, wird Tarasumi seine Attacke wieder verändern und massig gelbe Platten nach euch werfen, die dann um euch herum fallen. Achtet nicht auf euren Charakter, sondern auf die Platten und rennt viel hin und her. Die letzten beiden Platten sind rot – schlagt sie zurück zum Robotergeist. Wenn ihr das vier Mal gemacht habt, wird er geschlagen sein und ihr bekommt einen Miracle Star.

Teil Vier

Jetzt, wo der dritte Boss besiegt ist, müssen Goemon und Co. zur nächsten Region gehen.

1. Wenn ihr wieder draussen seid, dann geht zum Torweg-





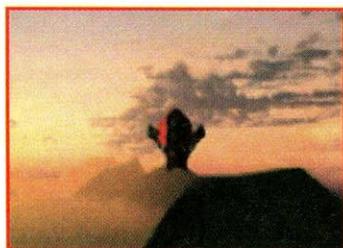
Aussichtspunkt, ruft den Drachen und geht zurück zur Stadt Odeo. Dort fragt ihr den Wahrsager, was ihr tun sollt. Zurück zu Goemons Strasse (die Strasse, wo ihr angefangen habt) und in die neue Sporthalle hinein. Passt auf, dass ihr Goemon seid und unterhaltet euch mit dem Besitzer der Turnhalle. Er wird euch zu einem Raum führen, wo ihr Blöcke nach aufsteigenden Plattformen werfen müsst, damit sie nicht euren Ballon zum Platzen bringen.

2. Das ist sehr einfach, alles was ihr machen müsst, ist euch im Uhrzeigersinn zu drehen und euren B-Knopf so schnell wie möglich zu drücken.

3. Geht jetzt zu dem oberen Ausgang. Anstatt zu der Höhle nach links, geht ihr nach rechts und benutzt Goemons neue Zauberkraft, um den Stahlblock durch die Wand zu schieben.

4. Springt auf den Holzblock – am besten benutzt ihr Yae dafür. Rennt an den Blöcken entlang und wartet darauf, dass die grauen Blöcke aufhören, sich zu drehen. Rennt zur nächsten Plattform und geht durch die Tür.

5. Ignoriert die Leiter direkt vor euch, stattdessen lauft nach links und hebt die Silver Doll auf. Nun zurück, um die Leiter herum und hochklettern.



6. Springt über die Holzplattform und sammelt die Prämien ein. Nun geht's weiter über die Plattformen. Zu eurer rechten Seite ist ein Golden Dumpling, zu eurer linken Seite ist ein Weg – falls ihr den Dumpling braucht, dann holt ihn euch, ansonsten geht sofort nach rechts.

7. Geht den linken Pfad herunter und haut auf den Schalter am Ende des Bodens. Benutzt die bewegenden Plattformen, um zur anderen Seite zu kommen. Geht durch die Doppeltür und dann geradeaus in die Festival Stadt.

8. Rennt die Stufen hinab und durch die Tür, dann die Treppenabsätze hinauf und durch die nächste Tür. Jetzt steht ihr vor einem Haus. Folgt dem Pfad bis Howonderland. Ignoriert die Geister – sie sind nicht wichtig und tauchen einfach zwischendurch auf. Marschier die Rampe hoch und versucht den grossen Stein zu schlagen, der im Weg liegt.

9. Zurück zur Stadt und dort unterhaltet ihr euch mit dem Kerl, der in hellblau gekleidet ist. Er wird euch von seines Bruders Ausnutzung auf Mount Fugi erzählen. Ruft den Drachen und geht dann so nahe wie möglich an Mount Fugi heran. Klettert dort auf den Gipfel und fragt dann den alten Kerl nach Waffen. Er wird Goemon eine neue Pipe geben und jeder andere kann auch eine Aufwertung bekommen. Geht zurück zur Stadt Festival und zurück zum Howonderland Berg. Wechselt euren Charakter zu Goemon und schlägt den Stein mit eurer neuen Pipe.

10. Klettert den Berg hinauf und unterhaltet euch mit der Hexe. Gebt ihr 300 Rye und sie wird den weisen, alten Mann heraufrufen. Wenn er euch gesagt hat, was ihr als nächstes tun werdet, klettert ihr den Berg wieder hinab und verlasst Howonderland. Zurück zur Stadt Festival. Wenn ihr wieder draussen seid, dreht ihr euch nach rechts in den Uzen Tunnel und geht in Nikko hinein. Lest euch die Zeichen durch und akzeptiert die Herausforderung. Schwimmt nach oben zum Wasserfall und weicht dabei den fallenden Hindernissen aus. Wenn ihr oben



angekommen seid, werdet ihr mit der Meerjungfrau Magie für Yae belohnt.

11. Auf der linken Seite ist unter Wasser eine kleine Passage, die nur für Yae als Meerjungfrau zugänglich ist. Geht zurück zur Stadt Festival. Taucht in dem Teich und schwimmt durch das Gebiet auf die andere Seite. Hier bekommt ihr noch eine Silver Doll und hier ist auch ein Geschäft.

12. Verlasst den Weg, wo ihr hergekommen seid. Geht durch die Stadt Festival, an Howonderland vorbei und springt in das Wasser an der Küstenlinie. Benutzt Yae und verwandelt euch in eine Meerjungfrau, schwimmt bis zum Grund und sucht nach einem grossen, roten, eckigen Knopf. Drückt diesen Knopf und eine Tür vor euch in der Wand wird sich öffnen.

13. Direkt unterhalb des Knopfes ist eine grosse Öffnung, die mit Dumplings gefüllt ist. Schwimmt, bis der Boden wegfällt und schwimmt den Boden hinab, dort findet ihr ein Surprise Pack.

14. Haltet euch weiterhin links und ihr werdet an einem U-Boot vorbei kommen. Durch die Tür und hochschwimmen. Oben am überfluteten Schacht findet ihr eine



T-Kreuzung. Schwimmt gegen den Strom (ihr werdet leicht die Richtung feststellen können, denn der stachelige Fisch schwimmt mit dem Strom), bis ihr zu dem Tunnel in der Decke kommt.

15. Geht hoch in den vertikalen Schacht. Oben angekommen, verwandelt ihr euch wieder in einen Menschen und marschiert die Rampe hoch. Ihr findet euch in einem Raum wieder, wo eine Rampe und zwei Türen sind. Geht die Rampe hoch und packt euch Mr Elle Fant, um die Karte für diesen Level zu bekommen.

16. Nehmt die Tür rechts neben dem Lift. Haut die Roboter um, die dort drin sind, aber passt auf die Puppen mit den Kisten auf, denn sie schießen jetzt explosive Sachen. Geht durch die Tür und ihr kommt in einen Raum, der mit Lava gefüllt ist. Rechts, über die Spalte springen und durch die Tür gehen. Geht auf dem Sims und schreitet auf die Kante, am Stahlbalken entlang. Dann springt diagonal links auf die Plattform.

17. Verwandelt euch in Goemon, um durch diesen Raum zu kommen, und benutzt die Star Pipe um auf die andere Seite zu kommen. Springt über die rechte Tür und geht rein. Springt an den treibenden Tabletten vorbei bis ihr zum Silver Key auf der anderen Seite des Raumes kommt. Wenn ihr den Key habt, dreht ihr euch um und geht zu dem Raum mit dem silbernen Schloss.

18. Schliesst die Tür auf, springt auf das kleine Podest und rennt am Regal entlang, um Mr Arrow zu bekommen. Auf den Lift fallen lassen und ins Wasser.

19. Verwandelt euch in Yae und taucht unter Wasser und durch die Tür. Folgt der Passage entlang und sammelt die Münzen dabei ein. Durch die nächste Tür hindurch und den Key aus der rechten Ecke mitnehmen.



Nun könnt ihr die Tür auf der linken Seite des Raumes aufschliessen.

20. Taucht wieder auf und verwandelt euch in einen Menschen. Da sind einige treibende Plattformen mit zehn Dumplings drauf, die ihr euch holen könnt wenn ihr sie braucht, und auch in eine Wand zum Drüberspringen an der linken Seite des Raumes.

21. Springt über die Wand und geht durch die Tür. Springt über das erste Förderband und geht zur anderen Seite. Holt euch den Key und geht zurück zum Förderband. Geht rüber zur anderen Seite des Raumes und dann das linke Förderband runter. Öffnet die Tür.

22. Vernichtet die Roboter, die hier sind und klettert die Leiter hoch, um an den Gold Key zu kommen. Nun geht zum anderen Ende des Raumes – von hier aus könnt ihr auf die Plattformen springen und die Münzen und Dumplings einsammeln.

23. Geht durch die Tür mit dem goldenen Schloss. Rennt die Plattform entlang und sammelt Yaes Rocket Launcher und den Silver Key ein. Zurück zu dem Raum von vorher – alle Prämien und Fieslinge sind zurück. Geht durch die Tür mit dem silbernen Schloss, welche auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes liegt.

24. Schwimmt zum Grund des Pools, geht durch die Tür und schwimmt zur Oberfläche auf der anderen Seite. Springt auf den Lift und verwandelt euch in Ebisumaru. Oben am Lift ist eine Kamera. Benutzt sie, um die versteckte Strecke zu sehen. Geht rüber zur gegenüberliegenden Seite des Raumes und geht durch die Tür raus.

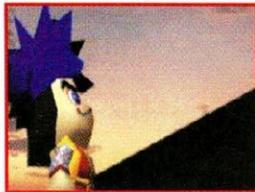
25. Haut die beiden Roboter hier im Raum um und packt euch den Silver Key ein. Nun geht ihr durch



die Tür. Merkt euch die Tür auf der linken Seite, die mit dem Diamant Schloss. Benutzt die Eßschüssel, um auf die andere Seite des Raumes zu kommen. Geht durch die Tür auf der anderen Seite des Schlüsselbandes. Hier im Raum sammelt ihr die Münzen aus den Pöten und die Golden Dumplings ein. Danach verlasst ihr den Raum durch die nächste Tür.

26. Benutzt den Schlüssel an der Tür vor euch. Geht in den Raum hinein und nehmt Ebisumaru Kamera, um den versteckten Boden zu finden. Holt euch den Diamond Key vom anderen Ende und lauft zurück zur Tür mit dem Diamant Schloss.

27. Rennt an der dünnen Planke entlang und durch die Tür durch. Freut euch über die Unterbrechung und geht dann raus, um den Meerjungfrau-Roboter zu bekämpfen. Am besten räumt ihr ihn aus dem Weg, indem ihr eure Chain Pipe



nehmt und ihn damit zieht. Währenddessen verhaut ihn ordentlich mit Schlägen und Tritten. Benutzt eure Chest Medal, um die Minen und die farbigen Tennisbälle, die er nach euch wirft, abzuschliessen.

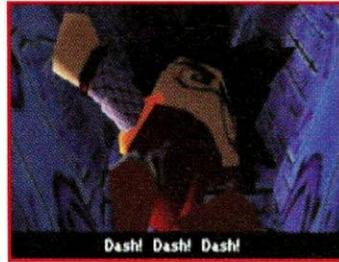
28. Ruft den Drachen und macht euch auf den Weg zur Stadt Zazen. Unterhaltet euch mit der Wache auf der Brücke und er wird euch von der nächsten Person erzählen, mit der ihr reden müsst. Diesen Kerl findet ihr im kleinen Pool in der Mitte der Stadt Zazen, zwischen den beiden Hofräumen.

29. Um die Person, mit der ihr sprechen wollt, anzurufen, müsst ihr euch auf den runden Stein neben dem Teich stellen. Kihachi, der grosse Wasserkobold, wird euch sagen, dass ihr ihm sein Lieblingessen holen müsst, wenn ihr das Miracle Item haben wollt.

30. Unterhaltet euch ein wenig mit dem Jungen auf der Brücke und er wird euch sagen, wo ihr ein paar Schlangengurken her bekommt. Geht zu dem Golden Temple und fragt den Priester nach seinem Sohn. Beantwortet seine Fragen nach dem Training mit Ja und er wird euch einen Key geben.

31. Nehmt den Key nach Bizen und öffnet dort das Lager. Sprecht mit dem Instruktor und springt dann oben auf den Mast in der Mitte des Raumes.

Wenn ihr oben seid, dann marschieret zur Kante der Plattform und ihr erblickt die Flying Boots. Nun geht zurück zu Mt. Nyoigatake. Benutzt die fliegende Magie, um auf die hohen Plattformen zu kommen



und sprecht mit dem Sohn des Priesters, der euch „freundlicherweise“ eine Schlangengurke für 800 Rye verkaufen wird.

32. Bringt die Schlangengurke zurück zum Kobold, der euch dann ein Miracle Snowflake gibt. Geht nach draussen und ruft euren Drachen, damit er euch zurück nach Festival City bringt. Geht durch die Stadt Festival, an Howonderland vorbei, zu den Küstenlinien hin.

33. Am Ende der Küstenlinien ist ein Tor. Geht dort hindurch und dann betretet einen Steinkreis. Nach einer kurzen Animationsequenz werdet ihr in den Weltraum jetten.

Teil Fünf

In diesem letzten Schloss müssen Goemon und Company den letzten bösen Boss besiegen, um Japan nun von den Peach Mountain Massive endgültig zu befreien.

1. Haut die fünf Roboter um, die euch beim Eintreten attackieren. Nehmt die Tür links und arbeitet euch dann an der Kante der Wand entlang entgegen dem Uhrzeigersinn. Rennt ein wenig an der Tür vorbei, dann geht rüber, zwei Sprünge und ihr habt den Silver Key. Zurück zur Tür und aufschliessen.

2. Geht in den nächsten Raum und benutzt die Gebläse, um zur anderen Seite rüber zu kommen. Packt den dort dann Key ein und geht zur Tür zurück, wo ihr vorher durchgekommen seid. Lasst euch ins Wasser fallen, direkt unterhalb der Gebläse und geht durch die Tür am Grund. Springt über die Spalten, aber seid vorsichtig, dass ihr nicht von den Rasierern abgeschnitten werdet, die hier durch den Raum kommen. Lasst euch von der Kante runterfallen, geht aus der Tür hinaus und schliesst die goldene Tür auf.

3. Rennt durch die Tür, geht die Leiter hinunter und dreht euch nach rechts. Geht durch die Tür und dann springt auf die drei Trommeln. Das wird euch jetzt zum nächsten Level voranbringen.

4. Geht durch die Tür durch, springt über die beiden violetten, schiebenden Titel und packt Mr Elle Fant ein. Seht zu, dass ihr Goemon benutzt und macht ihn stark. Schiebt den Stahlblock aus dem Weg und benutzt die Star Pipe, um rüber zur nächsten Plattform zu gelangen. Hebt den Gold Key auf.

5. Lasst euch fallen und geht durch die Tür links. Packt die Silver Doll ein und rennt zum kleinen Loch, das in der Wand am Ende des Raumes ist. Wechselt euren Charakter in Ebisumaru und macht euch klein. Dann geht in den nächsten Raum durch die Öffnung. Macht euch wieder gross, nehmt den Key und verlasst diesen Platz auf den gleichen Weg.

6. Geht durch die goldene Tür, die im Boden versunken ist. Haut die fünf Roboter um, die dort auf euch warten und geht durch die nächste Tür.

7. Benutzt Sasuke in diesem Raum – seine fliegenden Kräfte sind hier unbezahlbar. Anstatt, dass ihr versucht, auf die Blöcke zuzulaufen, wenn sie sich drehen, wartet ihr hier. Ihr wartet, bis sie halb zwischen euch und der nächsten Kante stehen, dann fliegt ihr rüber, wobei ihr die Kisten als kurzfristige Plattformen benutzt. Vorsichtig macht ihr nun euren Weg an der Kante der anderen Wand entlang und holt euch den Diamond Key.

8. Geht zu dem Raum mit der versunkenen Tür und dem kleinen Loch, wo Ebisumaru durchgerannt ist. Klettert die Leiter an der linken Wand hoch und benutzt Sasuke, um über die Spalte zu fliegen. Rennt anschließend durch die Tür und den Korridor entlang.

9. Haut auf den Knopf und klettert dann die Treppen hoch, die jetzt erscheinen. Geht ins Wasser und schwimmt rum bis zur nächsten Tür (unter Wasser ist Geld und ein Golden Dumpling, falls ihr was braucht).

10. Im Geschäft trifft ihr ein Mädlel – unterhaltet euch mit ihr und sie



schickt euch dann zum Restaurant nebenan, um einen Mann zu treffen, der euch helfen kann.

11. Geht ins Restaurant und lasst eure Waffen von dem weisen Mann auf den neuesten Stand bringen. Jetzt geht zum verschlossenen Tor auf der anderen Seite und haut es mit euren neuen Waffen nieder.

12. Geht durch die blauen Türen, schneidet alle tanzenden Beine ab und rennt die Treppen hoch. Rennt zuerst durch das linke Set der Türen. Springt auf die bewegenden Plattformen und geht durch die Tür direkt vor euch. Rennt am Förderband entlang, um zum roten Knopf in der Mitte der gegenüberliegenden Wand zu kommen – am besten nehmt ihr Sasuke dafür. Wenn ihr den Knopf gedrückt habt, dann geht über den Boden, der sich nun direkt vor euch auftut.

13. Lauft an den Wänden entlang in die Lava. Benutzt Goemon, um die Blöcke über den Flammen zu bewegen. Betätigt den Schalter und dann könnt ihr durch die Tür an der linken Seite des Raumes gehen. Geht

durch die Tür und geht den Korridor entlang. Rennt die Treppen hoch und geht durch die Tür. Haut die beiden Roboter dort im Zimmer um und betätigt den Schalter. Sofort auf die Plattform hinter euch springen. Wenn es nach oben geht, werdet ihr an den Diamond Key rankommen.

14. Rennt durch die Tür und packt euch den Dumpling. Rutscht den steilen Abhang hinunter und sammelt dabei die Münzen ein. Springt über die drei Plattformen, die wie Toblerone aussehen und geht dann durch die Tür. Jetzt befindet ihr euch wieder in der Haupthalle. Öffnet die Tür, die geschlossen ist und geht da durch. Nun seid ihr in einem Set voller Tunnel – um hier raus zu kommen, müsst ihr immer links rum gehen. Nun kommt ihr zu einem Raum, der ein Loch in der Wand hat. Hopst dort durch. Ihr befindet euch nun in einem drehenden Raum. Rennt dort durch, aber seid vorsichtig, dass ihr nicht durch die Löcher im Boden fallt.

15. Am Ende erklettert ihr die Leiter und springt dann durch ein

anderes Loch. Geht durch die Tür. Nun seid ihr in der Peach Mountain Halle.

16. Marschiert zu Dancin' und Lilly rüber und sie werden versuchen, aus euch einen Hardcore-Fan zu machen. Danach müsst ihr mit Hilfe eurer freundlichen Impact einen riesigen Pfirsich im All bekämpfen.

17. Um den riesigen Pfirsich zu besiegen, müsst ihr drei oder vier ganz genaue Laser Bolts in den Pfirsich feuern, wenn er offen ist. Um euren Laser aufzuladen und um euch zu verteidigen, müsst ihr so viele Guns und Leaves verschossen wie es geht.

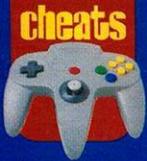
18. Wenn ihr keine Medals mehr habt, um zu schießen, dann wartet, dass die kleinen Pfirsiche nahe ran kommen. Boxt ihre Bälle, dadurch wird euer Medalmeter dann wieder aufgefüllt.

19. Wenn der Pfirsich verschwunden ist, müsst ihr gegen D'toil kämpfen. Der beste Weg ihn zu besiegen ist, indem ihr ihn mit eurer Chain Pipe ranzieht und ihn dann bearbeitet. Verwahrt eure Laser für den Zeitpunkt, wenn der Roboter seine Meteorattacke startet. Schiesst eure Chest Medals und der Sieg gehört euch.



Viel Glück!





Die Cheat Zone



Wir sparen weder Kosten noch Mühe, um euch die beste Cheat-Sammlung zu liefern - Viel Spaß!

Aerofighters Assault

Farben ändern

Drückt am Plane Select Screen die R-Taste, um die Farben an eurem Flugzeug zu ändern.

Extra Pilot and F-15

Am Titelschirm (wo es „press Start“ heißt) drückt Links C, Rechts C, Hoch C, Links C, Rechts C, Runter C um ein geheimes Flugzeug zu bekommen.

Bomberman 64

Extra Kampf-Arenen

Geht zum Spiel-Auswahl-Schirm und drückt schnell wiederholt die Start-Taste. Macht das, bis ihr eine Klingel hört. Jetzt habt ihr Zugang zu diesen Extra-Levels:

In the Gutter (in der Gosse), Sea Sick (Seekrank), Blizzard Battle (Schneesturm-Schlacht) und Lost at Sea (Auf See verloren)

Clayfighter 63 1/3

VERSTECKTE FIGUREN

Als Dr. Kiln spielen
Haltet am Character Selection Screen L gedrückt, und drückt dann B, Links C, Hoch C, Rechts C, Runter C, A auf dem Control Pad

Als Sumo Santa spielen

Haltet am Character Selection Screen L gedrückt, und drückt dann A, Runter C, Rechts C, Hoch C, Links C, B auf dem Control Pad

Als Boogerman spielen

Haltet am Character Selection Screen L gedrückt, und drückt dann hoch, Rechts, Runter, Links, Rechts, Links auf dem Control Pad

Geheimes Optionsmenü

Haltet am Character Selection Screen L gedrückt, und drückt dann Hoch C, Rechts, Runter, Links, Rechts, Links auf dem Control Pad

Stage Select

Wenn im Zwei-Spieler-Modus der Versus-Schirm erscheint, drückt Rechts C oder Links C, um die Bühne zu ändern.

Random Select

Haltet am Character Selection Screen gleichzeitig die L und R-Tasten gedrückt, dann wird ein zufälliger Clayfighter für euch gewählt

Andere Farbe

Um die Alternativfarbe für dne Clayfighter zu wählen, drückt einfach nur Unten C (anstelle der A-Taste) um eure Figur zu wählen

Cruis'n USA

Ein paar Cheats, für diesen sonst eher langweiligen Racer. Sie helfen euch zwar nicht unbedingt, aber falls ihr das Spiel gekauft habt, machen die euch vielleicht etwas glücklicher

Zugang zu den anderen Kurven

Mit diesem Cheat bekommt ihr Zugang zu drei der Level, auf denen ihr rennen könnt, wenn ihr durch die USA kreuzt, aber die ihr normalerweise nicht auf dem regulären, individuellen Level-Auswahl-Schirm erwischt. Auf diese Art könnt ihr auf den Brettern rennen, um eure Rekordzeiten zu schlagen, ohne erste durch die ganze USA zu düsen. Als erstes müßt ihr zum Kurs Selekt Schirm. Haltet jetzt die folgende Tastenkombination für die verschiedenen Zonen runter: Golden Gate Park: Links C, Unten C und L (oben auf dem Controller) Indiana: Oben Rechts, Rechts C und L (oben auf dem Controller) San Francisco: Rechts C, Unten C und L (oben auf dem Controller)

Zugang zu versteckten Autos

Ihr könnt zwischen einem Jeep, Polizeiwagen und Schulbus wählen. Als erstes müßt ihr auf den Car Selection Screen gehen. Haltet jetzt gleichzeitig Oben C, Links C und Unten C gedrückt. Wenn ihr diese Tasten über dem '63 Muscle Car (das ganz linke Auto) gedrückt haltet, dann könnt ihr den Jeep wählen. Wenn ihr diese Tasten über dem La Bomba (das zweite von Links) gedrückt haltet, dann könnt ihr den Schulbus wählen. Wenn ihr diese Tasten über dem Devastator VI (das graue Auto ist das dritte von links) dann könnt ihr das Polizeiauto wählen. Wenn ihr die Tasten über dem ganz rechten Wagen gedrückt haltet, passiert gar nichts.

Blaulicht und Sirene

Als erstes müßt ihr den Schulbus oder den Polizeiwagen wählen. Dann wählt irgendeine Strecke, auf der ihr rennen könnt. Auf dem Kurs müßt ihr eine „Hot Time“ erzielen. Danach könnt ihr eure Namensbuchstaben auf dem Hot-Times-Schirm eingeben. Ihr müßt bei der Liste bis ganz nach unten gehen. Haltet jetzt Links für etwa 35 Sekunden gepreßt. Wenn ihr den Polizeiwagen oder Schulbus wählt, erzielt eine Hot Time und seid unten auf der Liste. Dann wird ein geköpfter Schädel erscheinen und sagen „I love this job.“ Verlaßt den Hot-Times-Schirm und wählt ein anderes Board zum Rennen. Wenn ihr im Rennen seid, drückt schnell auf Bremse, Bremse, Gas. Wenn ihr alles richtig gemacht habt, werden die Lichter an eurem Polizeiwagen leuchten und eure Sirene geht los, oder die Scheinwerfer am Schulbus blinken.

Nitro Boost

Dieser Code wird auf die gleiche Art aktiviert wie der „Blaulicht und Sirene“-Code. Schreibt euren Namen in die Hot Lists, rollt nach unten auf der Liste, und haltet dann die linke Taste für etwa 35 Sekunden gedrückt, bis der Kopf wieder über den Schirm rollt. Benutzt irgendein Auto in einem beliebigen Rennen, und jetzt könnt ihr einen Nitro Boost bekommen, wenn ihr Bremse, Bremse, Bremse, Gas, Bremse, Gas drückt. Achtung: Das könnt ihr nur einmal für jeden Checkpunkt machen, an dem ihr vorbeikommt.

Extreme G

Extreme Geschwindigkeit

Für die ultimative Herausforderung versucht es mal mit dem Extreme Modus. Gebt einfach nur „xtreme“ am Name Selection Screen (Contest Mode) als euren Namen ein, dann geht das Ganze noch schneller. Kombiniert das mit der Fischaugen-Perspektive, dann wird das ganz irre.

Extrem Apukig

Gebt das Wort „ghostly“ am Name Selection Screen (Contest Mode) ein, und alle Strecken-Polygone werden durchsichtig. Jetzt könnt ihr durch die Wände und sogar den Boden sehen, auf dem ihr fahrt

Vergrößerungs-Modus

Gebt das Wort „magnify“ am Name Selection Screen (Contest Mode) ein und eure Sicht wird ganz komisch verzerrt (vergrößert). Euer Motorrad ist jetzt ganz unten am Schirm und alles sieht riesig aus.

Mit dem Kopf nach unten rennen

Gebt „antigrav“ am Name Selection Screen (Contest Mode) ein, und ihr könnt umgekehrt rennen, ohne daß ihr auf eurem Kopf stehen müßt...

Stealth Modus

Gebt das Wort „stealth“ am Name Selection Screen (Contest Mode) ein, und ihr hört zur Bestätigung ein Geräusch. Startet ein Rennen und alle Fahrer sind unsichtbar, obwohl man noch ihre Schatten und Waffen sehen kann

Das ultimative Bike: Neon

Beendet den letzten Kurs und ihr bekommt Neon, die beste Maschine im Spiel. Alle Eigenschaften werden verbessert, auch Tempo, Schutzschilder und Handling. Ihr könnt euch auch mit Cheats durchschmuggeln. Siehe unten...

Hämlicher Modus

Gebt das Wort „uglymode“ am Name Selection Screen (Contest Mode) ein, und ihr könnt sehen, wie Extreme G ohne Mip-Mapping und Texture aussehen würde. Fast wie PSX ...

Drahtgestell-Modus

Wollt ihr wissen, wie eine Colour Virtual Boy-Version von Extreme G aussieht? Startet einen neuen Wettbewerb und gebt euren Namen als „Wired“ ein. Damit schaltet ihr alle Textures aus und ihr habt nur die Wireframes.

Reitet den Roach

Beendet den Contest Modus von Extreme G auf Meltdown und ihr erhaltet Roach, eine Hochleistungs-Rennmaschine. Damit macht ihr eure Feinde fertig!

Fischaugen-Linsen

Wenn euch Extreme G immer noch nicht schnell genug ist, wie wäre es mit einem optischen Trick, durch den die Landschaft schneller vorbeifließt? Geht in den Contest-Modus, gebt euren Namen ein (drückt R, und drückt dann R, um in Kleinbuchstaben zu gehen), und gebt das Wort „Fisheye“ ein. Ihr hört einen Bestätigungscode, der ansagt, daß der Trick geklappt hat. Der Schirm wird verzerrt (wie mit einer Fischaugenlinse) und ihr bekommt noch ein tollereres Gefühl von Geschwindigkeit.

Als Felsbrocken fahren

Bei Extreme G könnt ihr euer Motorrad in einen Felsbrocken umwandeln. Startet einen neuen Contest und drückt bei der Bike-Wahl auf R – damit kommt der Namens-Eingabe-Modus hoch. Drückt wieder auf R, um auf Kleinbuchstaben und gebt dann das Wort „roller“ (ohne Großbuchstaben) ein. Startet das Rennen und macht euch für eine harte Sache bereit.

Aufhören und immer noch gewinnen

Gebt euren Namen als „RA50“ ein. Selbst wenn ihr aus einem Rennen rausfällt, wird euch der Computer noch als Gewinner registrieren.

Als Extreme G-Team antreten

Gebt das Wort „XGTEAM“ am Name Selection Screen ein und geht zurück und ändert ihn zu einem der Vornamen der Programmierer. Die findet ihr im Handbuch stehen. Beginnt nun das Rennen, und ihr seht die Gesichter des Entwicklungsteam auf den Maschinen.

Fergus erschießen

Gebt als euren Namen „FERGUS“ ein und geht dann in den Shoot'em-up-Modus des Spiels. Dann könnt ihr Fergus McGoven, den Direktor von Probe, erschießen

Ultimatives Passwort

Gebt 81GGD5 am Passwort-Schirm ein, um die versteckten Maschinen und Strecken zu entdecken

Waffen-Cheat

Um Waffen zu bekommen, wann immer ihr wollt, gebt als euren Namen „Arsenal“ im Name Selection Screen im Contest Modus ein.

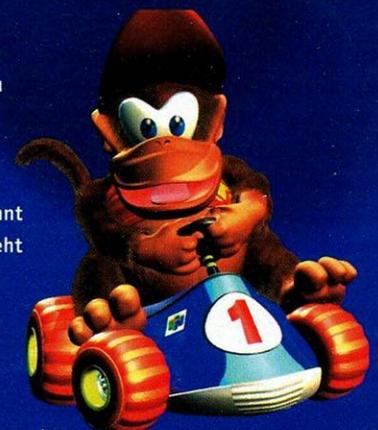
Diddy Kong Racing

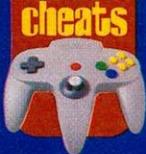
Die folgenden Cheats werden am Magic Codes Optionen eingegeben. Schaltet das Spiel an und geht gleich zu den Optionen und dann zu den Magic Codes:

BYEBYEBALLOONS	- Alle Waffen für den Computer werden ausgeschaltet
TOXICOFFENDER	- Alle Ballone sind grün
BODYARMOR	- Alle Ballone sind gelb
OPPOSITESATTRACT	- Alle Ballone sind regenbogenfarben
BOMBSAWAY	- Alle Ballone sind rot
VITAMINB	- Endlos Bananen
BOGUSBANANAS	- Bananen machen langsamer anstelle von schneller
NOYELLOWSTUFF	- Damit haben die Bananen keine Wirkung
BLABBERMOUTH	- zufällige Figurengeräusche werden gespielt anstelle
JOINTVENTURE	- Zwei Spieler Abenteuer-Modus
ZAPTHEZIPPERS	- Alle Zipper verschwinden
FREEFORALL	- Maximum Power-Up
FREEFRUIT	- Mit zehn Bananen beginnen
JUKEBOX	- Zugang zum Musik-Menü
TIMETOLOSE	- Ultimative künstliche Intelligenz
TEENYWEENIES	- Kleine Renner
DOUBLEVISION	- Gleichen Spieler wählen
WHODIDTHIS	- Gamepunkte sehen
OFFROAD	- Karts mit Vierradantrieb
ARNOLD	- große Figuren

Drumstik holen:

Um Drumstik als wählbare Figur zu bekommen, müßt ihr euch zuerst alle Amulet- und TT-Teile holen. Wenn ihr das getan habt, und das Wiz Pig Gesicht geöffnet habt, könnt ihr ihn haben. Und das geht so: Geht zur äußeren Hauptwelt und schaut euch die Frösche an, die um das Wasser herumhüpfen. Eine davon wird kleine rote Federn auf dem Kopf haben. Überfahrt ihn, und Drumstik wird erscheinen, und ihr werdet wieder mitten ins Feld gesetzt. Geht sofort aus dem Spiel, startet ein neues Game und ihr werdet feststellen, daß sich Drumstik zwischen Diddy und Bumper befindet.





NBA Hangtime

Spieler Klone

Wollt ihr zwei Dennis Rodmans in einer Mannschaft haben (und gleich zweimal die irren Haare)? Mit diesem kommt ihr eurem Ziel näher – ihr könnt nämlich eure Spieler klonen.

Um an einen Klon zu kommen, gebt einfach nur euren Nachnamen ein – siehe Liste unten – und "0000" als Geheimnummer ein. Zum Beispiel gebt Rodman als euren Namen und 0000 als eure

Geheimnummer ein, um an den Klon zu kommen. Hier ist eine Liste alle Duplikat-Spieler, die vorhanden sind:

Ahrdwy	(Penny Hardaway)
Cliffir	(Cliff Robinson)
Davidr	(David Robinson)
Dream	(Hakeem Olajuwon)
Elliot	(Sean Elliot)
Ewing	(Patrick Ewing)
Glennr	(Glenn Robinson)
Ghill	(Grant Hill)
Hgrant	(Horace Grant)
Johnsn	(Larry Johnson)
Kemp	(Shawn Kemp)
Kidd	(Jason Kidd)
Malone	(Karl Malone)
Miller	(Reggie Miller)
Motumb	(Dikembe Mutumbo)
Mournng	(Alonzo Mourning)
Mursan	(Gheorghe Muresan)
Pippen	(Scottie Pippen)
Rodman	(Dennis Rodman)

Rice	(Glen Rice)
Smits	(Rik Smits)
Stackh	(Jerry Stackhouse)
Starks	(John Starks)
Webb	(Spud Webb)
Webber	(Chris Webber)

Geheimspieler

Wie bei NBA Jam könnt ihr euch auch in diesem Spiel unheimlich viele geheime Spielerfiguren holen. Manche davon sind vielleicht etwas bizzar, um es milde auszudrücken! Die Namen, die ihr eingeben solltet, sind in Großbuchstaben. Die Geheimnummer, die ihr braucht, folgt in den Klammern.

AMRICH	(Dan Amrich)	2020
BARDO	(Bardo)	6000
CARLOS	(Carlos Pesina)	1010
DANIEL	(Dan Thompson)	0604
DANR	(Dan Roan)	0000
DIVITIA	(Sal Divita)	0201
EDDIE	(Eddie Ferrier)	6213
EUGENE	(Geer)	6767
JAMIE	(Jamie Rivett)	1000
JAPPLE	(Japple)	6660
JC	(John Carlon)	0000
JFER	(Jennifer Hedrick)	0503
JONHEY	(Jon Hey)	6000
KOMBAT	(Ed Boon)	0004
MARTY	(Martinez)	1010
MEDNIK	(Mednik)	6000
MINIFE	(Minife)	6000
MORRIS	(Air Morris)	6000
MORTAL	(John Tobias)	0004
MUNDAY	(Larry Munday)	5432
MXV	(Vinikour)	1014
NICK	(Nick Ehrlich)	7000
NFUNK	(Neil Funk)	0101

PATF	(Pat Fitzgerald)	2000
PERRY	(Matthew Perry)	3500
QUIN	(Kevin Quin)	0330
ROOT	(John Root)	6000
SHAWN	(Shawn Liptak)	0123
SNO	(Sheridan Ourster)	0103
TURMEL	(Mark Turmell)	0322

Zugang zu Geheimen Spielmodi

Die folgenden Codes am "Tonight's Matchup"-Schirm eingeben. Ihr kontrolliert die erste Nummer mit der Turbo-Taste, die zweite Nummer mit der Shoot-Taste und die dritte Nummer mit der Pass-Taste.
052 - Spieler in Baby-Größe
048 - Keine Musik
111 - Turnier-Modus
120 - Schnelles Passen
273 - Schleich-Turbo
390 - Kein Schubsen
461 - Unbegrenzter Turbo
552 - Hyper Speed
610 - Keine Codes erlaubt
616 - Block Power
709 - Schnelle Hände
802 - Maximale Power
937 - Torwart

Weitere Geheimcodes

Um all die folgenden Codes einzugeben, einfach nur die Sequenzen unten drücken, wenn der Schirm von Team Select zum "Tonight's Matchup"-Schirm wechselt.

Der Cheat-Kasten sollte blinken, wenn ihr das richtig gemacht habt.

Große Köpfe

Haltet Hoch, drückt Turbo und Pass gleichzeitig

Riesige Köpfe

Hoch, Hoch, Pass, Turbo

Schumprozent an

Rotiert D-Pad im Uhrzeigersinn, beginnend bei Hoch

Kein Markierpfeil

Links, Links, Pass, Turbo

Kein Drift

Runter, Runger, Schießen, Turbo

Keine ZE-Hilfe

Haltet Rechts (auf dem D-Pad) und drückt Pass, Pass

Rooftop Jam

Haltet Links und drückt dreimal Turbo

All-American Basketball

Haltet Rechts (auf dem Stick) und drückt Schießen, Turbo, Pass

Zufällige Team-Auswahl

Wenn ihr wollt, daß man eure Mannschaft für euch wählt (ihr Faulpelze ihr), drückt Hoch und Turbo auf dem Team Select Screen und die schwere Wahl wird euch abgenommen.

San Francisco Rush

Versucht, an Ort und Stelle wieder aufzuerstehen

Bei Setup haltet Z gedrückt und drückt Links C, Rechts C, Rechts C, Links C

Auto Abort ausschalten

Drückt (schnell) am Setup-Schirm Hoch C, Hoch C, Hoch C, Hoch C

Wechselt Größe des Hinterreifens

Drückt am Car Select Screen Rechts C, Links C, Links C

Wechselt Größe des Vorderreifens

Drückt am Car Select Screen Links C, Rechts C, Rechts C, Links C

Schwerkraft ändern

Haltet am Setup-Schirm Z gedrückt und drückt Hoch, Runter, dann laßt Z los und drückt Hoch, Runter, Hoch, Runter (wenn ihr den Code nochmal eingibt, wird wieder alles normal)

Autozusammenstöße ausschalten

Auf Setup-Schirm: Links, Rechts + Rechts C, Hoch C, Links C, Runter C, Z

Nebelnacht

Auf dem Optionensschirm wählt im Gameplay „Extreme Fog“ mit allen C-Tasten runtergedrückt

Nebelfarbe

Haltet am Car Select Screen Z gedrückt und drückt Runter C, Runter C, Runter C

Kein Game-Fahrer

Haltet am Setup-Schirm Z gedrückt und drückt Runter C, Hoch C, Hoch C, Runter C

Auto in Mine verwandeln

Auf dem Car Select Screen drückt Rechts C, Rechts C, Z, Runter C, Hoch C, Z, Links C, Links C

Strecken-Textures ausschalten

Am Setup-Schirm Rechts C+L, Z, Rechts C+L, Z drücken

Autogröße ändern

Am Car Select Screen Runter C, Hoch C, Hoch C, Runter C (schnell)

Taxi fahren

Erzielt die Hälfte der Schlüssel auf einer beliebigen Strecke und sperrt das Taxi auf. Es gibt sechs bis acht Schlüssel auf jeder Strecke und das Auto, das sie aufschließen, ist für die bestimmte Strecke spezifisch

Hot Rod fahren

Wenn ihr alle Schlüssel auf einer Strecke bekommt, könnt ihr den Hot Rod fahren

Kegel werden zu Minen

Drückt am Setup-Schirm L, R, L, R, L, R (schnell)

Umgekehrte Strecken

Drückt am Setup-Schirm Hoch, Rechts, Runter, Links, Runter, Rechts, Hoch, Links

Hexen 64

Um ins Cheat Menü zu kommen, pausiert das Spiel und gebt die folgende Kombination ein: Hoch C, Runter C, Links C, Rechts C. Das Wort "Cheat" sollte nun unten am Menü erscheinen. Wenn ihr das wählt, solltet ihr eine Liste von Cheats sehen, die alle eine neue Kombination brauchen. Also gebt schnell ein:

Unverwundbarkeit:

Links C, Rechts C, Down C

Geht durch Wände:

Hoch C (20 Mal), Runter C, C, Rechts C, Runter C, Hoch C

Levelauswahl:

Links C, Link C, Rechts

Tötet alle Feinde:

Runter C, Hoch C, Links C, Links C

Volle Gesundheit:

Links C, Hoch C, Runter C, Runter C

Wenn ihr ins Collect-Untermenü geht, bekommt ihr noch eine Reihe Cheats, die alle wieder ihre eigene Kombination brauchen:

Alle Schlüssel:

Runter C, Hoch C, Links C, Rechts C

Volle Gesundheit:

Hoch C, Rechts C, Runter C, Hoch C

Volle Gesundheit:

Hoch C, Links C (dreimal), Rechts C, Runter C (zweimal)

Madden 64

Versteckte Mannschaft

Um die versteckte Mannschaft zu bekommen, gebt den Code TIBURON im Season-Modus, Front Office Create Player Name ein. Wählt Continue und SAVE, und dann mit B zweimal sichern. Wählt als nächstes Exhibition Modus und ihr könnt eine große Mannschaft wählen.

End-Sequenzen

Haltet L, R und Z gedrückt, sobald das EA Logo erscheint. Wenn ihr das richtig macht, erscheinen sofort die End-Sequenzen.

F1 Pole Position

Extra Auto

Wenn ihr World Champion geworden seid, drückt an eurem Nintendo auf Reset, und haltet dann die A und B-Tasten gedrückt, wenn der Control Pak-Schirm erscheint. Geht jetzt zum Car Selection Screen und ihr bekommt ein besonderes Ubi Soft-Auto.

NFL Quarterback Club '98

Klar, auch diese Cheats sind am Cheat-Menü einzugeben, und ihr könnt immer nur einen Cheat auf einmal eingeben und verwenden.

GLYTHMD

Damit werden die Spieler riesig. Sonderbarerweise wird dadurch auch die Stimme des Ansagers tiefer

RNLDSWZNGR

Damit werden eure Running Backs steinhart. Sie laufen zwar langsamer, aber man kann sie auch kaum umwerfen

SMLMDGT

Schrink-Modus! Damit werden alle eure Spieler winzig und die Stimme des Ansagers höher

BBMNTBL

Dieser Code streckt eure Spieler

JPNSMWR

Genau das Gegenteil: dicke, zusammengestauchte Gegner

WLTRPYTN

Damit werden alle eure Running Backs zu Walter Payton. Er war anscheinend nicht schlecht!

DWNDRV

Gibt euch unendlich Downs

MCHJNSN

Damit werden alle eure Spieler so schnell wie Michael Johnson!

GTNHND5

Damit haben alle eure Spieler Butterfinger. Das Ergebnis: mehr Fumbles!

SPRSLYD

Damit wird das Spielfeld ziemlich rutschig

STYCKYHNDS

Damit fangen eure Spieler besser

BRDWYNMTH

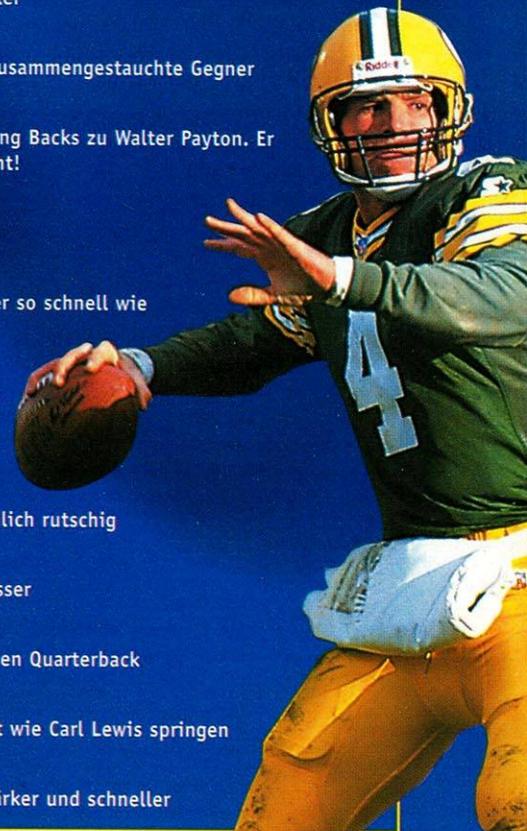
Damit bekommt ihr einen tollen Quarterback

CRLWYS

Damit kann euer Team so weit wie Carl Lewis springen

BGBFYFF

Damit werden eure Spieler stärker und schneller



Mario Kart 64

Ein paar Cheats, um euer Mario Kart 64 flotter macht – nicht daß es das eigentlich nötig hat!

Gegen Kura-Geister rennen

Mario Kart 64 hat drei perfekte Time Trial Boards. Heimlich in Spiel programmiert sind Kursgeister, die die besten Time-Trial-Versuche des Entwicklungsteams zeigen. Die Geister folgen der Spur, die mit ihrer Zeit zusammenpassen.

Geht als erstes in den Time Trial-Modus und wählt euren Spieler. Wählt als nächstes einen der Level unten und schafft eine Zeit, die besser als die aufgeführte ist.

Luigi Raceway - unter 1'52"00

Mario Raceway - unter 1'30"00

Royal Raceway - unter 2'40"00

Alle Kursgeister werden automatisch auf eure Cartridge gespeichert

Boost Trick

Haltet die R-Taste gedrückt, um um eine Kurve zu driften, und haltet dann weiter die Taste gedrückt, lenkt den Joystick in die andere Richtung und zurück. Wenn ihr das richtig macht, wird sich der Rauch von weiß zu gelb ändern. Wiederholt das Lenken, dann sollte sich der Rauch von gelb zu rot verändern. Wenn der Rauch mal rot ist, laßt die R-Taste los. Wenn ihr euren Tacho auf dem Schirm habt, merkt ihr daß eure Geschwindigkeit für ein paar Sekunden schneller geworden ist.

Spiegelfahrbahnen

Gewinnt die erste Position in jedem Cup in der 150 cc-Klasse. Drückt danach an eurer Maschine auf die Reset-Taste, und der Titel-Schirm sollte sich geändert haben. Geht jetzt in den GP-Modus und ihr findet eine neue Option extra. Wham Bam, jetzt könnt ihr auf Spiegelstrecken antreten.

Temposchub

Sobald das Startlicht blau wird, steigt aufs Gas und haltet es unten. Jetzt solltet ihr den Temposchub bekommen, den ihr braucht, um vorwärts zu kommen!



Super Mario 64

Einige bizarre Geheimnisse, die alle auf dem besten Plattformspiel aller Zeiten vorkommen!

Hat Trick

Geht ins Snowman's Land (Kurs 10). Wenn ihr mal da seid, geht oben auf den Kopf des Schneemanns, als ob ihr die Eisbrücke mit der Hilfe des großen Pinguin überschreiten würdet. Euer Hut wird runterfallen – hebt ihn nicht auf!

Bringt Mario am grauen Stern-Fleck, am kleinen Pop-Up-Schneemann vorbei auf die zwei Kiefern zu. Der zweite Baum der beiden ist ein Teleport, also verwendet ihn. Tretet jetzt zurück und teleportiert wieder – macht das mindestens dreimal. Wenn ihr ein paar mal teleportiert habt, geht zu eurem Hut zurück und schaut ihn euch genau an. Untersucht ihn von allen Seiten. Ihr werdet einen Haufen Hüte sehen, die aufeinander gestapelt sind. Hebt einen auf und Mario wird ihn sich aufsetzen, während die anderen auf dem Boden liegenbleiben. Hebt nun die anderen Hüte auf, und Mario kann sie jetzt mitnehmen! Jetzt kann er damit Fieslinge mit ihnen töten, und er wird ihn auch nicht wieder aufsetzen, bis ihr mit ihm teleportiert, einen Stern holt, oder das Level verläßt – also auf gehts!

Steuert die End-Kamera

Während der Endsequenz, nachdem ihr Bowser geschlagen habt, könnt ihr die Kamera steuern, wenn ihr einen zweiten Controller eingestöpselt habt. Wenn ihr jetzt die Analog-Sticks der Controller verwendet, könnt ihr die Kamera während der Sequenz mit der Prinzessin in verschiedene Richtungen bewegen, während alle Level, die ihr gesehen habt, noch mal zusammengefaßt werden



Tragt das Kaninchen in andere Zonen

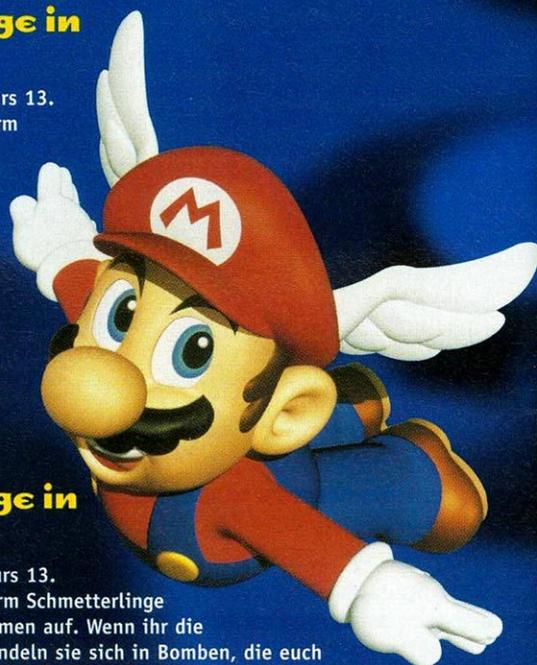
Findet eine Tür, durch ihr leicht und rein und rausgehen könnt. Nachdem ihr durch die Tür gegangen seid, führt schnell einen Springtritt aus, auf die Tür hin. Normalerweise geht ihr ganz durch die Tür, ohne sie zu öffnen. Wenn ihr das aber zeitlich richtig hinbekommt, wird die Hälfte von Mario auf der einen Seite und die andere Hälfte auf der anderen sein. Es gibt eine Situation, in der mit diesem Trick etwas komisches machen könnt. Wenn ihr das Kaninchen im Keller findet und es fangen könnt, sammelt seinen Stern nicht ein. Tragt ihn anstelle zu einer Tür und setzt ihn genau davor ab. Geht durch die Tür und versucht es mit dem Springtritt von oben, bis Mario auf beiden Seiten der Tür ist. Hebt das Kaninchen jetzt wieder auf und setzt es auf die andere Seite. Geht durch die Tür – jetzt könnt ihr das Kaninchen durch andere Teile des Schlosses tragen. Aber eigentlich könnt ihr dann nichts damit machen ...

Verwandelt Schmetterlinge in One-Ups

Für Kurs 2, Kurs 12, und Kurs 13. Manchmal steigt ein Schwarm Schmetterlinge aus dem Gras oder den Bäumen auf. Wenn ihr die Schmetterlinge boxt, verwandeln sie sich in Bomben, die euch verfolgen. Sie explodieren dann ganz einfach, oder verwandeln sich in One-Up-Pilze – und das ist immer praktisch!

Verwandelt Schmetterlinge in One-Ups

Für Kurs 2, Kurs 12, und Kurs 13. Manchmal steigt ein Schwarm Schmetterlinge aus dem Gras oder den Bäumen auf. Wenn ihr die Schmetterlinge boxt, verwandeln sie sich in Bomben, die euch verfolgen. Sie explodieren dann ganz einfach, oder verwandeln sich in One-Up-Pilze – und das ist immer praktisch!



Tetrisphere

Um diese Cheats einzugeben, müßt ihr zuerst die Extra-„Figuren“ auf dem Schirm aktivieren, auf dem ihr euren Namen eingeben könnt. Um das zu machen, haltet die linke Schultertaste, während ihr die rechte und Runter C-Tasten drückt. Gebt jetzt die folgenden Namen ein, um die Cheats zu aktivieren:

Extra Musik

G (alien's head) MEBOY

Geheimspiel

LINES

Levelauswahl

Gebt die unteren fünf Figuren von links nach rechts ein - Saturn, Spaceship, Rocket, Skull und Heart

Wirbel

Gebt VORTEX ein und haltet die Schultertasten gedrückt und bedient dann RESET auf eurem N64. Haltet die RESET-Taste gedrückt, um den Wirbel zu sehen. Wow!



Shadows of the Empire

Vielleicht ist es doch wert, die Challenge Punkte in diesem miesen Krieg der Sterne-Ableger einzusammeln!

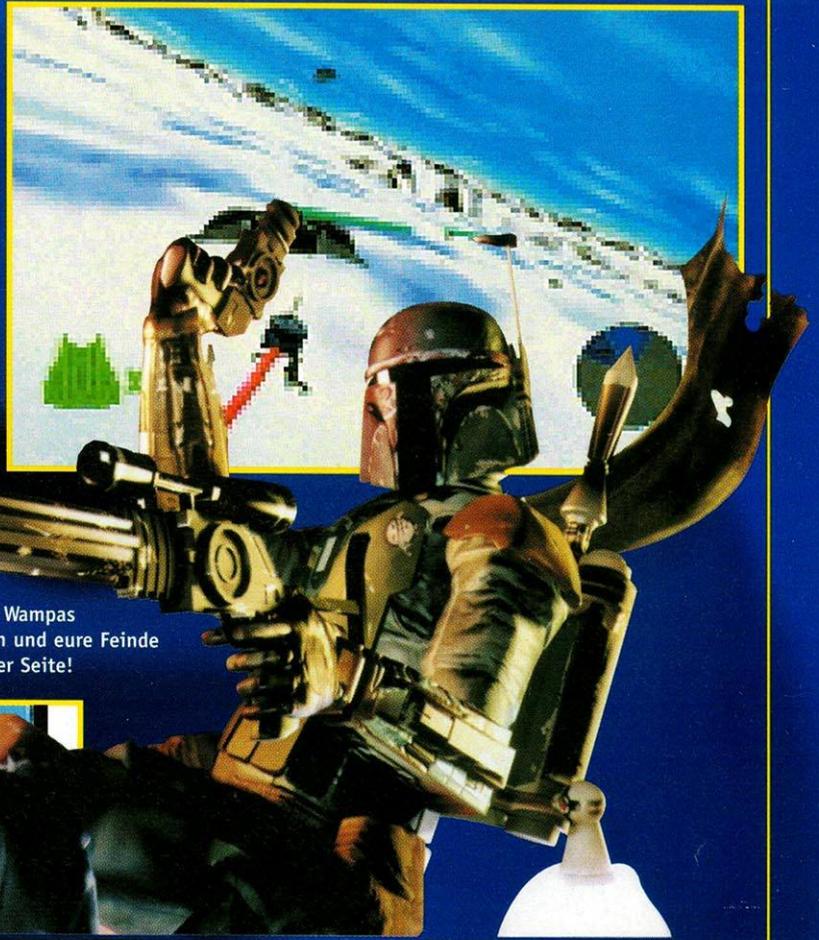
Challenge Punkte

Sammelt alle Challenge Punkte in der Easy-Einstellung – haltet während des Spiels die Kamera-Taste für fünf Sekunden gedrückt und ihr bekommt Leebo Scanner

Sammelt alle Challenge Punkte in der Medium-Einstellung und haltet während der Skyhook Battle-Phase die Kamera-Taste für 5 Sekunden gedrückt und ihr könnt als X-Wing fliegen. Haltet die Taste für weitere fünf Sekunden runter und ihr könnt als ein TIE Fighter fliegen. Wenn ihr wieder die Taste für weitere fünf Sekunden drückt, kommt ihr wieder zum Outrider zurück.

Sammelt alle Challenge Punkte in der Hard-Einstellung, dann bekommt ihr 30 Sekunden lang Unverwundbarkeit und beginnt mit allen Waffen

Sammelt alle Challenge Punkte in der Jedi-Einstellung und die Wampas aus der "Escape from the Echo-Base"-Phase werden euch folgen und eure Feinde für euch angreifen – auf diese Weise ist er wenigstens auf eurer Seite!



Dark Rift

Als Sonork-Spielen

Das am Titelschirm eingeben: L, R, Unten C, Links C, Rechts C

Als Demitron und Sonork-Spielen

Das am Titelschirm eingeben: A, B, R, L, Unten C, Oben C

Die Figuren-Endszenen sehen:

Aaron: Das am Titelschirm eingeben: Hoch, Links C, R, Rechts, Runter, R, R, Links C

Demonica: Das am Titelschirm eingeben: Hoch, Links C, Rechts, Runter, L, L, Unten C

Eve: Das am Titelschirm eingeben: Hoch, Links C, R, Rechts, Runter, R, R, Rechts C

Gore: Das am Titelschirm eingeben: Hoch, Links C, R, Rechts, Runter, R, R, Unten C

Morphix: Das am Titelschirm eingeben: Hoch, Links C, R, Rechts, Runter, R, R, B

Nikki: Das am Titelschirm eingeben: Hoch, Links C, R, Rechts, Runter, R, R, A

Scarlet: Das am Titelschirm eingeben: Hoch, Links C, R, Rechts, Runter, L, L, Links C

Sonork: Das am Titelschirm eingeben: Hoch, Links C, R, Rechts, Runter, L, L, Oben C

Zenmuron: Das am Titelschirm eingeben: Hoch, Links C, R, Rechts, Runter, L, L, Rechts C

Turok: Dinosaur Hunter

Hier sind ein paar tolle Cheats für eines der besten Spiele, das wir jemals gesehen haben. Hier sind alle Cheats für euch. Leider haben wir aber keinen Cheat gefunden, daß euch der fiese T-Rex die Haare zu Berge stehen läßt!

Gebt alle diese Codes am Spezial-Cheat-Screen ein:

DLKTDR - Füller und Tinte-Modus (schwarze und weiße Drahtgestelle)

SNFRR - Disko-Modus (flimmernde Lichter und diskotanzende Feinde)

FRTHSTHTRLCK - unendlich Leben

THBST - Galerie (alle 3D Feinde sehen, abschätzen und rotieren)

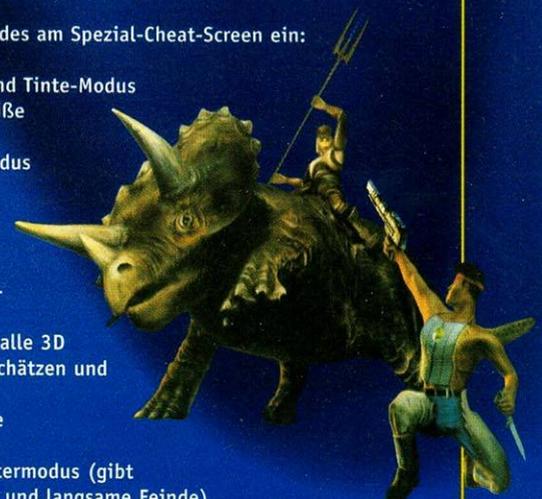
FDTHMGS - Punkte zeigen

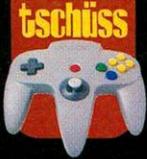
THSSLKSL - Geistermodus (gibt Unverwundbarkeit und langsame Feinde)

CMGTSMMGGTS - Alle Waffen

BLLSRRFRND - Unendlich Munition für alle Waffen

Wenn ihr einen der oben genannten Cheats eingegeben habt, könnt ihr nun eine neue Option haben, die „Cheat Menü“ heißt. Geht in diese Option und ihr könnt nun auswählen, ob ihr jeden Cheat AN/AUS schalten wollt.





CHEFREDAKTEUR

Richard Forsyth [richard@rapide.co.uk]

CO-REDAKTEUR

Simon Phillips, Steve Takle

BEARBEITUNG

Ulli Lehne [ulli@rapide.co.uk]

GAMES-GENIE /SCHREIBERLING

Jonathan Austin

ART DIREKTOR

Ian Roxburgh [en@rapide.co.uk]

DESIGNER

Marieclare Holder
[maricla@rapide.co.uk]

PRODUKTIONS-DIREKTOR

Mark Ayshford [ayshie@rapide.co.uk]

PRODUKTIONSLEITER

Steve Michaels [steve@rapide.co.uk]

PRODUKTIONSREDAKTEUR

Ulli Lehne

ÜBERSETZER/INNEN

Dagmar Gove, Elke Lackermeier,
Ulli Lehne

BESITZER

Mark Smith [marksmith@rapide.co.uk]

DRUCK

Mayfair Print
Print House, Commercial Rd
Hendon, Sunderland. SR2 8NP
Great Britain

VERTRIEB

VPM Wiesbaden
Friedrich-Bergius-Straße 20
D - 65203 Wiesbaden
Tel: 0611 / 266 0

HERAUSGEBER

Rapide Publishing
1 Roman Court, 48 New North Road,
GB - Exeter, Devon, EX4 4EP.
Tel: **44 1392 495155
Fax: **44 1392 491135



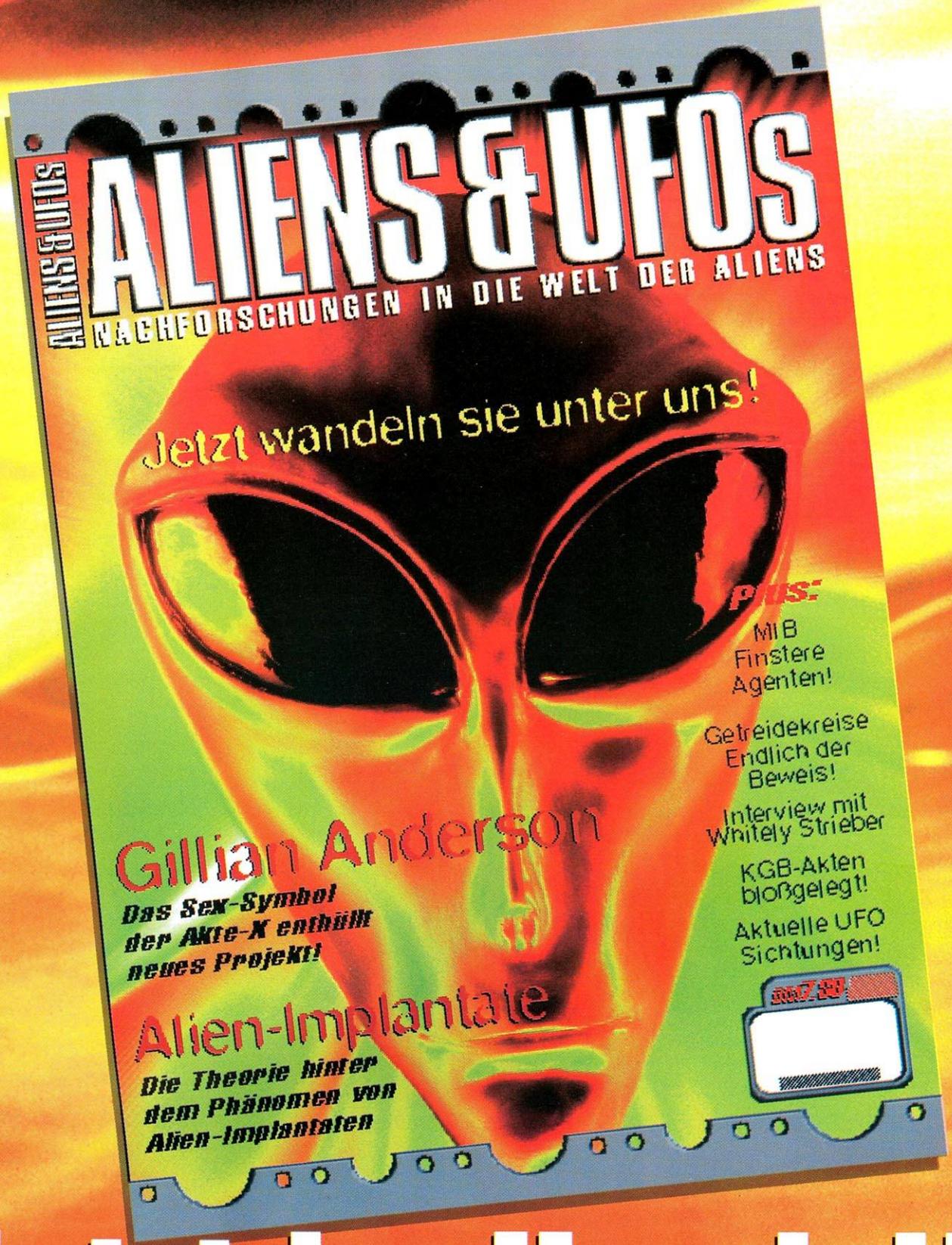
Tschüss dann, und vielen Dank für das ganze Obst...



In

der nächsten Ausgabe knacken wir *Mission Impossible* und geben euch die komplette Anleitung durch eines der besten Spionage-Games, das auf dem Markt ist. Hochachtungsvoll trägt *Mission Impossible* die Film-Lizenz und lässt euch in die Schuhe von Tom Cruise schlüpfen. Für dieses Abenteuer in der Dritten Person benötigt man einen ganz cleveren, heimlichen Spion zum Erfolg. Dieses und viel mehr gibt es in einer Ausgabe, die schummelt, plant und sorgfältig durch jeden schmerzhaften Level führt. Falls ihr euch für diese nächste Ausgabe entscheidet, so könnt ihr sie ab dem 24. November 1998 käuflich erwerben. Dieser Dialog wird sich in etwa einem Wort selbst zerstören...

ÖFFNET EURE SINNE!



Jetzt im Handel!



64 STRATEGIEN

64 ^{N64} strategien