

LÖSUNGEN • SPIELFÜHRER • STRATEGIEN • TIPS • CHEATS

64 STRATEGIEN

# 64 strategien

N64

Das extra-coole,  
funkelnagelneue  
Magazin mit Hints,  
Cheats and Lösungen  
für Nintendo 64!



## F-Zero X

Alle Strecken erschlossen  
mit dieser super Anleitung!

# Buck Bumble

Unsere komplette Anleitung  
zu den Abenteuern von Buck



## Mission Impossible

Nichts ist unmöglich!  
Schaut mal rein...

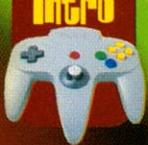
Auch in dieser Ausgabe: Bomberman 64 • Hexen 64 • Diddy Kong Racing  
• Extreme G • Super Mario 64 • Und noch viel mehr...

DM 7.80 ö.s. 65,  
SFR 7.80

Nr. 2/98, Dezember/Januar



printed in England



# Hallo Freunde

Willkommen zu der zweiten Ausgabe von 64 Strategien, dem heimlichsten neuen Solutions Magazin für N64 Spieler. Mit Klassikern wie Buck Bumble und Million: Impossible, alles total gelöst und Level für Level vor euch ausgelegt, schafft ihr auch garantiert den Gratulationsschirm. Solltet ihr keines der Spiele, die wir hier geknackt haben, besitzen, so könnt ihr euch immer noch an die Cheats Sektion wenden, wo ihr den gesamten N64 Katalog findet. N64 Strategien ist die Antwort, wenn ihr einfach nicht genug von eurem Spiel bekommt. Wir enthüllen Spiele auf allen möglichen Arten und Wege, von kniffligen Levelkarten bis hin zu ausführlichen Erklärungen, welchen Pfad ihr einzuschlagen habt. Ihr könnt euch ganz sicher sein, wenn das Spiel gut war, dann haben wir es zu Tode gespielt.





# Inhalt

## 6. Mission Impossible

Tom Cruise, Pah! Jetzt könnt ihr Ethan Hunt spielen und Spion Action machen. Wir haben das ganze Spiel geknackt, und wenn ihr unserem Weg folgt, werdet ihr euch nicht in fünf Sekunden selbstzerstören.

## 34. F-Zero X

Jede Strecke des schnellsten Renners gelöst, mit guten Tipps für ein kluges Rennen.



Buck Bumble



## 22. Buck Bumble

Noch nie war euer Garten so ein Schlachtfeld! Bewaffnetes und gefährliches Insektenchaos, in diesem sehr hoch geachteten Schiener, mit unserer vollen Lösung in Ordnung gebracht.

## 48. WWF Warzone

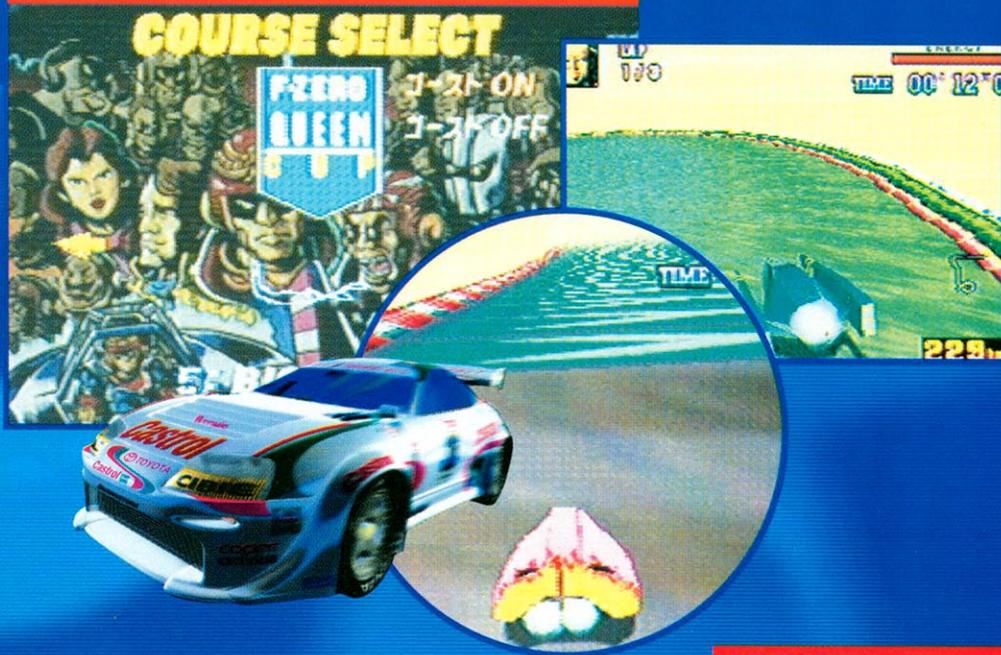
Habt ihr genug davon, immer Gummimatte zu treten? Zieht eure Wrestling Unterhosen an, und meistert diesen exzellenten Kampf Guide.



Buck Bumble



F Zero X

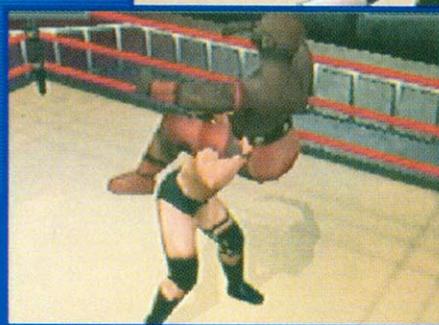


WWF Warzone

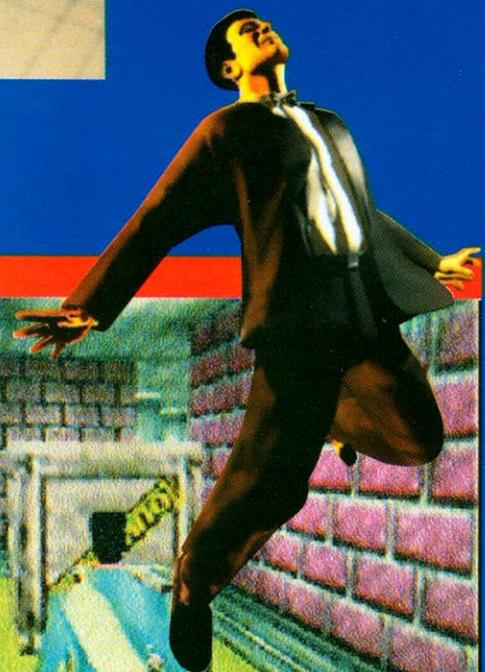


**76. The Cheat Zone**  
 Könnt wohl das Spiel nicht bewältigen?! Keine Angst, Cheats, Tips und Level Codes für alle Top N64 Spiele.

**82. Nächste Ausgabe**  
 Die großen Lösungen der Zukunft!



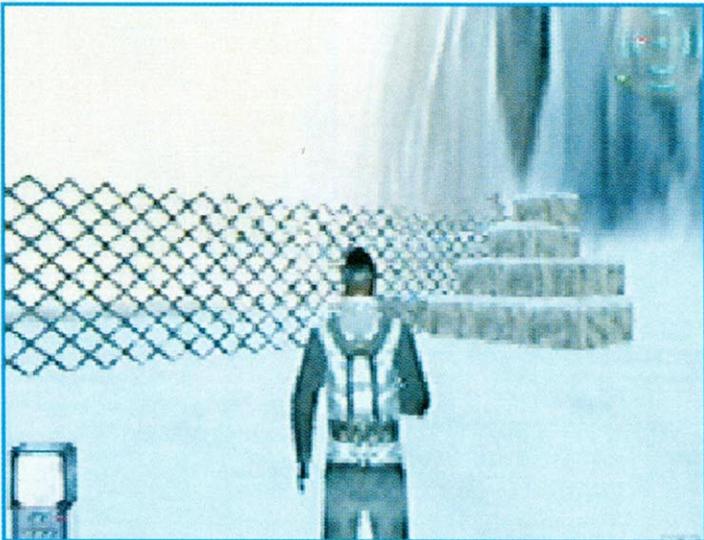
Mission Impossible





# Mission: Impossible

**Mission: Unmöglich?  
Nicht für uns.  
Jetzt ist er endlich da,  
der Komplettführer zu  
dem heimerwarteten  
Spionage-Game.  
Ein Schritt-für-Schritt  
Walkthrough, der euch  
jede Waffe und jeden  
Gadget aufzeigt.**



## MISSION: ICE HIT

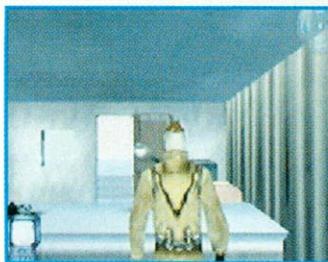
### Lundkvist Basis

Dreht euch nach links und klettert auf die Kisten am Zaun. Geht vor das



Gebäude zu eurer Linken.

Erschießt die Wache. Wendet den FACE MAKER auf die Wache an, um seine Identität zu kopieren.



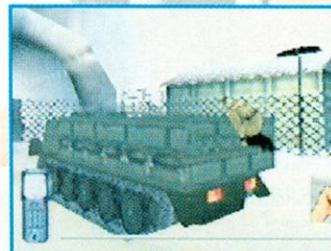
Steckt die KANONE weg. Hebt den UMSCHLAG vom Tisch auf. Verlaßt das Gebäude und geht nach rechts, bis ihr in den nächsten Teil des



Stützpunkts hineinkommt. Dreht euch nach links und geht auf den LKW zu. Geht der Wache neben dem Fahrzeug den UMSCHLAG.

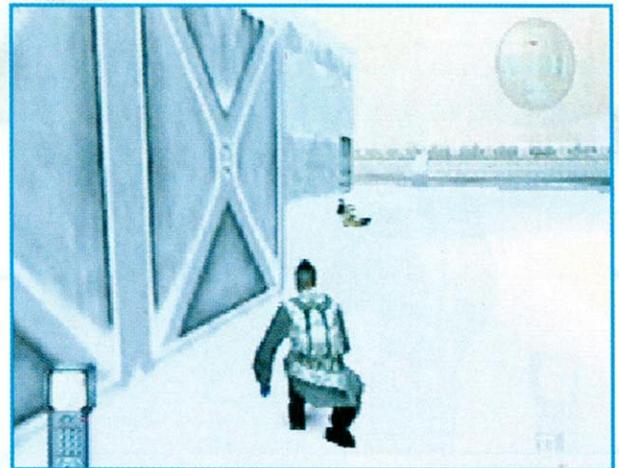
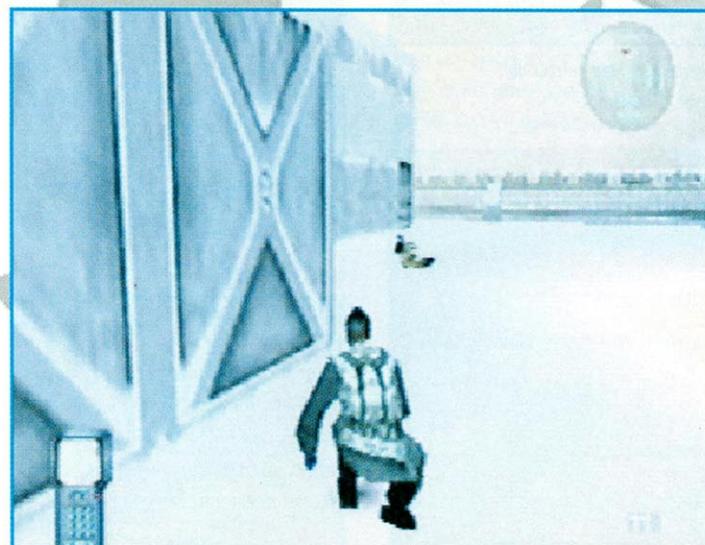


Nach dem Anlassen des LKWs geht dahinter und springt auf.



### Subpen

Dreht euch um 180°.



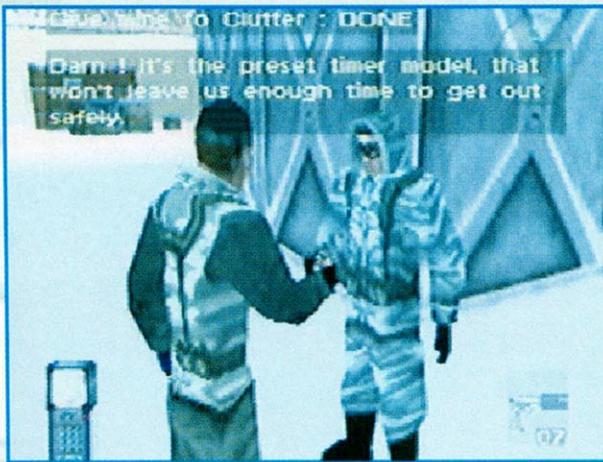
Bewaffnet euch mit der Pistole, geht um den großen roten Container herum, erschießt die Wache und geht auf das große Gebäude zu.

Betretet das Gebäude und geht durch die Korridore, bis ihr ein Zimmer erreicht. Nehmt die Magnetminen vom Regal.



Verlaßt das Gebäude und geht nach links. Geht die Mauer entlang nach links, bis ihr schließlich auf CLUTTER trifft.

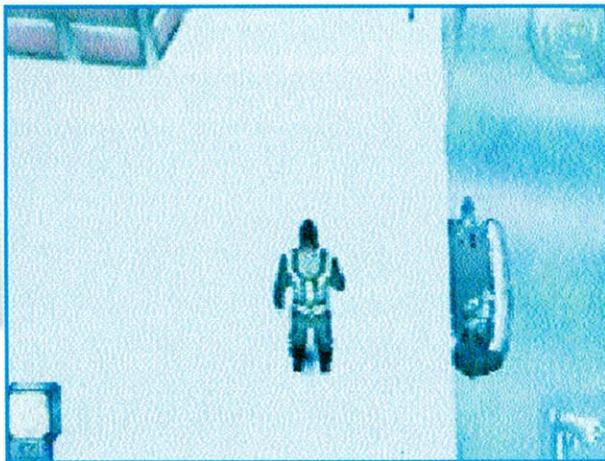
Geht nach vorn, auf die Mauer zu, bis ihr die Ecke des Docks erreicht. Geht nach rechts und erschießt die Wache. Direkt vor euch befindet sich ein Stapel roter Kisten.



Geht die Stufen hinunter nach rechts und legt die Magnet-Mine auf das PATROUILLEN-Boot.



Geht zurück zum Hauptgelände. Am ersten großen Pfeiler dann nach rechts, bis ihr zu einer Leiter kommt, die ins Wasser führt.



Klettert in das wartende Boot hinunter.

## MISSION: RECOVER NOC LIST Embassy Empfang



Sprecht mit Sarah Parker. Sie wird euch den FACE MAKER geben, wenn die Luft rein ist.



Geht durch die Korridore und legt einen Rauch-GENERATOR an alle LUFTSCHÄCHTE, bis ihr das Hauptempfangsgebiet erreicht. Sprecht mit dem Barkeeper. Er gibt euch einen DRINK und das NAUSEA POWDER (Kotzpulver).



Sprecht mit dem Pianisten.



Geht aus dem Hauptraum raus, bis ihr zu einem Mann und einer Frau kommt, die dort sitzen. Sprecht mit ihnen. Nehmt das NOTENBLATT von einem der Sitze und gebt es dem Pianisten.



Gebt dem Aide des Botschafters den DRINK. Prost, Prost, Kamerad... Folgt ihm zum Toilettengebiet und erschießt ihn mit der DART GUN. Wendet den FACE MAKER auf ihn an. Steckt die dart gun weg. Geht zum Hauptzimmer zurück. Dann die

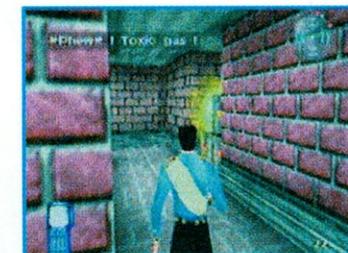


Treppe hinauf, an der Wache vorbei. Geht nach links und plaziert einen RAUCH-GENERATOR in dem Ventilationssschacht. Geht zur Treppe zurück und nach rechts. Plaziert den letzten RAUCH-GENERATOR in dem Ventilationssschacht. Geht dann durch die Tür.



## Lagerhaus

Geht nach links und legt die Wache dort um. Nehmt dann seine 9MM HI POWER GUN an euch. Schießt auf die Kisten vor und



rechts von euch. Springt über die Kisten und sammelt die AMMO (Munition) ein. Dann nach links, bis zum Ende des Korridors. Springt über die Kisten zum MEDI KIT an der Wand – nehmt es euch. Dreht euch um und springt über die Kisten zurück, dann nach rechts und schießt auf eine der Kisten vor euch. Springt drüber und läuft zum MEDI KIT – nehmt es. Springt zurück über

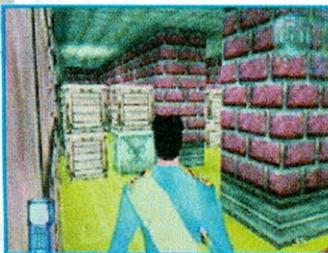


die Kisten, geht nach links. Halbwegs den Korridor hinunter schießt auf die große Metallkiste.

Geht dorthin, wo die Kiste sich ursprünglich befand. Schießt auf die



große Kiste vor euch. Geht weiter vorwärts, am Ende dieses Korridors geht nach rechts. Schießt



auf alle Kisten. Nehmt euch den PROTECTION SUIT (Schutzanzug).



Geht durch die Kisten, in denen sich der Schutzanzug befand, schießt auf die Kisten vor euch und geht vorwärts. Erschießt die Wache links. Nehmt seine AMMO (Munition). Geht vorwärts und springt auf die Kisten vor euch. Springt über die Giftgrube. Vorwärts gehen und dann nach rechts. Schießt auf die GRÜNE Kiste.

Geht an der Kistensammlung vorbei, dann nach links. Schießt auf die Kisten und die Wache. Holt euch seine AMMO. Geht nach links und



geht zur Grube, schießt auf die Kisten rechts. Springt über die Grube und schießt auf die GRÜNE KISTE.

Kisten vorbei. Wenn ihr schließlich eine weitere GRÜNE KISTE seht, schießt auf sie.



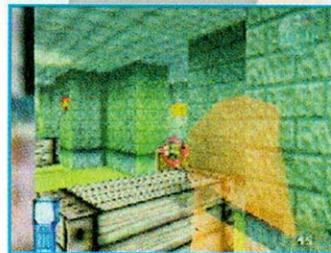
Zurück über die Grube springen, dann nach rechts gehen. Vorwärts zu einer weiteren Grube. Nach rechts, vorwärts und über die Kisten springen.

Geht weiter vor, bis sich links von euch eine Grube befindet. Schießt auf die Kiste gegenüber und springt hinüber. Vor euch, rechts, ist eine weitere Grüne Kiste. Schießt auf sie.

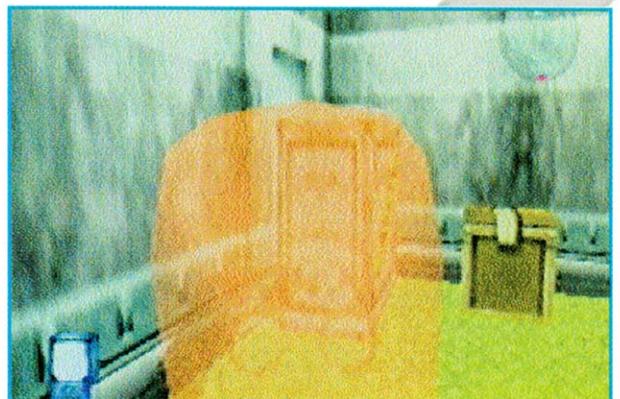
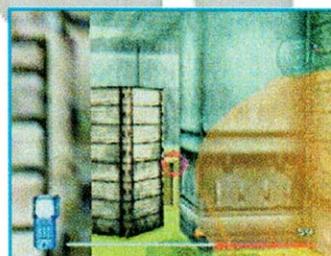
Vorwärts gehen, dann nach rechts. Legt die Wache vor euch um. Nehmt euch die AMMO. Springt auf die lange Kiste hinter dem Standort der wache. Mit Hilfe der Extrahöhe springt über die Grube, dann nach rechts, erschießt die Wache und nehmt euch die AMMO. Geht nach rechts, wo eine weitere Wache herangelaufen kommt. Auch umnieten. Geht weiter nach vorn, bis ihr zu einem Gebiet mit einer großen Grube kommt.



Springt über diese Grube und geht nach links. Schießt auf die großen Kisten vor euch und wadet durch die Trümmer. Nach rechts gehen und ihr seht eine GRÜNE KISTE – schießt auf sie.

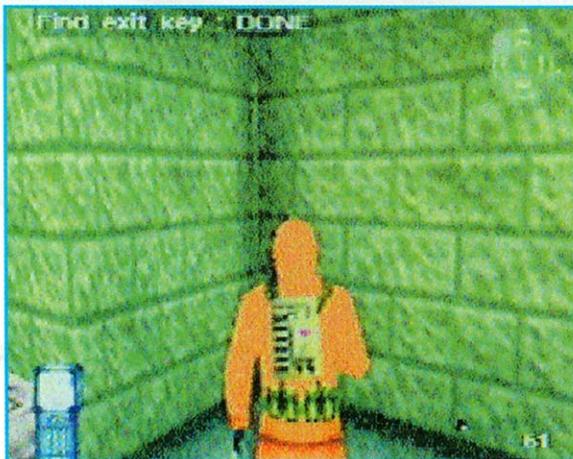


Weiter vorwärts, zu einer weiteren Grube. Springt hinüber. Rechts steht eine Wache, legt sie um und nehmt ihre AMMO. Geht an den ersten

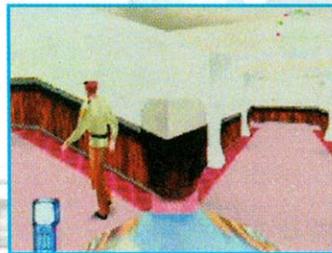




Dreht euch um und folgt dem roten Radarpunkt, um den AUSGANGS-SCHLÜSSEL zu finden.

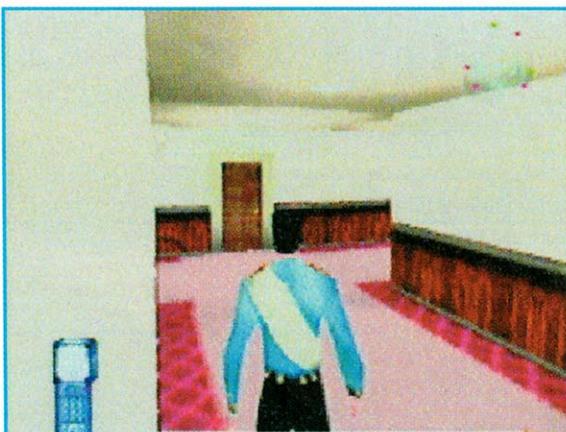


Zum Finden der Ausgangstür den weißen Punkt benutzen. Die Tür ist im selben Korridor wie die letzte Kiste, hinter einer großen Kiste. Zerschießt diese und benutzt den Schlüssel an der Tür.



## K.G.B. HQ

Aus den Lift heraus und nach links gehen. Geht zum Ende des Korridors



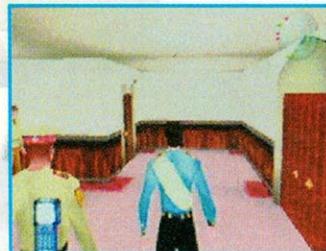
und durch die Tür. Redet mit Barnes.

Verläßt das Zimmer und geht nach vorn, bis ihr nach links gehen könnt. Geht nach links bis zu einer Tür rechts. Dort hindurch in den Wach-Raum gehen und den VIDEO FREEZER nehmen, wenn der Agent euch den



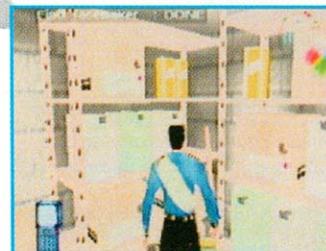
Rücken kehrt.

Das Zimmer verlassen und nach rechts gehen. Geht dann nach links bis ihr



das Ende des Korridors erreicht.

Geht durch die Tür links von euch in den Lagerraum. Nehmt den FACE



MAKER aus dem Regal vor euch.

Geht zurück zum Raum, wo Barnes war, geht dann nach links, bis ihr eine Doppeltür rechts von euch habt. Eine Wache läßt euch dort rein. Redet mit dem Offizier. Geht zum Schreibtisch und nehmt die



DARTGUN an euch.

Bewaffnet euch mit der DARTGUN und schießt den wachhabenden



Offizier in den Rücken. Wendet dann den FACE MAKER auf ihn an.

Geht zu dem Bild, das er untersuchte, und bewegt den Goldkelch auf den Bücherregal.

Drückt den roten Knopf – damit bewegt sich das Bücherregal auf der anderen Seite des Raums. Geht



hinter das Regal und durch die Tür. Geht zur gegenüberliegenden Ecke des Zimmers und benutzt den

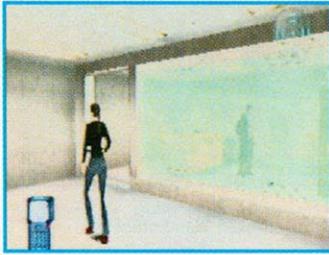


VIDEO FREEZER.

Bewaffnet euch mit der DARTGUN. Erschießt die beiden Wachen. Geht durch das Zimmer, zur rechten Seite der Tür. Nehmt die Ausgangspasskarte vom Tisch. Zurück zu den Korridoren. Haltet euch dort links, bis ihr nach rechts gehen könnt. Geht nach rechts – eine Tür befindet sich halbwegs den Korridor hinunter. Geht dort hinein, und spricht mit den schwarzgekleideten Mann. Er



gibt euch die TRANSFER ORDER. Verlaßt das Zimmer und geht dorthin, wo ihr den Video Freezer gefunden habt. Gebt dem KGB Agent die TRANSFER ORDER und



geht mit Candice hinaus. Geht zurück, bis die Lifttür rechts von euch ist, geht links auf die Sicherheitstür zu. Wendet die Ausgangs-Passkarte auf die Spalte bei der Tür an – die Tür öffnet sich, geht hindurch.



## Security Hallway

Redet mit Candice. Geht auf die



ersten Tafeln zu. Die Reihenfolge ist: Rechts, Rechts, Mitte, Mitte, Links. Bewaffnet euch mit der DARTGUN, da je eine Wache jedesmal erscheint,

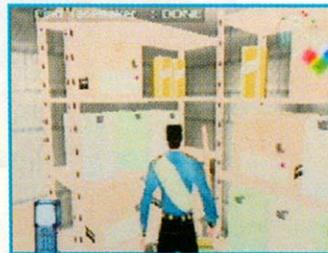


wenn ihr über die Tafeln springt – legt sie um!  
Die zweite Reihenfolge ist: Mitte, Rechts, Rechts, Links, Mitte.

Erschießt die Wache. Die dritte Reihenfolge lautet: Rechts, Rechts, Mitte, Links, Rechts, Mitte. Erschießt die Wache. Die vierte Reihenfolge ist: Links, Mitte, Rechts,



Mitte, Links, Mitte. Erschießt die Wache hinten. Die letzte Reihenfolge lautet: Rechts, Rechts, Mitte, Mitte, Links. Hier müßt ihr wirklich schnell arbeiten, denn es gibt hinter euch an der Decke einen Gun Turret. Erschießt die Wache vor euch. Geht dann nach vorn zu dem Schalter an der Wand, und betätigt ihn.



## Sewer Control



Direkt vor euch ist eine Tür, die sich jetzt langsam öffnet. Bewaffnet euch mit der 9MM HI

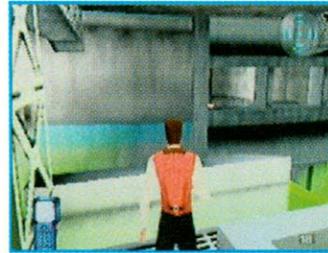


POWER GUN. Duckt euch und killt die Wache. Nehmt die AMMO. Durch die Tür und die erste Abzweigung links.

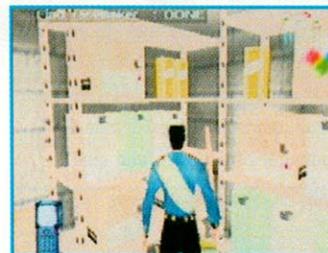
Geht zur Kante des Fußwegs und springt auf die bewegende Plattform.



Erschießt die Wache direkt vor euch. Betätigt die Computerstation, die dort ist, wo sich die Wache befand. Dreht euch um und legt die Wache



bei Candice um. Springt auf die bewegliche Stelle zurück und



geht nach rechts. Geht hier dann weiter und erschießt die Wache direkt vor euch. Geht am Ende des Korridors nach





links und erschießt die Wache. Geht dann durch die Tür am Ende des Korridors und erschießt die Wache. Betätigt die Computerstation.



Verläßt dann das Zimmer und geht den Korridor hinunter. Nehmt euch die AMMO von den Kisten runter. Geht nach rechts und legt die Wache um. Geht nach vorn, bis ihr an eine



Doppeltür kommt, öffnet sie und erschießt die Wache dahinter. Geht in den Raum und betätigt die Computerstation. Die Tür zum Super-Computer öffnet sich, und eine



Stoppuhr fängt an zu laufen (3 Min). Geht dorthin, wo ihr die erste Wache umgelegt habt, geht nach links,



vorwärts und in das Zimmer links. Erschießt die beiden Wachen. Dies ist der Supercomputer-Raum. Wartet auf Candice und sie wird die NOC Liste ergattern. Geht dann zurück zum Anfang des Levels.



## Flucht

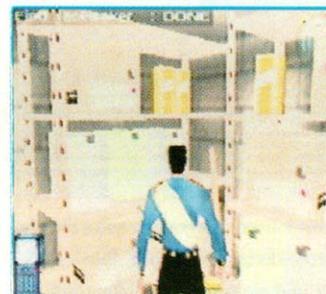
Bewaffnet euch mit der 9MM HI POWER GUN und geht vorwärts. Stoppt



dort, wo früher der elektrische Fußboden anfing und zerschießt den GUN TURRET an der Decke. geht um die Ecken und zerschießt



die GUN TURRETS, bis ihr zu einer Konsole an einer Wand gelangt.



Wartet dort auf Candice. Geht durch die nun offene Öffnung in der Wand.



An der linken Wand steht ein Glasschrank – öffnet ihn und nehmt die MASK OF GOLYTSINE. Zerschießt die Steuerungstafel neben dem Schrank. Die Wände vor und hinter euch öffnen sich. Legt alle Wachen um. Nehmt die AMMO der letzten. Geht zur Konsole zurück.



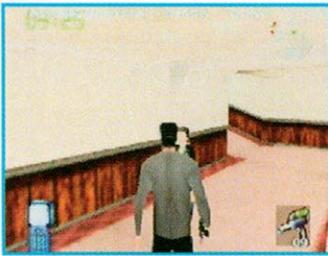
Geht nach rechts in den Korridor C1, und geht bis zu seinem Ende – eine Wache läuft an euch vorbei. Candice ist in einem Zimmer links. Geht zum Anfang des Levels zurück



und legt die vier Wachen um, die dort herumstehen. Die letzte läßt die NOC LISTE fallen. Hebt sie auf. Geht zur Konsole an der Wand zurück,



dreht euch nach rechts und ihr seht ein paar große Sicherheitstore. Lauft dort hin und wartet. Ihr kommt jetzt zum KGB HQ. Eine Stoppuhr (3,5 Min.) läuft an.



Benutzt Golytsines Maske, um seine Identität anzunehmen. Geht jetzt nach links, bis zum Ende des Korridors. Dreht euch nach rechts



Hauptempfangsgebiet. Links von euch stehen zwei Feuerwehrmänner. redet mit ihnen.



und lauft auf die Doppeltür links von euch zu. Weicht allen Wachen aus. Geht durch die Doppeltür.

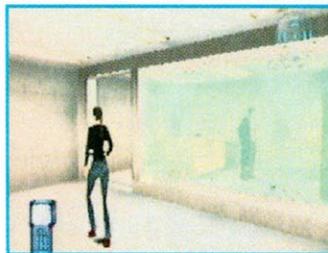
Erschießt die Wachen, die euch angreifen, dann verläßt das



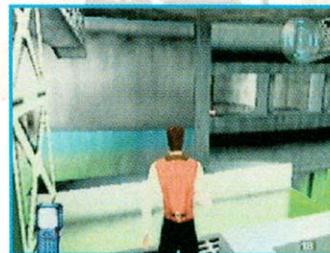
Geht zum Raum, in dem ihr den VIDEO FREEZER benutzt habt und holt ihn euch. Geht wieder raus. Dreht euch nach links und erschießt die Wachen, holt euch ihre AMMO. Geht nach rechts zur



Empfangsgebiet. geht die Korridore hinunter und trifft



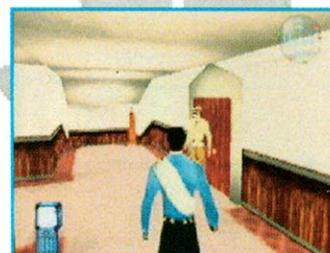
Tür, geht hinein und legt beide Wachen um. Eine läßt den AUSGANGS-SCHLÜSSEL fallen, die andere AMMO. Hebt beides auf. Geht hinaus und geht nach rechts, zur qualmenden Tür, macht die Wache zu eurer Linken all. Dann benutzt den AUSGANGS-SCHLÜSSEL an der Tür.



Jack in den Toiletten. Er gibt euch die FEUERWEHR-Outfits für euch selbst und Candice. Geht zum Hauptempfangsgebiet zurück und die Treppe hoch. Dreht euch nach rechts und geht die Treppe weiter nach oben, bis rechts

## Feueralarm

Bewaffnet euch mit der DARTGUN und legt die erste Wache um. Geht die Treppe hinunter zum



eine Lifttür und eine Taste erscheinen. Drückt die Taste und

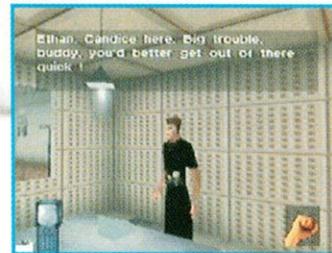
geht Candice ihre Uniform. Geht zum Eingang des Gebäudes zurück.

## MISSION: CIA ESCAPE

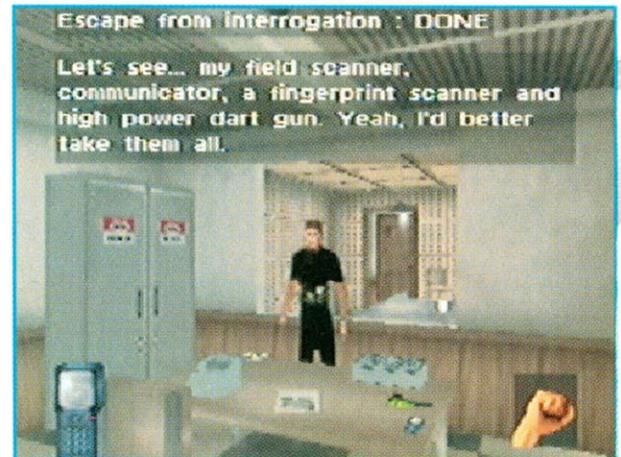


## Verhör

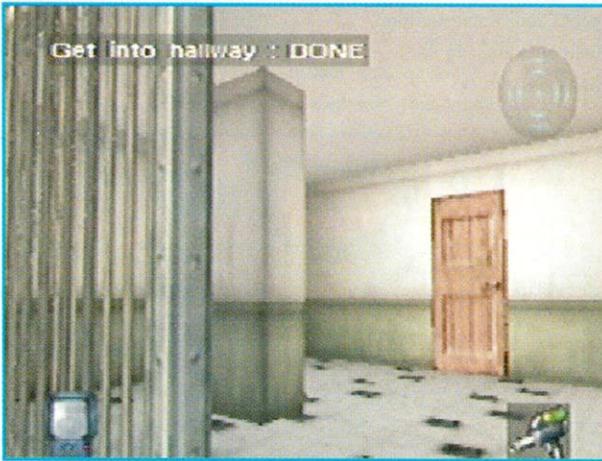
Betätigt den Wandschalter zu eurer Linken. Das Fenster des Beobachtungsraums



öffnet sich. Das COMM. DEVICE steht auf dem Tisch. Geht dort hin. Nehmt die EXPLOSIVE GUM unter der Tasse auf dem Tisch weg. Plaziert sie am Fenster und



tretet zurück. Klettert durch das zerbrochene Fenster. Geht zu dem Tisch vor euch und nehmt euch FINGER SCANNER, DART GUN und STUNNER. Verläßt jetzt



den Raum durch die Tür. Bewaffnet euch in der Diele mit der DART GUN. Erschießt die Wache



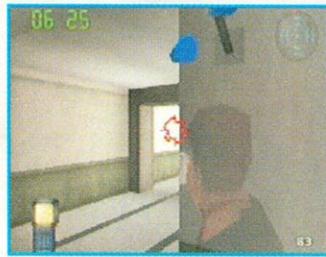
durch das Gitter, und geht dann zu ihm. Benutzt den FINGER SCANNER an ihm, dann benutzt ihn an der Tafel links von euch.



Geht den Korridor entlang, und stellt sicher, daß ihr euch dicht an der Wand haltet. Meidet die Kameras, lauft hinter die



Kisten, legt die Wache um und nehmt seinen STUNNER. Holt euch die BLAUE FARBE hinter den Kisten. Bewaffnet euch mit der SPÜHFARBE und sprüht sie auf die Kameras. Macht



das mit allen Kameras dieser Mission. Geht dicht zur rechten Wand den zweiten Korridor runter. Bewaffnet



euch mit der DART GUN und geht um die Ecke – Erschießt die Wache. Benutzt den FINGER SCANNER an ihm.



Geht zur großen Metalltür zurück und benutzt die Fingerabdrücke auf den Scanner.



Wiederholt das und ihr offenbart ein Geheimzimmer. Geht dort hinein und nehmt euch die LEERE GUN vom Tisch. Geht den Korridor links entlang und legt die Wache mit der DART GUN um. Bewaffnet euch mit der DART



GUN und geht um die Ecke. Erledigt die beiden Wachen und benutzt den

FINGER SCANNER an einer von ihnen. Geht den Korridor runter, bis ihr an eine weitere große Metalltür kommt.



Benutzt dort die Fingerabdrücke der Wache an dem Scanner. Geht durch die Tür und erschießt die Wache links.



Bewaffnet euch mit der LEEREN GUN und geht durch die Tür auf eurer



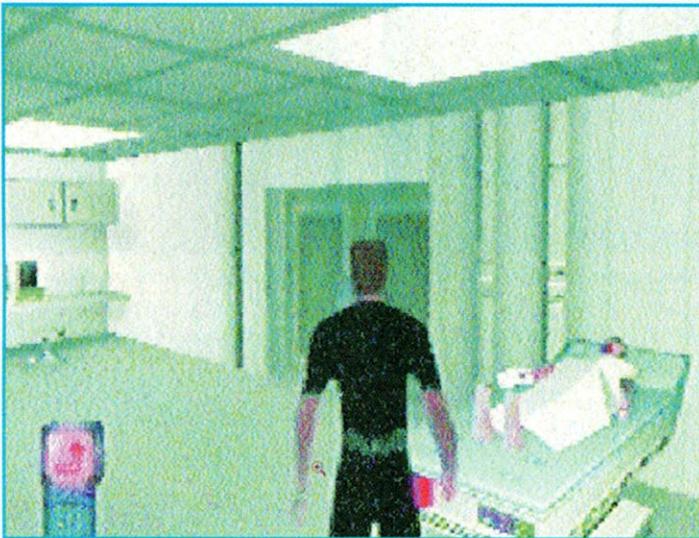
Rechten. Dort drin ist der SERGEANT. Folgt ihm in den Aufzug und tötet ihn. Bleibt jetzt im Aufzug, bis ihr schließlich die Krankenstation erreicht.



Geht aus dem Aufzug und geht vorwärts durch die Tür am Ende des

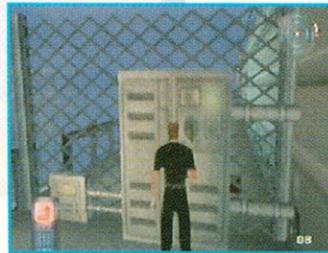


Korridors und in die Krankenstation. Redet mit der Frau zu eurer Linken.



Sie gibt euch das ANTIDOTE (Gegengift). Drückt den roten Schalter unten am Bett des Patienten. Geht auf das offene Fenster auf der gegenüberliegenden Seite zu, und klettert durch.

Geht um die Ecke, direkt vor euch ist ein Steuerkasten. Betätigt diesen, um den elektrifizierten Fußboden zu deaktivieren. Geht zurück über den Fußboden. Um die Ecke ist noch ein weiterer Steuerkasten – betätigt



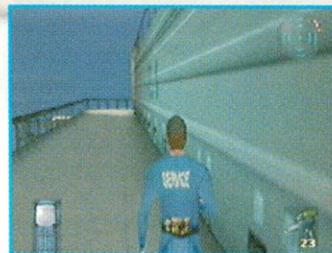
die BAG OF EQUIPMENT (Tasche mit Ausrüstung).

## CIA Dachspitze

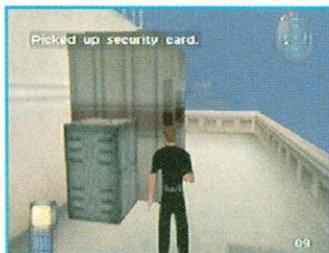


Bewaffnet euch mit der DART GUN. Geht um die Ecke und erschießt die erste Wache.

diesen, um damit die Helikopterlichter zu sabotieren. Geht zum Wachhäuschen hinunter. Geht um die Ecke und benutzt die



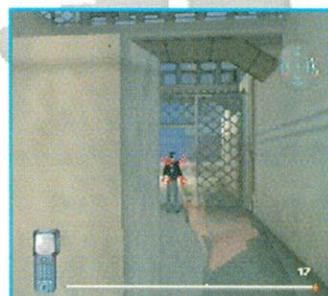
Werdet ein WORKMAN (Handwerker) mit ihr. Steckt die DART GUN weg, geht um das Gebäude und haltet die Mauer rechts von euch. Ihr kommt zu einer Wache, zu deren Linken eine Tür ist. Geht durch die Tür, um zur nächsten



Nehmt euch seine SECURITY CARD. Geht zum Wachhäuschen und klettert mit Hilfe der Kiste oben drauf. Klettert von dort auf die nächste Ebene der Dächer.

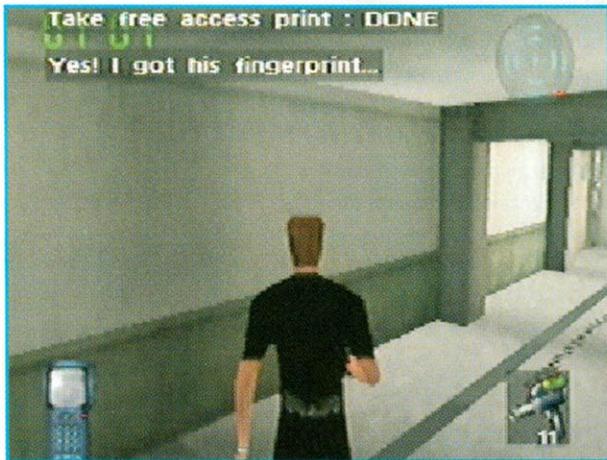
Security Card der Wache, um die Tür zu öffnen.

Geht durch die Tür. Rechts befindet sich ein weiteres Wachhäuschen. Geht hinein und nehmt euch die zusätzliche DART GUN AMMO. Geht





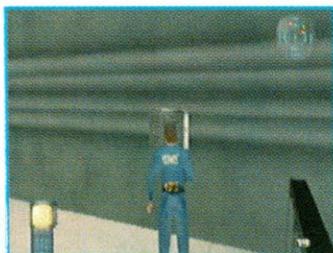
Dachebene zu kommen. Geht über den Gang rechts. Die Wache öffnet die Tür. Geht auf die Treppe vor euch zu und nach rechts. Geht hinunter. Bewaffnet euch mit der DART GUN und legt die Wache



um. Nehmt euch seine SECURITY CARD. Geht den zweiten Treppenabsatz hinunter, wo ihr eine Tür vor euch seht. Geht dort hindurch und den Korridor hinunter. Am Ende des Korridors nach links gehen und die



Wache umnieten. Nehmt euch seine SECURITY CARD. Geht zurück und die beiden Treppen hinauf. Geht dann die Treppe links vom Helipad runter. Vor euch befindet sich ein Steuerkasten – betätigt ihn, um das Licht zu reparieren. Geht zum Helipad und auf die Wand auf der anderen Seite der Landestelle



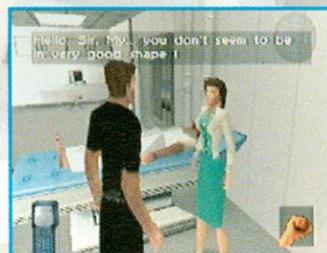
zu. An der Wand ist eine Kiste. Benutzt das EMS daran. Geht die Treppe rechts hinunter. Geht zurück, den Korridor hinunter und nach links. Geht um die Ecke, und zu



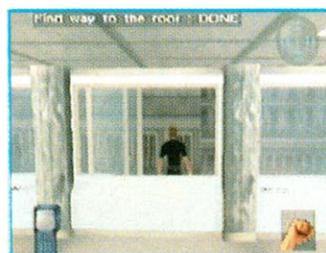
eurer Rechten findet ihr eine große Ansammlung von Kisten. Legt die INFRAROTEN KONTAKTLINSEN an und klettert auf die Kisten. Vor



euch seht ihr eine Reihe von Lasern. Benutzt den REFLECTOR, um die Strahlen zu brechen, und klettert



durch die Lücke. Legt die Wache links um. Geht nach links und um die Ecke. Geht durch die erste Sicherheitstür und nach vorn. Meidet das Sicherheitslicht. Erschießt die Wache und geht weiter. Geht um das Gebäude, bis ihr eine weitere Sicherheitstür erreicht. Öffnet sie und geht hindurch. Links ist eine große Ansammlung von Kisten und rechts ist eine Tür, die in das Gebäude führt. Klettert auf die Kisten, und stellt sicher, daß ihr die Wache auf dem Dach rechts abschießt. Stellt die CAMERA oben



auf die erste Kiste. Versteckt euch hinter der Tür und wartet. Die Wache kommt raus und tippt einen Code in das Türblatt. Geht zu



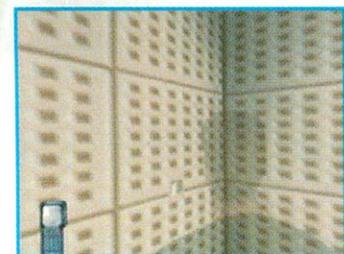
den Kisten zurück und holt die CAMERA. Jetzt habt ihr den CODE.



Geht in das Gebäude und auf das Dach hoch. Legt die Wache auf eurer Rechten um und geht um das Zentralgebiet, bis ihr zu einer Tür kommt. Geht dort durch und trifft auf Candice.

## Terminal Raum

1) Ihr könnt den Kamerawinkel mit Hilfe des D-Pad ändern. Benutzt dies, denn es zeigt an, wie nah die Laser wirklich sind.

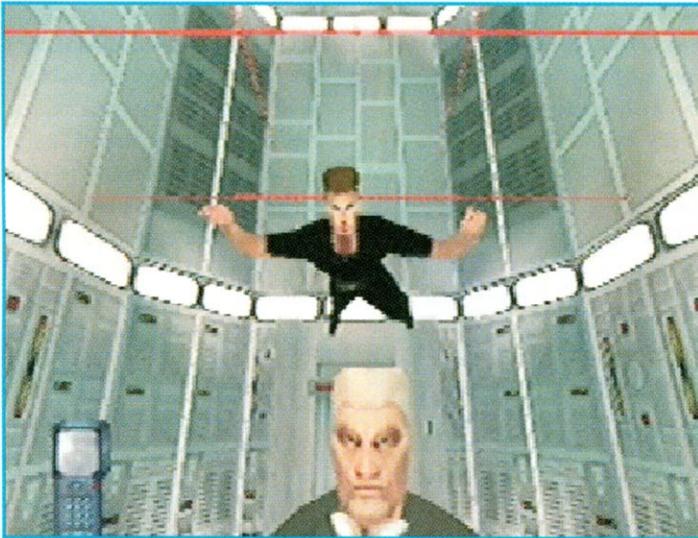


2) Nur die gelben Laser lösen den Alarm aus.

3) Beobachtet immer die Bewegungen der Laser, ehe ihr an ihnen vorbeikommt.



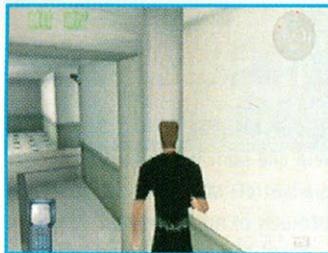
4) Wenn ihr durch die letzten Laser kommt, wartet auf die Wache, die hereinkommt und wieder rausgeht. Wenn ihr euch auf der richtigen Höhe befindet, bemerkt er euch nicht.



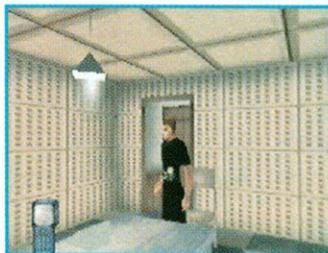
5) Um den Computerschalter zu erreichen, benutzt das Hoch und Runter des Analogsticks, um vor und zurück zu schaukeln. Das Game zeigt euch an, ob ihr auf der richtigen Höhe für den Kartenschlitz und den Computer seid.



6) Wenn ihr die NOC Liste habt, läuft eine Stoppuhr an, und ihr müßt entweichen. Haltet einfach die B-Taste gedrückt und klettert so schnell wie möglich das Seil wieder hoch.

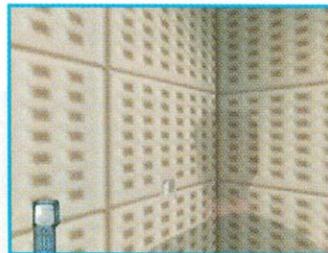


## Dachfirst Flucht



Bewaffnet euch mit der DART GUN. Dreht euch nach rechts und geht um

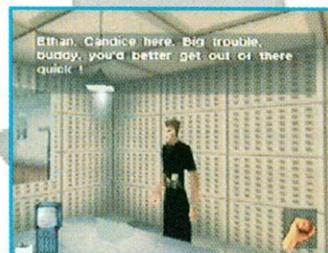
das Zentralgebiet bis ihr eine Wache seht. Nietet sie mit der DART GUN um. Hinter ihr befindet sich eine Tür.



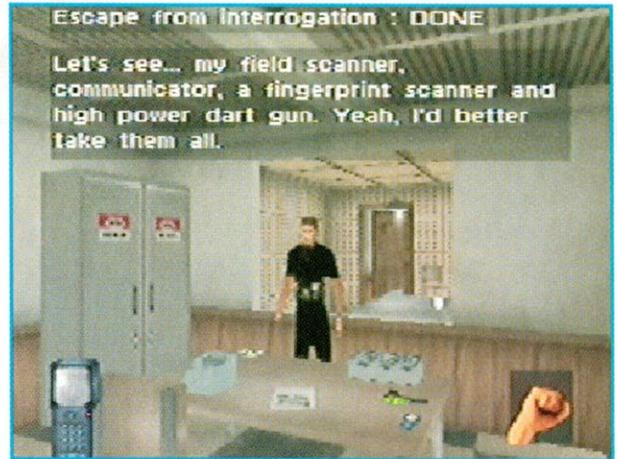
Öffnet die Tür und geht dort durch.



Geht aus der Tür raus und benutzt eure INFRA-ROT KONTAKTLINSEN. Dreht euch nach links und geht nach vorn um die Ecke und legt die Wache um. Geht weiter nach vorn und um die nächste Ecke rum – vor euch befindet sich jetzt eine Wache, ein Scheinwerfer an der Wand und ein Haufen Kisten neben dem Laser.



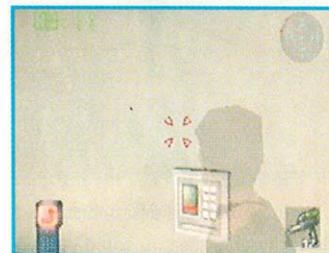
Erschießt die Wache, klettert auf die Kisten und springt über die Laser zur nächsten Ebene runter. Geht nach rechts, bis ihr die



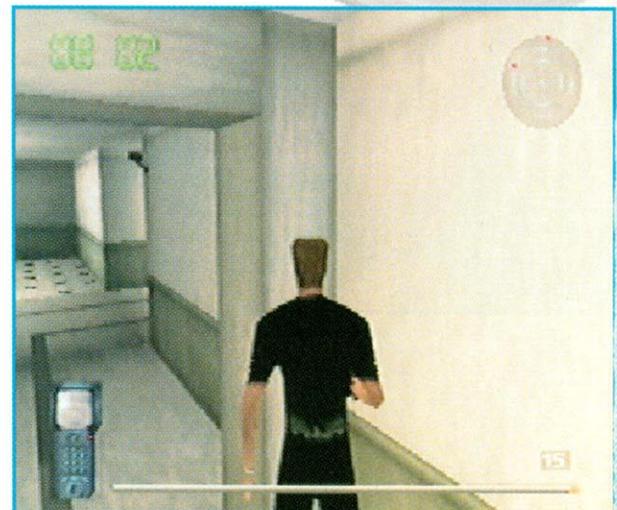
Kühlrohre an der Wand erreicht. Legt etwas EXPLOSIVE GUM an sie dran.



Geht zurück zu eurer Linken um die Ecke – Vor euch befindet sich ein Zaun mit einer offenen Sicherheitstür. Erschießt die Wache und geht durch die Tür durch.

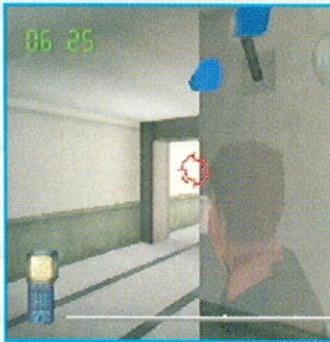


Rechts von euch ist ein Korridor in der Wand, an dessen Ende sich eine Tür befindet. Geht dort durch und erschießt die Wache rechts.

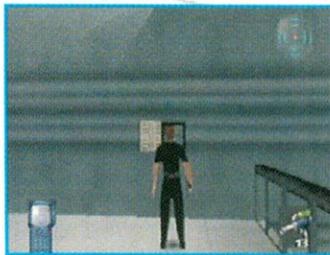




Vor euch befinden sich zwei Treppen, die zum HELIPAD hochführen. Geht dort hinauf, bis zum Helipad hoch, und erschießt die Wache direkt vor euch.



Stellt euch dem Helikopter auf dem Helipad gegenüber, geht vorn um ihn herum und geht weiter, bis ihr



die RADAR BOX an der Wand



erreicht. Öffnet sie und nehmt die EMS heraus. Werft die EMS weg. Der HELIKOPTER beginnt abzuheben. Geht dort hin und wartet, bis euch gesagt wird, an Bord zu klettern.

## MISSION: MOLE HUNT

### Waterloo Station

Zoomt euer Visier auf die beiden schwarzen Figuren ein, die Ethan

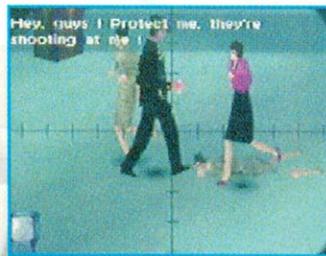


abführen. Verpaßt dem ersten Mann einen Kopfschuß. Wenn Ethan auf dem Bahnsteig herumrennt, haltet ihn im Visier und beobachtet die Leute um ihn herum.

Schießt nur auf Leute, die eine Feuerwaffe in der Hand halten.



Wenn ihr Ethan erfolgreich beschützt habt, wird er in den Zug einsteigen.



## An Bord eines fahrenden Zugs

Bewaffnet euch mit der Gun. Kniert vor der Tür und öffnet sie. Ein Mann rollt aus den Sitzen in den Gang, während ein anderer hinter einer Tür am anderen Ende des Abteils erscheint. Legt sie alle beide um. Geht durch das Abteil ins nächste hinein, und erschießt die beiden



Männer. Auf halbem Weg das Abteil runter hält ein Mann eine Frau als Geisel – ein Kopfschuß ist hier angesagt.

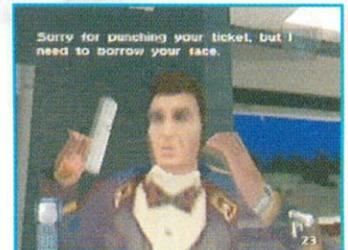
Geht in das nächste Abteil weiter. Erschießt die beiden Männer dort.



Nehmt euch die AMMO. Geht weiter, zum Ende des Abteils und durch die beiden Türen. Nietet den Mann um, der sich in den Gang rollt. Geht langsam vor, bis zum Abteil Nr. 2 – da drin halten sich zwei Baddies auf. Knallt sie beide ab. Geht weiter zum Abteil Nr. 4. Hier trifft ihr Candice an. Sie gibt euch den FACE MAKER ein paar GAS-KAPSELN. Geht zum Ende



des Waggons. Öffnet die erste Tür – dort hindurch, auf der linken Seite, befindet sich ein Schalter zum Blockieren der Ausgänge. Geht dort hin und dreht ihn (mit der A-Taste). Öffnet die zweite Tür und geht durch. Ein Mann steht nun vor euch. Wenn ihr ihn anspricht, entschuldigt er sich und geht nach links. Geht zum Ende des Abteils – links steht der Schaffner. Unterhaltet euch mit ihm. Benutzt den FACE MAKER. Geht durch die Tür am Ende des Abteils. Steckt eure Knarre weg! Geht



zum letzten Abteil, Nr.4. Geht dort rein und schießt Max in den Kopf. Sie läßt die NOC LISTE und den BOMBEN DETONATOR fallen. Hebt sie auf. Eine Stoppuhr (3 Min.) wird ausgelöst. Verläßt das Abteil und legt die Leibwächter um. Geht durch die Tür am Ende. Jetzt befindet ihr euch in einer Bar.

Geht auf die Tür am Ende des Waggons zu. Legt alle Männer in der



Bar um und geht durch die Tür am Ende. Erschießt die Männer hinter den Kisten. Auf der ersten Kiste befindet sich ein Karton mit LIQUID NITROGEN (Flüssigstickstoff) – mitnehmen! Geht jetzt zum andern Ende des Abteils. Links findet ihr den Safe. Benutzt das LIQUID NITROGEN an den vorderen Scharnieren – sprüht sie ein und sie zerbrechen. Stellt euch vor den Safe und drückt die A-Taste. Der Safe öffnet sich. Benutzt



jetzt den BOMBEN-DETONATOR, um die Bombe zu entschärfen.

## Auf dem Dach des fahrenden Zugs

Dieser Level ist relativ einfach. Die Haupttips für diese Mission sind, wie folgt:

- 1) Erschießt die Typen auf dem Zug, indem ihr einzoomt und sie in den Kopf schießt;
- 2) Die Typen in Autos kreuzen nur links auf. Zoomt ein und erschießt



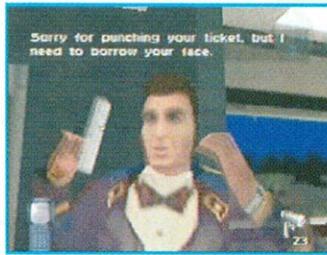
den Fahrer (spart AMMO). Das Auto verunglückt dann.

- 3) Vermeidet die Elektrokontakte in der Mitte der Waggonen.



- 4) Sammelt alle fallengelassene Ammo und den ROCKET LAUNCHER ein. Schießt damit die Hubschrauber ab.
- 5) Macht euch am Levelende keine

Sorgen über die Typen auf dem Dach – bewaffnet euch mit dem ROCKET LAUNCHER und schießt den fliehenden Helikopter ab, um Phelps zu fangen.



## MISSION: ICE STORM

### Subpen

Bewaffnet euch mit der Gun und knallt die Wache vor euch ab. Er lässt die 9MM HI POWER GUN fallen – nehmt sie. Geht zum Ende der

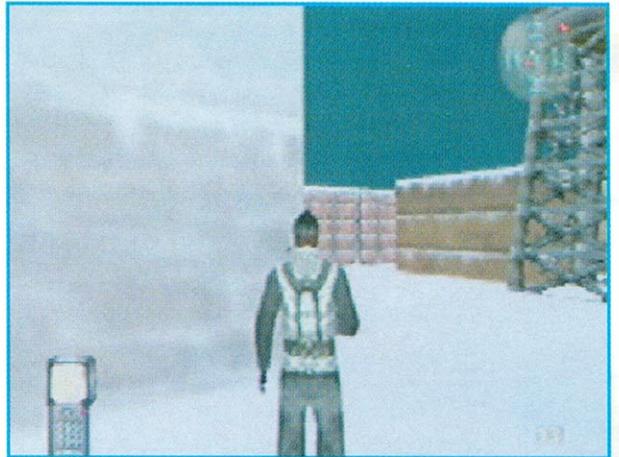


zweiten Säule, dort rechts, an der nächsten Säule vorbei, nun wieder rechts. Geht zum Ende des Landestegs und klettert auf die Kästen. Nehmt den A.F. SCRAMBLER. Zurück zu Clutter am Anfang des Levels. Zurück oben auf die Stufen und zur zweiten Säule, haltet euch rechts, bis ihr zum Wachturm kommt. DAS LICHT VERMEIDEN! Nach links, und geht zu den Lagerkisten. Vor ihnen auf dem Boden ist die MINE. Aufheben und zurück zu Cutter bringen. Die Stufen wieder hoch und geradeaus,



bis ihr zum ersten Wachturm kommt. Zwischen Turm und Wand gehen und dem Licht ausweichen. Nach links drehen und die Wache umlegen, die auf euch zuläuft. Rechts von euch, am Boden neben dem

Pumpenhaus ist ein GAS INJECTOR. Geht nach rechts und um die Ecke

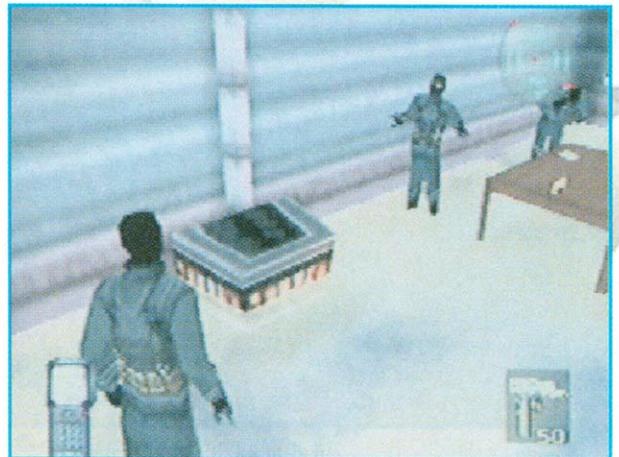


des Gebäudes. Knallt die Wache ab und marschiert weiter, bis rechts von euch Lagerkisten kommen. Geht durch diese Kisten hindurch. Knallt alle Wachen vor euch ab. Die



in schwarz gekleidete wird eine UZI SUB-MACHINE GUN (Maschinenpistole) fallen lassen. Aufheben. Im Zentrum der Kisten ist das Wachhaus.

Geht zur Tür des Wachhauses und benutzt den GAS INJECTOR. Geht rein und ihr seht auf dem Tisch



den R.C. DETONATOR und die NIGHT VISION GOGGLES (Nachtsichtbrille). Aufnehmen. Verläßt das Wachhaus und geht nach links, dann geradeaus, bis ihr zu den roten Lagerkisten kommt. Dahinter sind die



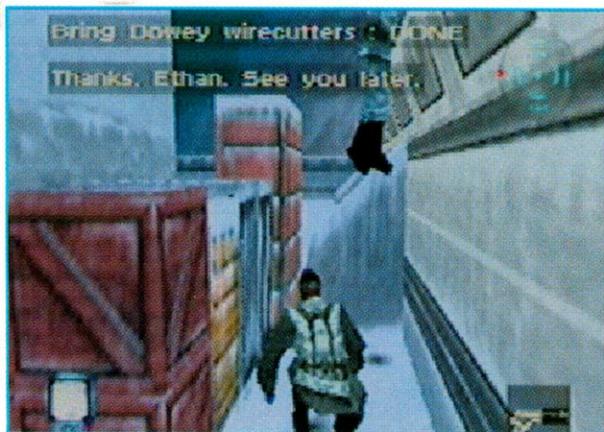
EXPLOSIVES (Sprengstoff).  
Aufnehmen. Zurück zum  
Pumpenhaus. Geht hinter das  
Pumpenhaus, neben der  
Perimeterwand – auf halben Weg ist  
eine Anzahl von Kisten. Hier werdet  
ihr später Doweys treffen.  
Geht um das Pumpenhaus und durch



die Tür, zum Kontrollraum. Erschießt  
die Wache. Hinten in der rechten Ecke  
des Pumpenraums ist ein Tisch mit  
einem WIRE CUTTERS (Drahtzange)  
drauf.



Aufnehmen. Geht zurück zu den  
großen Pumpen im Raum und legt  
den Sprengstoff daneben.  
Geht wieder aus dem Pumpenhaus raus  
und gebt Doweys die WIRE CUTTERS.



Mit dem R.C.DETONATOR die  
Sprengladung im Pumpenhaus  
auslösen. Rennt zur anderen Seite  
des Lagers. Nach links und auf das  
Gebäude zulaufen, wo die Kisten  
an den Ecken stehen.  
Über die Kisten auf das Dach



Weitermarschieren, bis ihr neben  
einem eurer Agenten seid – ducken.  
Aufstehen und mit der Zielvorrichtung  
eurer Gun auf einen Feind einzoomen  
– und abballern.



Geht zur anderen Seite des Dachs  
und erschießt die Wachen, die hier  
rumlaufen. Wartet, bis der nächste  
LKW am COMM. GEBÄUDE  
vorbeikommt und springt auf sein  
Dach. Wenn ihr dort oben seid,  
ducken und abwarten.



## Tunnel

Während der LKW sich bewegt, ist es  
wichtig, daß ihr springt und euch  
duckt, um den Drähten und Rohren  
auf eurem Weg auszuweichen.



Wenn der LKW auf einen Vorsprung  
zufährt, abspringen. Dreht euch  
und ihr seht vor euch auf dem



Boden die EXPLOSIVES.Aufnehmen.  
Nun mit dem Sprengstoff zum BOLT  
ANCHOR gehen und je ein Ladung  
drauflegen. Erschießt die Wache.  
Springt auf den nächsten LKW. Das  
gleichte drei Mal wiederholen und der  
Level ist komplett. Denkt dran, daß  
es jedes Mal zwei BOLT ANCHORS gibt  
und daß jede Plattform eine Wache  
mehr als die vorherige hat.

## Festland

Bewaffnet euch mit der SILENCED  
GUN (Schalldämpfer). Geht zwischen  
den beiden Gebäuden, bis ihr das  
Hauptgebiet des Lagers, mit den drei  
Wachtürmen darin, erreicht.  
Erschießt die Wache.  
Geht nach links, bis ihr ein  
eingeschlossenes Gebiet mit zwei  
Gebäuden darin erreicht.  
Betretet das Gebäude rechts von  
euch und erschießt die Wache auf  
dem Bett. Wenn die andere Wache  
aufsteht, in den Kopf schießen.  
Eine läßt eine UZI SUB-MACHINE



GUN fallen. Aufnehmen. Verläßt das  
Gebäude und läuft auf die Wache  
direkt vor euch, zu – kaltmachen.  
Verläßt dieses Gebäude. Nach rechts  
und durch das Hauptgebiet, paßt auf  
die Wachturm-Lichter auf. Geht auf  
die Ansammlung von Kisten zu,  
dahinter gehen und durch den Zaun.  
Vor euch ist ein Fluß. Hier ist eine



Ansammlung von Kisten, die hoch  
über den Tunnelleingang führen –

draufklettern und über den Tunnel. Direkt vor euch, neben einer Tür, ist noch eine Ansammlung von Kisten – dort hochklettern und auf das Dach. Knallt die Wachen auf dem Dach ab.



Vom Dach runterspringen und in Richtung Lagerhütte. Hier werdet ihr Clutter treffen. Er wird euch die EXPLOSIVES und



PLASTIC EXPLOSIVE geben. Dreht euch um und geht nun rechts von dem Gebäude vor euch. Ihr werdet ein Loch im Zaun bemerken. Geht durch das Loch – links von euch



werdet ihr eine Kistenansammlung sehen. Benutzt die Kisten, um auf das Dach zu klettern. Geht zum Hauptgebiet zurück. Knallt die Wachen ab. Im Hauptgebiet ist ein Gebäude – geht dahinter und wartet hinter dem geparkten LKW. Wählt den Sniper (Scharfschütze) Modus.



Bewegt das Visier herum, bis ihr die Wachen seht – beide abballern und dann wieder Ethan steuern. Geht durch das Loch im Zaun – direkt vor euch wird das Aggregat sein. Marschierst darauf zu und plaziert die



EXPLOSIVES direkt ins Zentrum. Folgt dem roten Punkt auf eurem



Radar – der führt euch zu der Stromversorgung der Kamera. Öffnet es und legt die PLASTIC EXPLOSIVES auf den roten Stromkreis-Unterbrecher. Tretet zurück und schießt das PLASTIC EXPLOSIVE – die Stromversorgung für die Kamera wird abgeschnitten.

Eine Stoppuhr wird aktiviert. Ihr habt 20 Minuten, um den Level fertigzustellen. Zurück zum Gebäude mit der Kamera.



Geht hinein und erschießt den Buchhalter. Benutzt den FACE MAKER. Steckt die Gun weg.



Nehmt seine ID CARD (Ausweis) vom Tisch neben dem Computer. Zurück dorthin, wo CLUTTER war. Umdrehen und durch die Haupttür gehen. Dreht euch nach links und der Wachmann wird salutieren. Die Tür, die vor euch war, als ihr das Gebäude betreten habt, ist nun nicht mehr verschlossen. Geht durch diese Tür und dann durch die nächste. Geht zur Safe-Tür und benutzt im



Wandschlitz den ID PASS.

Die Tür wird sich öffnen. Marschierst durch und nehmt den BRIEFCASE (Aktentasche) an euch. Verlaßt das Gebäude und geht dorthin, wo ihr CLUTTER zuerst getroffen habt. Er wird für euch den BRIEFCASE sabotieren.

Dreht euch nach links und geht zur Perimeter-wand hoch, am Wagen und Helikopter vorbei, bis ihr das Gebäude ganz rechts erreicht. Geht in das Gebäude hinein. Ihr werdet den Briefcase übergeben und zurück zu Ethan gehen. Verlaßt das Gebäude durch die Tür rechts von euch. Wählt den Sniper Modus aus.

Erschießt die Wachen hinter den Kisten. Verlaßt das Gebäude, an den Kisten vorbei und auf das Kanonenboot drauf.



## Kanonenboot

Paßt auf die Minen im Wasser auf – schießt drauf, um sie zu zerstören. Haltet den Finger an der Z-Taste und denkt an die Minen (Clutter warnt euch vor ihnen, wenn sie nahe herangekommen sind).

Nachdem ihr den Fluß heruntergefahren seid, und etliche Gebäude in die Luft gesprengt habt, erreicht ihr einige Gun-Turrets (Geschütztürme).

Zielt hoch und zerschießt die sechs Turrets.

Nach deren Zerstörung zerschießt die Schornsteine im Hintergrund.

Diese gehören zu der Gasfabrik. Ihr beendet den Level und geht auf ein U-Boot, um Candice dort zu treffen.



**So, das  
immer nun!  
Spiel vorbei.  
Gar nicht so  
schlimm, wie  
ihr wohl erst dachtet,  
woll? Und auch  
überhaupt nicht  
unmöglich,  
im Gegenteil.**





# Buck Bumble

Hat unser Buck nicht genügend Stachel? Schaut nicht mehr weiter, denn hier ist die umfassendste offizielle Anleitung für das originellste Spiel des Jahres – Buck Bumble. Die Fundorte für alle Pick-Ups und alle Waffen sind in diesem kompletten "Fly-Through" (Flieg-Durch) für jede Mission detailliert angegeben. Das Schicksal der uns bekannten Insektenwelt ist nun in euren Händen!

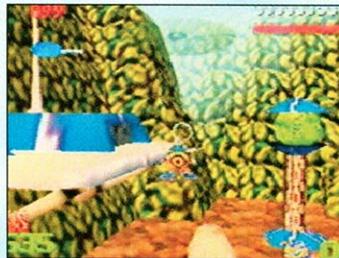
# umble

## Mission 1 Schockangriff

Holt euch die Pick-Ups von der Brückenspitze, von den Hecken, dem Pilz und aus den Rohren.



Sammelt den Nektar aus der Blume. Fliegt über die Hecke und durch das Loch in der Wand, in den Teleporter hinein. Fliegt links und macht die



beiden Libellen alle. In dem Rohr am Boden ist ein Pick-Up.

Auf dem Stein in der Nähe des Pfades findet ihr eine PLASMA PISTOLE. Das Herd Gate (Schwarmtor) wird sich öffnen. Vernichtet die Wespen und holt euch die PLASMA PISTOLEN, die heruntergefallen sind. In der Nähe des Teleporters findet ihr etwas Nektar.

Fliegt durch das Herd Gate. Oben auf dem Pilz, der links steht, ist



eine FRAG CANNON (Fragmentierungs-Kanone). Holt sie und schießt auf den Transporter. Vernichtet alle Feinde und fliegt auf den Hahn zu. Fliegt zwischen den Minen und den explodierenden Pilzen durch. Vernichtet die letzten beiden Libellen und den Transporter. Holt die Point-



Pick-Ups von oben von den Gartenamphoren.

### GEHEIMNIS 1

Fliegt an der Minenlinie und den explodierenden Pilzen vorbei. Vor euch ist ein roter Pilz. Fliegt dort drüber und dann zurück zu dem erhöhten Teich. Auf den Lilienrampen findet ihr nun drei Points-Pick-Ups.

## Mission 2 Radarlauf

Schießt auf den Schalter vor euch.

### GEHEIMNIS 1

Hinter euch befindet sich ein Pilz. Landet auf dem Pilz. SPIKERS wird dann auf den Pilzen in der Nähe des Schalters erscheinen.

Fliegt durch das Herd Gate und vernichtet die erste Radarschüssel. Sucht das erste Gebiet ab und holt alle Points-Pick-Ups und Waffen



(Plasma Pistolen, Frag Cannons). Schießt auf den Schalter und folgt der Rohrleitung über und zwischen den Steinsäulen.

#### GEHEIMNIS 2

Die Wand hinter dem Schalter hat eine Schwachstelle, schießt auf sie. Innen findet ihr drei Blumentöpfe. Auf dem ersten Topf ist ein Points-Pick-Up und ein SPIKER ist auf dem dritten Blumentopf. Der mittlere Topf hat keinen Pick-Up (siehe Geheimnis 3).

Holt die PLASMA PISTOLE von oben von der Lilienrampe und eilt durch das gelbe Herd Gate. Fliegt durch die Tür und vernichtet den zweiten Radar. Macht die Wespen alle. Fliegt in den Schubkarren rein und holt die Pick-Ups.

#### GEHEIMNIS 3

Holt euch den FULL HEALTH (volle Gesundheit) Nektar Pick-Up von dem Schubkarren und fliegt zurück zum geheimen Gebiet 2 mit den drei Blumentöpfen. Der Blumentopf, der vorher keinen Pick-Up hatte, hat nun eine FUSION GUN drauf.

#### GEHEIMNIS 4

Ihr seht eine grüne Hecke. Fliegt dort drüber und folgt der Linie mit den Pick-Ups. Fliegt durch den Teleporter. In diesem kleinen Gebiet findet ihr drei SPIKER Pick-Ups und



einen FULL HEALTH Pick-Up. Neben dem Schubkarren seht ihr einige kleine Schwarm-Kasernen auf der Erde. Jagt diese in die Luft und geht die geheime Passage hinab. Fliegt die Passage runter und ihr bekommt den Befehl KILL THE WEEVILS (macht die Getreidekäfer alle). Für diesen Angriff ist die FRAG CANNON am besten. Ihr findet eine auf den Blumentöpfen, links von euch, wenn ihr reinfliegt.



nehmt Abstand von den Mehlwürmern und feuert. Bleibt in Bewegung. Holt mehr FRAG CANNONS, bevor ihr durch das rote Herd Gate weiterfliegt. Dreht euch um 180 Grad und ihr werdet einen FULL HEALTH Pick-Up sehen. Vernichtet die Laus-Geschützstellung. Auf dem Tennisball befindet sich ein Points-Pick-Up. Ihr findet auf den Lilienrampen CLUSTER BOMBS (Bombenschwarm). Vernichtet die Giz Beetles (Käfer) um den Tennisball herum und in der Nähe des Teleporters. Zerstört zuerst die Minen, bevor ihr euch dem Teleporter nähert.

Wenn ihr den Teleporter passiert habt, seid ihr im letzten Abschnitt und habt die dritte und letzte Radarschüssel vor euch. Vernichtet



zuerst die Wespen und das Giz Beetle Nest. Das Nest ist unverletzbar, bis es sich öffnet. Zerstört nun die letzte Radarschüssel. Nun könnt ihr weiter zur dritten Mission summen



## Mission 3 Feuert zurück

Schaut nach unten und untersucht die Rampe, auf welcher ihr steht. Hier müßt ihr die Bombe für die Detonation legen. Unter eurer roten Gesundheitsleiste wird eine blaue Gesundheitsleiste für euren Stützpunkt erscheinen. Fliegt vorwärts und rechts von euch seht ihr eine Linie aus kleinen Points-Pick-Ups. Folgt diesen entlang. Diese Sektion wimmelt es nur so vor explodierenden Pilzen, Geschütztürmen und Lausgewehren, also haltet euch schön niedrig und beherrscht. Um die erste Ecke seht ihr ein gelbes Herd Gate. Ihr müßt einen Schalter aktivieren, damit es sich öffnet. Folgt der Points-Pick-Up Linie und CLUSTER BOMB Pick-Ups. Weiter bis



zum Schalter. Macht den Giz alle und schießt auf den Schalter. Haltet durch das Herd Gate niedrig und schnell dann hoch, um den Nektar zu bekommen. Geht dann durch den Teleporter.

Wenn ihr aus dem Teleporter auftaucht, schaut nach links. Ihr



findet einige CLUSTER BOMBS. Betretet euer Stützpunkt-Gebiet und vernichtet jedes Schwarmmitglied, das ihr finden könnt. Benutzt euren Radar, um jeden Feind ausfindig zu machen. Ihr habt nur begrenzte Zeit, um die



Bombe zu holen und zurück zu eurem Ausgangspunkt zu kommen. Nehmt die Bombe vorsichtig auf, indem ihr drüberfliegt. Navigiert schnell aber vorsichtig, um die Bombe intakt zu halten.

## Mission 4 Sonarturm

Zerstört den Generator und folgt der Linie mit den Pick-Ups und den kaputten Rohrleitungen, weicht



dabei den Minen und Pilzen aus. Dreht euch nach links, wenn sich die Hecke in eine Erdmauer verwandelt und ihr findet einen Points-Pick-Up in der Mauer. Fliegt rüber zu einem klitzekleinen Teich. Darüber befindet sich ein PLASMA PISTOLEN Pick-Up. Fliegt immer schön vorwärts und ihr werdet dann schon bald auf den zweiten Schild Generator stoßen. Zerstört den Wespen Generator. Folgt der kaputten Rohrleitung und den Points-Pick-Ups, die euch über die Erdmauer führen. Nun geht's zum ersten Geheimnis.



### GEHEIMNIS 1

Landet auf dem Pilz hoch über die Mauer, neben dem Spaten. Dadurch werden drei Points-Pick-Ups in der Lehmmauer, direkt vor dem Pilz, ausgelöst.



Folgt den kleinen Points-Pick-Ups. Zerstört die Wespe und Schild Generatoren.

Holt die FRAG CANNON von dem Blumentopf neben dem Sonar Turm. Jagt den Sonar Turm in die Luft.

## Mission 5 Großer Echoimpuls

Holt soviel Nektar, wie ihr braucht. In dem Rohr in der Nähe des Baumes ist eine PLASMA PISTOLE und in den



anderen Rohren sind Points-Pick-Ups. Holt soviel Nektar, wie ihr braucht. In dem Rohr in der Nähe des Baumes ist eine PLASMA PISTOLE und in den anderen Rohren sind Points-Pick-Ups. Holt soviel Nektar, wie ihr braucht. In dem Rohr in der Nähe des Baumes ist eine PLASMA PISTOLE und in den anderen Rohren sind Points-Pick-Ups. Wenn ihr durch dieses kleine Gebiet



fliegt, findet ihr rechts und links hinten zwei PLASMA PISTOLEN. Wenn ihr die Killa-Pillas erledigt habt, wird der Killa Kommander auftauchen. Er kann nur durch direkte Schläge an den Kopf beschädigt werden.

## Mission 6 Kurze Sicherung

Kommt nicht zu nahe an den Phase Tower (Phasenturm). Das Gebiet, in dem ihr startet, ist recht groß, doch hier gibt es nur einen Weg hinaus – die gelbe Herd Door, die mit einem Schalter verbunden ist.

### GEHEIMNIS 1

Fliegt von eurem Startpunkt aus hoch und nach links. Schaut zu



der Erdmauer links von euch. Fliegt über die kleine blaue Landerampe. Dadurch wird eine SPIKER Knarre und vier Points-Pick-Ups ausgelöst.

Fliegt vom Geheimnis aus vorwärts. Wenn ihr zu der gelben Herd Door kommt, dann folgt der



Rohrleitung, die an der Tür hängt, um den Schalter zu finden. Aktiviert den Schalter. In der Nähe ist eine PLASMA PISTOLE. Neben der Birke ist ein kleines, eingezäuntes Gebiet. Auf dem Zaun findet ihr eine FRAG CANNON und einen Points-Pick-Up. Haut ab und dreht euch nach links. Ihr seht in der Ecke



einen SPIKER. Fliegt durch das offene Herd Gate.

Folgt der Linie mit dem Points-Pick-Ups. Im ersten Blumenbett findet ihr einen EXO-SECT Launcher



(Geschützstand). Vernichtet die Killa-Pilla und fliegt in das kleine Rohr. Paßt auf die Giz Beetles am anderen Ende des Rohres auf. Im Rohr findet ihr auch einen vollen Health Pick-Up. Macht alle Giz Beetles alle. Geht durch das grüne Loch und in den Abwasserkanal hinein. Folgt dem Abwasserkanal entlang, bis



ihr die Killa-Pilla seht. Links von euch ist in dem Rohr ein EXO-SECT Launcher. Macht damit die Killa-Pilla aus sicherer Entfernung alle. Alle Rohre und Nischen enthalten Pick-Ups. Fliegt weiter vorwärts und folgt dem Abwasserkanal, immer an den kleinen Points-Pick-Ups entlang. Ihr kommt an einer Kreuzung an. Geht nach rechts. Hier unten sind einige Points-Pick-Ups und ein EXO-SECT Launcher. Fliegt zurück zur



Kreuzung. Dann nach links. Benutzt den Exo-Sect Launcher, um die Killa-Pilla zu vernichten. Fliegt hoch, wo der Killa-Pilla war und dann rechts. Aktiviert den Schalter und flitzt durch das Herd Gate.

#### GEHEIMNIS 2

Das Zerstören der Killa-Pilla hinter dem Herd Gate lässt zwei neue Killa-Pilla auftauchen um mit euch zu kämpfen. Es löst auch eine Menge an Points und Waffen Pick-Ups aus.

Links von euch ist eine kleine Passage mit zwei FRAG CANNONS und Points-Pick-Ups. Fliegt zum Hauptgebiet zurück und durch das



Loch in der Wand, was euch wieder nach draussen und vor eurer



Missionsziel bringt. Reinigt das Gebiet. Geht zurück zum Start und holt die Bombe. Last die Bombe unter dem Command Centre fallen.

## Mission 7 Aimenposten

Dreht euch um und fliegt nach oben. Ihr findet zwei PLASMA PISTOLEN, HGS 2000 und einen Points-Pick-Up. Durchsucht die



Gartenamphore nach CLUSTER BOMBS. Zerstört den Transporter mit der FRAG CANNON. Fliegt die Brücke entlang und vernichtet alle Feinde.

#### GEHEIMNIS 1

Unter der Brücke findet ihr ein paar Points-Pick-Ups.

In diesem kleinen Gebiet findet ihr viele Pick-Ups, die euch helfen. Links von euch (auf der Hecke) findet ihr Points-Pick-Ups und eine PLASMA PISTOLE. Auf den Trittsteinen sind noch mehr Points-Pick-Ups. Nähert euch den explodierenden Pilzen und Minen mit Vorsicht. Vernichtet den Blocker Bug (Blocker Käfer). Überprüft die Amphore links nach einer PLASMA PISTOLE.

#### GEHEIMNIS 2

Wenn ihr euch die Hecke in der Nähe der Amphore ansieht, merkt ihr, daß dort eine Lücke ist. Fliegt durch und ihr findet dort dann ein nettes kleines geheimes Gebiet mit einer FRAG CANNON und einem vollen Health Pick-Up.

#### GEHEIMNIS 3

Wenn ihr aus der Lücke in der Hecke fliegt, dann überprüft die Mauer vor euch. Schießt auf die Schwachstelle. Ihr findet Points-Pick-Ups, einen EXO-SECT Launcher, die HGS 2000 Waffe und etwas Nektar.



Durchsucht den Blumentopf nach einer PLASMA PISTOLE. Folgt der Reihe von kleinen Points-Pick-Ups bis unter das Tor.

Vernichtet den Blocker Bug.

#### GEHEIMNIS 4

Wenn ihr reinkommt, fliegt direkt nach rechts und schaut euch die Wand hinter dem Baum an. Schießt auf die Schwachstelle. Innen findet ihr ein kleines Gebiet mit Points-Pick-Ups, einer PLASMA PISTOLE, CLUSTER BOMBEN und einem PULSE LASER.

Betätigt die beiden Schalter und eilt zur Tür, wenn die Phase Säulen abgeschaltet haben.



Vernichtet die geschützte Tür und geht durch. Fliegt durch die Abwasserkanäle und zerstört die feindlichen Schwärme dort drin, bis ihr zu der Weevil Cannon kommt. Dahinter, auf einer kleinen Steinmauer, seht ihr eine SPIKER Knarre. Schaut an der Decke in die Rohre. Ihr findet eine HGS



2000. Auf dem Vorsprung sind Pick-Ups und eine PLASMA PISTOLE. In dem rostigen Rohr findet ihr einen PULSE LASER. Fliegt durch die Rohre und am Killa-Pilla vorbei. Ihr seht eine Tür. Vernichtet den Blocker Bug, holt die HGS 2000 von der kleinen Mauer und eilt weiter durch die Tür. Wenn ihr reinfliegt, ist euer Ziel links. Aber liebe Freunde, ihr könnt es nicht sofort vernichten, denn es hängen noch



fünf Schild Generatoren daran. Tja, was kann man denn da machen? Macht euch erstmal einen Kaffee, holt euch ein Mars oder ein Bounty und dann geht's weiter. Macht das Nest leer und reinigt das Gebiet.



GEHEIMNIS 5  
Untersucht die Ziegelmauer in der Nähe des erhöhten Blumenbeets. Dort wächst Efeu runter. Schießt auf die Schwachstelle. Ihr findet eine FUSION CANNON, Points-Pick-Ups, die 600 Punkte wert sind, und einen vollen Health Pick-Up.

Schaut nach unten zwischen die Hecke und das erhöhte Blumenbeet. Ihr findet zwei Points-Pick-Ups und eine PLASMA PISTOLE. Vernichtet die Giz Beetles..

## Mission 8 Abwasserkanal

Fliegt nach oben und holt den SPIKER. Fliegt geradeaus und schaut nach unten, dort findet ihr noch einen SPIKER. Rechts von euch ist eine Weevil Cannon. Oberhalb ist ein HGS 2000 Pick-Up. Fliegt vorwärts. Ihr findet noch einen Weevil links von euch auf einer



Hecke. Dahinter befindet sich eine PLASMA PISTOLE. Fliegt auf die hölzernen Balken zu und zerstört den Weevil darunter.

GEHEIMNIS 1  
Nachdem ihr unter dem hölzernen Balken hergeflogen seid, fliegt nach rechts auf die Hecke zu. Obendrauf findet ihr einen PULSE LASER. Fliegt links von euch und ihr seht Points-Pick-Ups, einen EXO-SECT Launcher und eine PLASMA PISTOLE. Ihr findet hier auch drei Blumen mit Nektar. Fliegt zurück zum Teich. Gebraucht den Exo-Sect Launcher, um die Laus-Geschützstellung und die Killa-Pilla zu zerstören. Vernichtet den Schild an der Tür und fliegt in die Abwasserkanäle. Dort sind zwei Weevils. In einem rostigem Rohr

direkt geradeaus findet ihr einen vollen Health Pick-Up. Folgt weiter dem Abwasserkanal, bis ihr zu einem weitem, offenem Gebiet mit Glühwürmchen und zwei Weevil Cannons kommt.

GEHEIMNIS 2  
Rechts von euch ist eine Passage. Hier ist eine FUSION CANNON und HGS 2000.

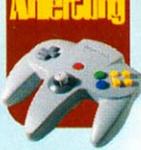


Nehmt die Passage links. Schlüpfst zwischen den Stäben durch und folgt der Linie mit den Pick-Ups in ein kleines Gebiet hinein. Vernichtet die Giz Beetles. Fliegt durch die Öffnung. Weiter diese Passage hinab, wo ihr zu mehreren



kleinen Steinmauern kommt. Geht um die Ecke und macht den Wespen Generator alle. Holt den vollen





Health Pick-Up und eilt zurück in das Hauptgebiet. Nehmt die Passage rechts. Fliegt durch verschiedene Rohre und Balken und murkst dabei alle Feinde ab. Ihr werdet schließlich auf eine kleine Steinmauer stoßen, die am Abwasserkanal entlangführt. Macht alle Feinde kalt. Oberhalb der Mauer ist ein voller Health Pick-Up. Nun könnt ihr rechts oder links weiter.

An jedem Ende ist ein Wespen Generator. Dreht euch nach links. Macht die Wespen und den Generator alle.

Im Generator ist ein voller Health Pick-Up. Holt den SPIKER von dem Vorsprung und eilt dann zurück zu der Steinmauer, dann geradeaus und um die Ecke. Hier ist der letzte Generator.

## Mission 9 Aufräumen

Fliegt geradeaus, links von euch ist ein Herd Gate. Fliegt um den Wasserkanal. Wenn ihr euch dem Wasser nähert, dann duckt euch runter. Haltet die Augen offen nach den Pick-Ups auf den Vorsprüngen, die weiter oben sind. Fliegt weiter niedrig und geradeaus. Ihr kommt zu einem kleinen Schwarm-Gebäude. Jagt es



in die Luft. Drinnen befindet sich der Schlüssel 1.

Der Schlüssel 2 wird von dem einzelnen Killa-Pilla neben dem Baumstumpf fallengelassen. Schlüssel 3 wird von einer der Wespen



fallengelassen, die im Schwarm über den Baumstumpf fliegen.

Auf einer kleinen Insel in der Mitte

des Wassers findet ihr einen SPIKER, eine FRAG CANNON und eine Kaserne, die ihr in die Luft jagen müßt. Eilt zurück durch das Herd Gate. Ihr werdet einen leeren Teleporter



sehen. In diesem Gebiet müßt ihr alle abmurksen. Holt die PLASMA PISTOL, die oben auf der Amphore liegt. Der Teleporter wird aktiviert, wenn ihr alle Feinde in diesem kleinen Abschnitt erledigt habt. Geht dort hindurch. Sobald ihr den Teleporter verläßt, geht runter und wählt die HGS 2000, um die Moskitos zu vernichten. Das Gebiet wimmelt auch von Geschütztürmen,



also bleibt in Bewegung und geht in den nächsten Teleporter.

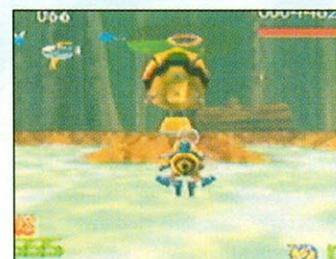
Ihr werdet in eine Arena mit einem Schwarm Commander teleportiert und ihr könnt nicht mehr zurück. Die beste Taktik besteht darin, euch hinter ihm zu halten, und loszuschießen.

Der PULSE LASER funktioniert am besten gegen diesen Feind.

Holt jetzt tief Atem, macht euch mental bereit und dann geht's los.

## Mission 10 Hochspannungsmast

Hier gibt es fünf Schalter zu aktivieren. Jeder Schalter ist mit



einer Rohrleitung verbunden. Folgt jeder der fünf Rohrleitungen



und aktiviert jeweils den Schalter am Ende. Dann folgt den explodierenden Rohrleitungen, oder den Resten davon, zurück zu dem Gebiet, wo ihr angefangen habt. Wenn alle fünf



Schalter aktiviert sind, wird sich das Herd Gate öffnen..

Schaut unter dem Stamm, von dem ihr beginnt. Hier ist ein Points-Pick-Up, eine CLUSTER BOMB und ein HGS 2000. Im großen Baumstamm findet ihr einen GUIDED MISSILE LAUNCHER. Fangt mit den beiden Rohrleitungen links von euch an, der erste Schalter ist einfach. Der zweite ist von Wasser umgeben und ist tückischer, da ein Geschützturm hinter dem Schalter ist und ein Wasserläufer schnelle Stacheln nach euch schießt. Holt die HGS 2000 und die PLASMA PISTOLE von oben auf dem Baumstamm. Geht zum Startpunkt zurück und dann rechts. Holt die CLUSTER BOMBEN von oben auf den Pilzen. Der nächste Schalter ist in einem Gulli zwischen einer Armee von feuernden Ameisen. Bombadiert die Ameisen und aktiviert den Schalter. Fliegt zum Startpunkt zurück. Fliegt auf das Tor zu. Links ist eine HGS 2000. Es gibt noch zwei Schalter. Fangt mit dem linken an, folgt der Rohrleitung. Holt die SPIKER von dem Pilz und sucht hinter dem Baumstumpf, um eine HGS 2000 zu finden. Fliegt wieder raus, zum Wasser. Holt die PLASMA PISTOLE von oben vom Pilz.

### GEHEIMNIS 1

Halte Ausschau nach zwei nahe beieinanderstehenden Bäumen mit einer vielblättrigen Pflanze



darunter. Ihr könnt einen Tunnel sehen. Fliegt dort hinein. Ihr findet ein geheimes Gebiet mit einer HGS 2000, Points-Pick-Ups und etwas Nektar.

Folgt der letzten intakten Rohrleitung. Ihr betretet jetzt ein sehr enges Gebiet voller Geschütztürme und voller Lausgewehre. Nehmt noch schnell einen Schluck Kaffee. Aktiviert den Schalter und fliegt zum Startpunkt zurück. Holt die drei PLASMA PISTOLEN oben von den Baumstämmen. Fliegt durch das Herd Gate und macht die drei Killa-Pillas und den Wasserläufer alle.

## Mission 11 Herdling Forachung

Es gibt drei verschiedene Typen von Herdlingen einzusammeln – gelbe, rote und grüne. Holt einen Herdling vorsichtig, damit ihr ihn nicht irgendwo gegen schabt.

Vom Startpunkt aus holt die CLUSTER BOMBE und den GUIDES MISSILE LAUNCHER und folgt dem gelben Pfad. Links vom Faß auf einem Vorsprung findet ihr die STUN GUN



(Betäubungsgewehr) auf einer blauen Rampe. Betäubt einen Herdling und bringt ihn zum Startpunkt zurück. Laßt den

Herdling in ein Becken fallen, während ihr drüberfliegt. Findet drei Schlüssel, um das Herd Gate an der



Ruine zu öffnen. Schlüssel 1 ist im Geschützturm neben der Stun Gun. Schlüssel 2 ist in der Ruine. Schlüssel 3 ist in dem Transporter in der Nähe der Birke am Herd Gate. Wenn ihr durch das Tor seid, steht ihr vor zwei Türen. Eine ist eine rote Tür zum alle ermorden, das andere Tor wird geöffnet, indem ein Schalter aktiviert wird. Vernichtet alle Feinde und fliegt weiter in die nächste Sektion. Holt den GUIDED MISSILE LAUNCHER auf dem Pilz, rechts von euch. Ihr findet den roten Herdling hinter dem Killa-Pilla.

Sprengt die Kasernen und Geschützturm in die Luft, um an die FRAG CANNONS und die Points-Pick-Ups zu kommen. Betätigt den Schalter, um das andere Herd Gate zu öffnen. In dem Gebiet mit den beiden Herd Doors sind mehr Wespen produziert worden. Geht durch das gelbe Herd Gate im letzte Abschnitt. Ihr findet die grünen Herdlings in dem Picknick-Gebiet.

## Mission 12 Der Auswerfer

Folgt den beiden Rohrleitungen, die euch zu den beiden Schaltern führen, die schwer von Libellen, Lausgewehren und Killa-Pillas bewacht werden. Ihr werdet volles NEKTAR Pick-Up auf dem Stamm neben dem Schalter finden.

### GEHEIMNIS 1

Untersucht den Baum und die Pflanze in der Nähe der Pfütze mit dem Killa-Pilla. Ihr findet eine FUSION CANNON und zwei Blumen mit Nektar dahinter.

### GEHEIMNIS 2

Schaut euch die Baumwand in der Nähe des Grabsteins an. Ihr findet eine kleine Nische in der Baumwand mit einem PULSE LASER und einer HGS 2000. Aktiviert die Schalter und folgt



den Rohrleitungen zu dem letzten Schalter. Aktiviert diesen Schalter und folgt den Rohrleitungen und der Linie der kleinen Points-Pick-Ups zum Baumstamm hin. Holt den PULSE LASER von unter dem Stamm. Holt die HGS 2000 aus der Amphore.

### GEHEIMNIS 3

Auf der rechten Seite des Baumstammes seht ihr einen Baum und eine vielblättrige Pflanze. Fliegt den Tunnel hinab und in ein geheimes Gebiet hinein. Hier gibt es vier Nektarblumen, zwei HGS



2000 und Points-Pick-Ups.

Fliegt durch das Herd Gate und holt den SPIKER.

Zerstört die Blocker Bugs, die die Schalter bewachen. Wenn ihr die Schalter aktiviert habt, dann geht



durch das Herd Gate und macht alles alle. Holt die HGS 2000 von der Amphore und die Points-Pick-Ups von auf den Pilzen. Weiter durch das Herd Gate, wenn alle Feinde im Jenseits sind. Vor euch ist ein großer Baumstamm. Betretet ihn und holt den GUIDES MISSILE LAUNCHER von dort. Gebraucht ihn, um auf den Schalter zu schießen.

### GEHEIMNIS 4

Hinter dem Grabstein findet ihr einige Schwarm-Kasernen. Fegt sie in die Luft, damit ihr einen kleinen Tunnel entdeckt. Dort gibt es eine HGS 2000,





ein voller Health Pick-Up, eine FUSION CANNON und ein PLASMA PISTOLE. Holt die Points-Pick-Ups von den Pilzen und vernichtet das Blocker Bug. Vor euch steht eine Öl-Bohrinsel.



Zielt auf die Fässer auf der Bohrinsel.

Jagt alle kleinen Schwarm-Kasernen in die Luft. Ihr findet vollen Health-Pick-Up, FUSION CANNON, PLASMA PISTOL und Points-Pick-Ups.

## Mission 13 Atom- kraftwerk

Vernichtet den Generator und so viele Schwebfliegen wie ihr schaffen könnt.

Holt die beiden HGS 2000 links von euch. Folgt der kleinen Reihe Points-



Pick-Ups. Aktiviert den Schalter, um das Herd Gate zu öffnen.

### GEHEIMNIS 1

Fliegt über den Pilz, der bei dem Baum auf einem Vorsprung rechts von euch wächst. Dadurch tauchen ein voller Health Pick-Up und eine FUSION CANNON auf. Durch die Tür und holt euch die Points-Pick-Ups



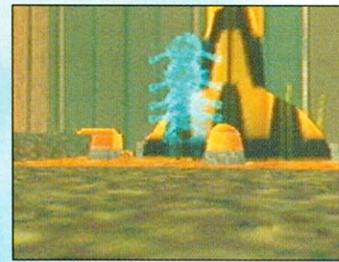
links. Ballert auf den Schalter und folgt den kleinen Points-Pick-Ups. Durch das Herd Gate. Lokalisiert den Teleporter.



### GEHEIMNIS 2

Fliegt über die kleine blaue Rampe. Dadurch tauchen eine HGS 2000 und eine FUSION CANNON auf.

Fliegt durch den Teleporter. Rechts von euch ist eine Phasen-Säule und da hinter ist ein inaktiver Teleporter mit einer HGS 2000 dahinter. Der Schalter befindet sich die Passage links von euch runter. Aktiviert den



Schalter. Holt die HGS 2000 und geht durch den Teleporter.

Ihr habt eine Minute und fünfzig Sekunden Zeit, um das Gerät zu deaktivieren. Benutzt die HGS 200, um die Wespen zu vernichten und verwendet die Plasma Pistole an dem atomaren Gerät.

## Mission 14 Schleimlagerung

Holt die vier GUIDES MISSILE

LAUNCHERS rechts von euch und fliegt weiter durch den Tunnel. Ballert auf die Schwebfliegen



und auf den Schalter. Dann durch das Loch in der Wand.

Das ist ein Gebiet, bei dem ihr alles ermorden müßt. In diesem Gebiet befindet sich ein Stumpf – merkt euch seine Lage und geht durch das Herd Gate.

### GEHEIMNIS 1

Fliegt über den Tennisball links von euch. Dadurch wird eine FUSION CANNON auf dem Baumstumpf im vorherigen Gebiet hochkommen. Vernichtet das kleine Schwarm-Gebäude und schaut in die Rohre, um mehr GUIDES MISSILE LAUNCHERS zu finden. Das ist ein Gebiet, in dem ihr alles töten sollt. Geht durch das Herd Gate, wenn alles erledigt ist. Der Schalter wird durch eine Phase-



Säule bewacht.

Benutzt die Guides Missile Launcher, um den Schalter zu aktivieren, dann geht durch das Loch in der Wand. Feuere eine Guided Missile durch das Loch und versucht, den Schalter zu treffen. Wenn die Phasen Säulen runtergefahren sind, könnt ihr sicher



weiter. Vernichtet das Schwarm-Gebäude links von euch, um einen



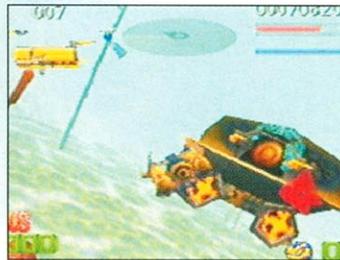
PULS LASER zu bekommen. Feuer die Guided Missiles durch das Loch, um die Geschütztürme auszu-schalten. Wenn die vernichtet sind, findet ihr innerhalb der Geschütz-türme zwei PULSE LASER. Vernichtet die Schleim-Silos.

## Mission 15 Depot Angriff

Hey, Freunde, ihr seid ja schon echt weit gekommen, aber es geht noch weiter. Also, keine Schwäche zeigen, weiter geht's. Hinter eurem Startpunkt findet ihr einen PULSE LASER und einen SPIKER. Bleibt nahe an den Holzwespen und benutzt



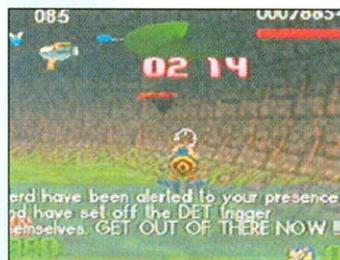
euren Radar. Den ersten Stumpf, den ihr seht, hat einen PULSE LASER unter sich. Die erste Birke, die ihr seht, hat einen PULSE LASER hinter sich. Vernichtet drei Holzwespen,



um in ein anderes Gebiet teleportiert zu werden. Vernichtet den Sporenträger, indem ihr auf seine Motoren feuert. Über den Level hinweg sind verschiedene Pick-Ups verstreut (PLASMA PISTOLEN, SPIKERS).

## Mission 16 Sterilisation

Noch eine Mission geschafft. Holt euch die PLASMA PISTOLE vom Faß und die HGS 2000 von der Getränkedose. Fliegt in dem Abwasserkanal.



Ihr müßt diese Mission vielleicht einige Male machen, bevor ihr erfolgreich dabei seid. Es ist eine Frage, wie gut ihr euch erinnern könnt, wo die Sachen alle sind. Hier



gibt es keine Geheimnisse. Auf dem ganzen Weg sind Pick-Ups, manche in rostigen Rohren an der Wand, andere am Pfad. Ob ihr nun davon abweichen wollt, oder sie einsammeln wollt, das bleibt euch überlassen. Der einzige Weg, diese Mission zu

beenden, ist schnell zu sein und im voraus zu denken. Aber damit haben wir ja keine Probleme. Die beste Waffe ist hier die HGS 2000.

## Mission 17 Skorpion Mörder

Fliegt vorwärts und holt die HGS 2000. Vernichtet damit die Spinne in ihrem Netz. Nachdem ihr die zweite Spinne umgelegt habt, kommt ihr zu



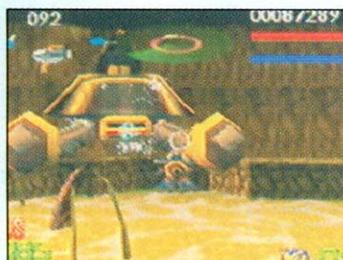
einer kleinen Kreuzung. Erst geht's nach links. Ihr kommt in ein Gebiet voller Pick-Ups, die in kleinen Fächern an der Wand sind. Ihr werdet folgendes finden: 1 EXO-SECT LAUNCHER, 3 PLASMA PISTOLEN, 1 SPIKER, 1 CLUSTER BOMBE, 1600 PUNKTE und drei Blumen mit Nektar. Geht zurück zur Kreuzung und dann rechts. Seid vorsichtig, denn die Spinne auf dem Boden feuert mit zielsuchenden Partikeln. Holt die beiden HGS 200 und zwei GUIDES MISSILE LAUNCHERS aus der Wand mit den Fächern. Macht die Spinne in ihrem Netz alle und nehmt dann die Guides Missile oder die HGS 2000,





um den Herd Commander umzulegen. Laßt die Finger einmal knacken, denn noch ist das Ende nicht in Sicht.

Fliegt in das Gebiet und macht die Libelle alle. Hier sind auch zwei Nischen mit einem vollem Health Pick-Up, einer PLASMA PISTOLE und einem PULSE LASER drin. Murkst die Spinne in ihrem Netz ab und fliegt dann dort durch. Vernichtet die ersten beiden Killa-Pillas, die ihr trifft. Dann kommt ihr in ein Gebiet, wo ihr noch zwei Killa-Pillas findet, einen Herd Commander und einen Killa-Kommander. Tja, Freunde, auch wenn es euch in der Seele weh tut, hier müßt ihr wieder mal zuschlagen. Diese netten kleinen Kreaturen haben nichts Gutes mit euch im Sinn. Ein schneller Schluck Kaffee und dann müßt ihr sie alle in die ewigen Jagdgründe schicken, bevor der Teleporter aktiviert wird. Im Gebiet mit dem Herd Commander findet ihr zwei Blumen mit Nektar, einen EXO-SECT LAUNCHER, eine HGS 2000 in einer großen Schwarm-Struktur. Im Gebiet mit dem Killa-Kommander findet ihr eine PULSE LASER und eine PLASMA PISTOLE. Wenn alle Feinde hin sind, dann geht durch den Teleporter. Ihr müßt nun gegen den Scorpion Tank (Skorpion-Panzer) antreten. Sein Schwachpunkt ist sein Auge zwischen seinen langen Kanonen.



## Mission 18 Kernwaffen

Zerstört den Außenposten des Schwarms im Start-Abschnitt. Legt alle Feinde um, um den Teleporter zu aktivieren

Ganz links vom Startgebiet ist ein voller Health Pick-Up. Wenn ihr im



Stützpunkt seid, dann geht zu dem Ort, wo die Bombe ist. Paßt auf die Lausgewehr Geschützstellung direkt vor dem Bomben-Raum auf. Am besten vernichtet ihr sie auf Entfernung



mit dem Guides Missile Launcher. Direkt vor dem Lausgewehr Stützpunkt gibt es einige davon. Um die Bombe zu holen, müßt ihr den Schalter aktivieren, der mit der Phase Säule verbunden ist.



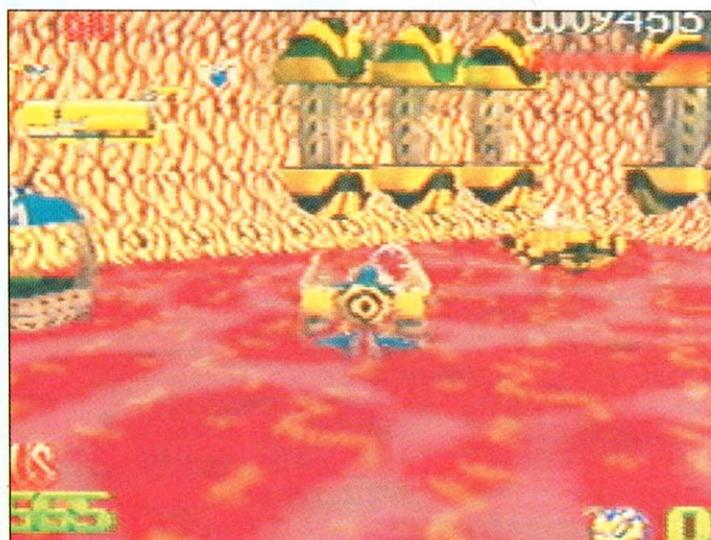
Paßt auf die Moskitos auf. Wenn alle Phase Säulen ausgeschaltet sind, könnt ihr die Bombe holen und den Core Nuke Eingang Teleport betreten.

Beim Betreten des Gebietes seht nach rechts. Ihr werdet ein abgeschiedenes Gebiet sehen, wo der Schalter für die bewachende Phase Säule ausgeschaltet werden kann. Sobald ihr im Core Nuke Gebiet seid, müßt ihr die vier blauen Laserkugeln vernichten. Ihr könnt die Bombe legen, aber haut schnell ab, denn ihr habt nur eine Minute und vierzig Sekunden Zeit..

## Mission 19 Pfortner

Oben auf den kleinen Steinstatuen könnt ihr eine FUSION CANNON und eine HGS 2000 sehen.

Ein Pfad führt zu der Königinnenkammer, doch die Tür ist verschlossen, bis ihr die drei Schlüsselstücke habt. Rechts von euch, hinter der Birke, findet ihr einen vollen Health Pick-Up. Dreht euch von eurem Startpunkt aus um und schaut auf das farbige Wasser – ihr werdet einige CLUSTER BOMBEN und eine PLASMA PISTOLE sehen.





## GEHEIMNIS 1

Fliegt durch den Herd Tempel. Dadurch werden die Pick-Ups um das größere Gebäude herum hinter ihm generiert. Ihr könnt eine HGS 2000, eine PLASMA PISTOLE, eine FUSION CANNON, einen SPIKER und Points-Pick-Ups aufnehmen.



Beobachtet das Wasser und ihr werdet auch einen PULSE LASER finden. Vergeßt nicht, die Vorsprünge an den Wänden zu durchsuchen. Ihr findet eine HGS 2000 an der Wand hinter dem großen Gebäude. Dieses Gebiet hat viele Orientierungspunkte, damit ihr nicht verloren geht. Denkt dran, daß die Statuen in der Nähe des Unterschlupfs der Königin sind, der Herd Tempel befindet sich in der Nähe eures Ausgangspunkts. Vom Herd Tempel aus vorwärts fliegen und dann rechts. Ihr werdet ein Blocker Bug sehen.

Vernichtet es. Weiter vorwärts fliegen. Ihr seht eine große Herd Struktur links von euch und kleine Metallgitter. Macht den ersten Pförtner alle und holt den Schlüssel, den er fallen läßt.

Schaut euch das Gebiet hinter der Birke an. Ihr seht eine CHAIN MOTH und



ein HGS 2000. Überprüft auch die Wand in der Nähe des ersten Pförtners nach zwei PULSE LASER und etwas Nektar. Vernichtet den Herd Commander in der Nähe der Brücke und holt alle Pick-Ups, die ihr könnt. Macht den zweiten Pförtner alle.

Ihr findet einen vollen Health Pick-Up auf dem Wandvorsprung hinter dem Transporter. Holt den zweiten Schlüssel. Dreht euch um und seht zur



Brücke. Schaut nach links. Ihr seht einige Gitter. Dahinter ist der letzte Pförtner. Vernichtet ihn, holt den letzten Schlüssel und eilt zurück zum Eingang der Königinnenkammer. Fliegt durch den Eingang und packt euch die Reihe Pick-Ups ein. Fliegt in den Teleporter.

Ihr werdet in die Königinnen-Arena teleportiert! Bleibt die ganze Zeit in Bewegung und duckt euch vor dem Feuer. Ihr wunder Punkt ist ihr Kopf, doch es wird sehr schwierig, sie zu erwischen. Wenn sie auf euch trampelt, seid ihr sofort tot. Die beste Waffe, um die Königin zu schlagen, ist der PULSE LASER.

Versucht, gut nach oben zu gelangen und feuert dann auf sie herunter. Wenn ihr ihre Gesundheit erst Mal auf Null habt, sinkt sie auf den Boden.

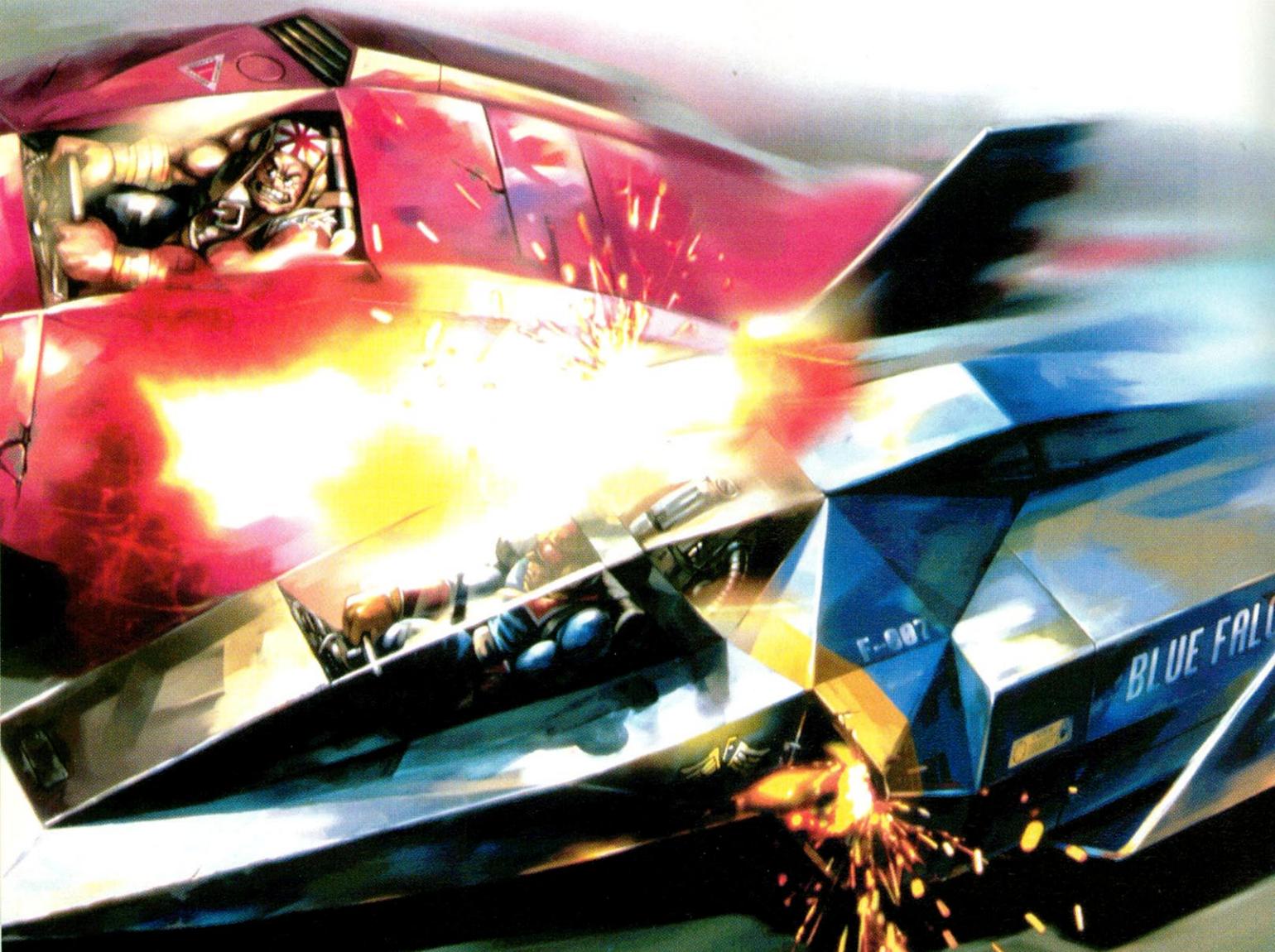
Sie kehrt als puppenartiges Wesen zurück, das sich ständig windet. Bleibt zurück und schießt sie in den Kopf, bis sie tot ist.

Gratulation, ihr habt's geschafft und die Insektenwelt vor der Vernichtung gerettet! Diese boshafte Insekten? Nicht so schlimm wie ihr dachtet, mit dieser Anleitung in der Hand! Und diese Schlüssel? Nicht so schwierig zu finden, mit diesem "Fly-Through", wollt? Bis zum nächsten Mal....summsummsumm!





# F-Zero X



**Endlich! Das schnellste Rennspiel aller Zeiten wurde nach seinen SNES-Tagen zu einem der besten futuristischen Racer übersetzt, die ihr kaufen könnt. Und wir haben auch gute Nachrichten: F-Zero X bietet eine unglaubliche Herausforderung. Wenn ihr also beim Versuch, die Schallmauer zu durchbrechen, steckenbleibt, wird euch diese Anleitung helfen. Schnallt euch an, und wir rennen zur Hölle!**

## CONTROL FREAK:

ANALOG STICK:

A:  
B:  
Hoch C:  
Runter C:  
Rechts C:

Linke C:

Z, R:

ZZ,RR:  
R+ZZ, Z+RR:  
Start:  
L:

Steuert euren Wagen  
Beschleunigen.  
Boost  
Umschauen.  
Bremsen  
Perspektive ändern  
Zu Rundenanzeiger im Multiplayer wechseln.  
Für effektiveres Kurvenverhalten.  
Bump Attacke  
Spin Attacke.  
Pause  
Führungsanzeiger an/aus.

## ALLGEMEINE BEGRIFFE:

### Energieleiste

F-Zero X verwendet ein recht originelles Energieleistensystem. Damit könnt ihr nach der ersten Runde soviel aufladen wie ihr nur wollt, aber damit wird auch eure Schildenergie entladen, und ihr werdet für Angriffe anfällig. Ihr müßt eure Geschwindigkeitslust mit eurem Überlebenswillen ausgleichen!

### Flugzeit

Während ihr in der Luft seid, ist es möglich, den Hub des Wagens zu steuern, indem ihr den Analog Stick vorwärts zu schieben oder rückwärts zu ziehen. Es ist eine gute Idee, nach dem Sprung so schnell wie möglich wieder auf den Boden zurückzukommen, weil die Autos in der Luft nicht beschleunigen können. Dadurch können euch eure Gegner unten überholen. Wenn es aber ein großer Sprung ist, stellt rückwärts ziehen sicher, daß ihr es schaffen werdet!

### Boost Power

Boosting ist eine der Fähigkeiten, die ihr am schnellsten draufhaben müßt, denn sie entscheidet oft über Sieg oder Niederlage. Wenn ihr die erste Runde beendet habt, bekommt ihr die Gelegenheit, euren Booster einzusetzen. Mit der B-Taste aktiviert ihr einen Boost. Macht das aber mit Köpfchen, denn ein Boost im falschen

Moment läßt euch ins Nirwana segeln. Und denkt dran, wenn ihr den Boost einsetzt, verliert ihr Energie.

### Enge Kurven

Wenn ihr eine enge Kurve mit hoher Geschwindigkeit nehmt, ist es Zeit für die Schultertasten und die Z-Taste. Und wenn ihr eine Kurve nach links nehmt, drückt links und haltet die Z-Taste gedrückt. Damit kippt euer Wagen nach links und hält eurer Auto unter Kontrolle. Wenn ihr nun eine Rechtskurve nehmt, drückt rechts und haltet die R-Schultertaste gedrückt. Damit kippt euer Wagen nach rechts.

### Energieleider

Damit das Spiel ein bißchen fairer wird, haben die Jungs von Nintendo Energie-Chargers um die Strecke verteilt. Die erscheinen als rosa Zonen gegen die Streckenwände. Fahrt durch sie durch, um eure Energie aufzuladen. Die sind auch dringend nötig, wenn ihr Boosts verwenden wollt.

### Luftbremse

Die wird während der Rennen nicht oft eingesetzt, ist aber sehr brauchbar, wenn euch ein anderer Fahrer gerammt hat, oder wenn ihr sonst die Kontrolle über euren Wagen verloren habt. Die Luftbremse wird mit der Unten-C-Taste aktiviert.

Das ist der durchschlagendste Angriff im Game. Wenn ihr das richtig hinbekommt, schleudert euer Gegner in den Tod. Diesen Angriff legt ihr hin, indem ihr entweder die Z-Taste runterhaltet und dabei dann die R-Schultertaste zweimal drückt, oder die R-Schultertaste und die Z-Taste zweimal drückt.

### Bump Attacke

Dieser Angriff hier ist sehr einfach zu verwenden und schiebt eurem Gegner entweder in die Absperrung oder von der Strecke. Das macht ihr, indem ihr entweder die Z-Taste oder zweimal die R-Schultertaste drückt.

### Kamera Action

Ihr könnt die Kamera-Einstellung ändern, indem ihr die Rechts-C-Taste drückt. Ihr könnt euch auch beim Fahren umschaun, indem ihr die Hoch-C-Taste drückt.



## ALLGEMEINE HINWEISE

Ihr bekommt einen Boost-Start, wenn ihr das Gas genau in dem Moment gedrückt haltet, wenn der Sprecher „GO“ sagt!

Bei manchen Kurven solltet ihr vom Gas runter gehen. Aber ihr müßt nicht gleich bremsen!

Bewegt euren Analog-Stick bei hohen Geschwindigkeiten langsam und glatt, und nicht ruckartig, sonst könnt ihr euch aufs Dach legen.

Konzentriert eure Angriffe immer auf jemanden, der in der Gesamtwertung vor euch liegt. Auf diese Weise könnt ihr ihn völlig aus dem Rennen werfen.

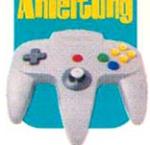
Laßt kurz das Gas los, wenn ihr die Kontrolle über euren Wagen verliert. Ein Stoß von hinten gibt euch einen Boost, aber paßt auf, daß ihr die anderen nicht von hinten anschiebt.

Boosted, während ihr in den Energie-Chargern seid, damit verbraucht ihr keine Energie!

## GAME MODI

Bevor ihr überhaupt mal ein Rennen anfangen könnt, müßt ihr erst einmal auswählen, wie ihr nun rennen wollt, welchen Wagen ihr wählt, und auch welche Beschleunigung ihr hier verwenden wollt. So, nachfolgend die verschiedenen Gamemodi:





## GP Race

Hier könnt ihr euch aussuchen, in welchem Cup ihr antreten wollt. Ihr habt anfangs die Wahl zwischen Jack, Queen oder King Cup, obwohl ihr an mehr Cups herankommt, wenn ihr die gewinnt. Jeder Cup besteht aus sechs Rennen gegen 29 andere Wagen. Je nachdem, in welcher Lage ihr endet, werdet ihr mehr Punkte sammeln: 100 Punkte für ersten Platz, 93 Punkte für zweiten, 87 Punkte für dritten, 81 Punkte für vierten, usw.

Ein Fahrer, der das Rennen nicht beendet, wird keine Punkte bekommen, also paßt auf eure Energie auf und kommt auch nicht von der Strecke ab. Wenn ihr rausfällt, oder ein Rennen neustartet, werdet ihr euren Wagen verlieren. Ihr bekommt 6 Wagen im Novice (Anfänger) Schwierigkeitsgrad, 5 Wagen in Standard, 4 in Expert, und 3 in Master. Wenn ihr alle Autos verloren habt, ist euer Spiel gelaufen, Leute.

## Zeitangriff

Tretet gegen euch selber an, um eine tolle Zeit zu erzielen. Die besten drei Zeiten und besten Runden werden nun gespeichert, genau wie auch das verwendete Auto.

## Todesrennen

Seid ihr voll abgefahren? Dann nix wie los: Hier habt ihr jetzt eine spezielle Looping-Strecke, wo ihr sehen könnt, wie schnell ihr die anderen 29 Renner fertigmacht! Voll verschärft!

## VS Battle

Tretet gegen eure Kumpels an, mit zwei, drei, oder vier Spielern.

## Übung

Macht euch eine bestimmte Strecke Probleme? Übung macht den Meister. Ihr könnt nur auf den Strecken üben, die ihr geöffnet habt. Boosts können auf der ersten Runde verwendet werden.

## GEHEIMCUPS

Ihr werdet mit einem X belohnt, wenn ihr auf einem neuen Schwierigkeitsgrad

ein Rennen gewinnt. Wenn ihr drei X eingesammelt habt, erscheint eine neue Reihe mit wählbaren Autos. Wenn ihr dann auch die drei Cups im Standard-Schwierigkeitsgrad vollendet habt, bekommt ihr einen neuen Cup, den Joker Cup. Ein X Cup wird eröffnet, wenn ihr die anderen vier Cups im Experten-Schwierigkeitsgrad vollendet habt. Wenn ihr den X Cup eröffnet habt, wird ein Master-Schwierigkeitsgrad zugänglich. Der X Cup stellt Strecken nach dem Zufallsgenerator her und wird euch auf über Jahre hinweg unterhalten!

## DIE AUTOS

Die Autos werden nach Chassis, Boost und Grip bewertet. Ihr müßt diese alle selbst auswerten um das Spiel zu gewinnen.



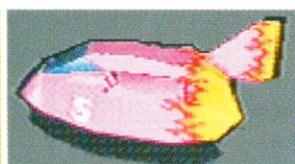
NAME	Blue Falcon
FAHRER	Captain Falcon
CHASSIS	Gut
BOOST	Durchschnittlich
HAFTUNG	Schlecht



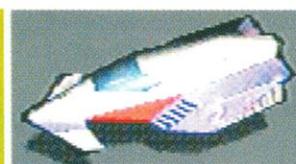
NAME	Golden Fox
FAHRER	Dr. Stewart
CHASSIS	Schlecht
BOOST	Gut
HAFTUNG	Schlecht



NAME	Wild Goose
FAHRER	Pico
CHASSIS	Gut
BOOST	Gut
HAFTUNG	Durchschnittlich



NAME	Fire Stingray
FAHRER	Samurai Goroh
CHASSIS	Gut
BOOST	Schlecht
HAFTUNG	Gut



NAME	White Cat
FAHRER	Jody Summer
CHASSIS	Durchschnittlich
BOOST	Durchschnittlich
HAFTUNG	Gut



NAME	Red Gazelle
FAHRER	Mighty Gazelle
CHASSIS	Schlecht
BOOST	Gut
HAFTUNG	Durchschnittlich



NAME	Iron Tiger
FAHRER	Baba
CHASSIS	Gut
BOOST	Durchschnittlich
HAFTUNG	Schlecht



NAME	Deep Claw
FAHRER	Octman
CHASSIS	Gut
BOOST	Gut
HAFTUNG	Durchschnittlich



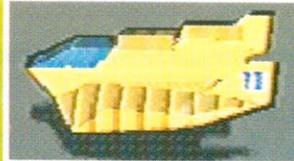
NAME	Crazy Bear
FAHRER	Dr. Clash
CHASSIS	Gut
BOOST	Gut
HAFTUNG	Schlecht



NAME	Great Star
FAHRER	Mr. EAD
CHASSIS	Schlecht
BOOST	Gut
HAFTUNG	Schlecht



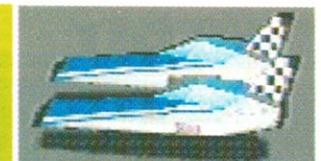
<b>NAME</b>	Big Fang
<b>FAHRER</b>	Bio Rex
<b>CHASSIS</b>	Gut
<b>BOOST</b>	Schlecht
<b>HAFTUNG</b>	Gut



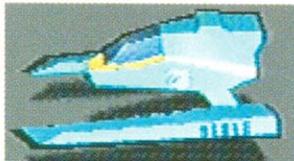
<b>NAME</b>	Mad Wolf
<b>FAHRER</b>	Billy
<b>CHASSIS</b>	Gut
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Durchschnittlich



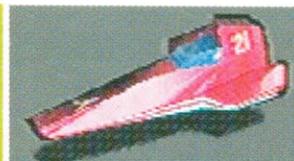
<b>NAME</b>	Night Thunder
<b>FAHRER</b>	Silver Neelson
<b>CHASSIS</b>	Gut
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Schlecht



<b>NAME</b>	Twin Noritta
<b>FAHRER</b>	Gomar and Shioh
<b>CHASSIS</b>	Schlecht
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Gut



<b>NAME</b>	Wonder Wasp
<b>FAHRER</b>	John Tanaka
<b>CHASSIS</b>	Schlecht
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Schlecht



<b>NAME</b>	Queen Meteor
<b>FAHRER</b>	Mrs. Arrow
<b>CHASSIS</b>	Schlecht
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Gut



<b>NAME</b>	Hell Hawk
<b>FAHRER</b>	Blood Falcon
<b>CHASSIS</b>	Gut
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Schlecht



<b>NAME</b>	Astro Robin
<b>FAHRER</b>	Jack Levin
<b>CHASSIS</b>	Gut
<b>BOOST</b>	Schlecht
<b>HAFTUNG</b>	Gut



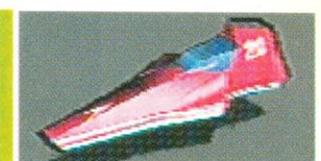
<b>NAME</b>	Little Wyvern
<b>FAHRER</b>	James McCloud
<b>CHASSIS</b>	Schlecht
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Gut



<b>NAME</b>	Death Anchor
<b>FAHRER</b>	Zoda
<b>CHASSIS</b>	Schlecht
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Durchschnittlich



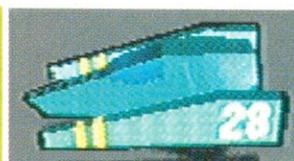
<b>NAME</b>	Wild Boar
<b>FAHRER</b>	Michael Chain
<b>CHASSIS</b>	Gut
<b>BOOST</b>	Durchschnittlich
<b>HAFTUNG</b>	Durchschnittlich



<b>NAME</b>	King Meteor
<b>FAHRER</b>	Super Arrow
<b>CHASSIS</b>	Schlecht
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Gut



<b>NAME</b>	Super Piranha
<b>FAHRER</b>	Kate Alen
<b>CHASSIS</b>	Gut
<b>BOOST</b>	Durchschnittlich
<b>HAFTUNG</b>	Gut



<b>NAME</b>	Mighty Hurricane
<b>FAHRER</b>	Roger Buster
<b>CHASSIS</b>	Schlecht
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Gut



<b>NAME</b>	Space Angler
<b>FAHRER</b>	Leon
<b>CHASSIS</b>	Durchschnittlich
<b>BOOST</b>	Durchschnittlich
<b>HAFTUNG</b>	Gut



<b>NAME</b>	Mighty Typhoon
<b>FAHRER</b>	Draq
<b>CHASSIS</b>	Durchschnittlich
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Schlecht



<b>NAME</b>	Hyper Speeder
<b>FAHRER</b>	Beastman
<b>CHASSIS</b>	Durchschnittlich
<b>BOOST</b>	Durchschnittlich
<b>HAFTUNG</b>	Gut



<b>NAME</b>	Green Panther
<b>FAHRER</b>	Antonio Guster
<b>CHASSIS</b>	Gut
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Gut



<b>NAME</b>	Black Bull
<b>FAHRER</b>	Black Shadow
<b>CHASSIS</b>	Gut
<b>BOOST</b>	Schlecht
<b>HAFTUNG</b>	Gut



<b>NAME</b>	Sonic Phantom
<b>FAHRER</b>	The Skull
<b>CHASSIS</b>	Durchschnittlich
<b>BOOST</b>	Gut
<b>HAFTUNG</b>	Schlecht



# jack Cup

# JACK

## MUTE CITY



Seid vorsichtig, daß ihr euch nicht überschlagt! Setzt die rechten Booster ein. Bei der nächsten Runde nun ständig boosten, bis ihr die Energie-Recharger erreicht. Von da an sehr vorsichtig mit dem Booster sein, bis ihr dann zu dem letzten Energie-Recharger gelangt, und dann boostet wieder ständig bis zum Ende des Spiels.

## SILENCE

Bevor ihr die Strecke anfangt, montiert ihr den Tacho ganz rechts auf der Seite. Es gibt einen Haufen Speed-Boosts auf der Strecke und leichte Kurven. Am besten spielt ihr diese Strecke ein paar Mal, so daß ihr herausfindet wo die Boosts sind. Ihr müßt den A-Stick nach oben halten wenn ihr eine Energie-Recharge Zone erreicht, sonst werdet ihr von der Strecke geworfen.



## SAND OCEAN



Versucht, in den Tunnels so nahe wie möglich am Boden, entlang einer Linie, zu fahren so daß ihr gerade auf der Strecke rauskommt. Sonst ist Tod euer Lohn. Das macht die Strecke von der Distanz auch kürzer und ihr werdet die Strecke schneller abschließen. Und vergeßt nicht den Speedboost am Ende des Zweiten Tunnels.

## DEVILS FOREST



Dies ist eine gerade-linige Strecke wo keine offensichtlichen Probleme vorhanden sind. Nachdem ihr dem Geröll auf der Straße ausgewichen seid, boostet ihr dann einmal, um der Ecke zu entgehen.

## BIG BLUE

Diese Strecke ist eine der schönsten im Spiel. Hier könnt ihr auf der Außenseite des Rohres rasen. Die Boosts machen einen echten Unterschied. Der erste ist oben rechts, der zweite auf der linken, dann gerade, wieder links, und der Rest ist wieder oben Rechts. Solltet ihr diese nicht erreichen können, dann fährt auf der Innenseite des Rohres, da die Distanz dann auch kürzer ist.



## PORT TOWN



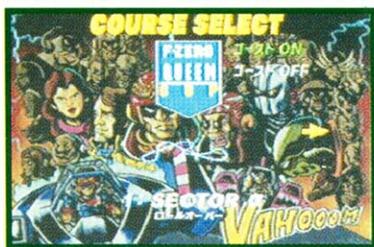
Auf dieser Strecke werdet ihr die Z und die R Tasten benutzen müssen um in eine Kurve zu gehen. Sobald ihr nach einem großen Jump-Boost landet, drückt die Boosts zwischen den Energie-Chargers.



# QUEEN

## queen Cup

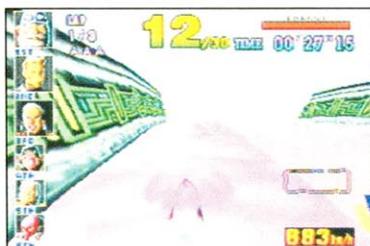
### SECTOR ALPHA



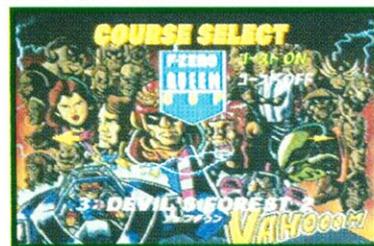
Auf dieser Strecke müßt ihr aggressiv fahren. Am besten forciert ihr euch den Weg durch die anderen Wagen mit der Spin und der Bump Attacke. Und macht klar das ihr auch die beiden Boosters gleichzeitig drückt, die braucht man unbedingt.

### RED CANYON

Nehmt die Kurven sehr aggressiv. Viele der anderen Autos werden sich nun zusammendrängeln. Attackiert sie mit dem Bump. Nehmt alle Booster, außer die in der Nähe der Energie-Recharger, solltet ihr wenig Energie haben. Behaltet die Kontrolle über euer Auto wenn ihr springt, so daß ihr nicht zu Tode stürzt.



### DEVIL'S FOREST 2



Versucht die Boosters vor einer Kurve zu aktivieren, da ihr die extra Geschwindigkeit als Spin Angriffs Methode benutzen könnt. Benutzt alle Booster aber spart euren eigenen, es ist einfach sich in die Luft zu jagen.

## MUTE CITY 2



Diese Strecke beinhaltet mehrere enge Gebiete. Während ihr durch diese fahrt, paßt auf daß ihr keines der anderen Autos bump, da ihr ihnen nur einen Boost geben werdet. Es ist sehr wichtig alle Jumps zu machen, da sie euch an den anderen Fahrern vorbeibringen.

## BIG BLUE 2

Die barrierenlose Gegend am Anfang der Strecke ist ideal, um die anderen Fahrer mit einer Bump-Attacke aus dem Rennen zu werfen. Sehr vorsichtig in den Kurven sein, speziell nach dem Energie-Charger.



## WHITE LAND 2



Direkt nach dem Geröll ist ein Spitzenplatz um die anderen Autos aus dem Rennen zu werfen. Ihr müßt vorsichtig sein und nicht zu weit bei den Jumps zu springen, da die Gegend keine Barrieren hat. Im Flug den Analog Stick nach oben drücken um sicher auf der Strecke zu landen.



# KING

## king cup

### FIREFIELD



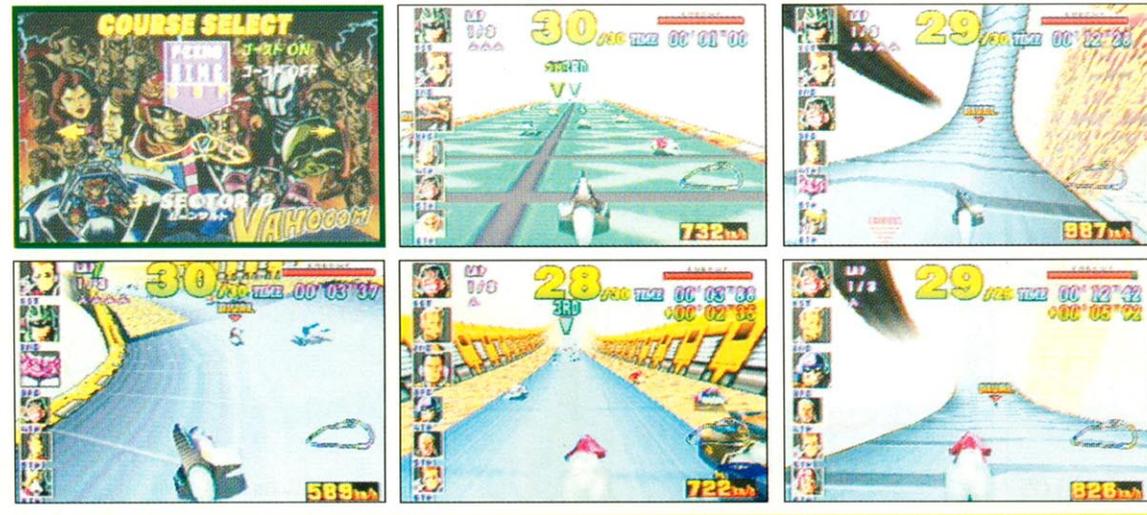
Ihr könnt den Jump benutzen um die Haarnadelkurven zu umgehen. Versucht alle Extra Boosters aufzulesen, da sie euch nötigen Speed geben. Bleibt vom Geröll weg, und richtet euch gerade aus, nach dem letzten Sprung, nahe des Endes.

### SILENCE 2

Vermeidet die Mauer, nach dem ersten und zweiten Boost. Die anderen Fahrer bleiben nahe der Mauer und stoßen zusammen. Hier gibt es eine Gelegenheit, eine Spin Attacke auszuführen. Vermeidet das Geröll, und benutzt die R und Z Tasten, um tief in die Kurven zu gehen. Ein gut gezielter Spin kann ein paar Rivalen, auf der Schraube, aus dem Spiel schmeißen.

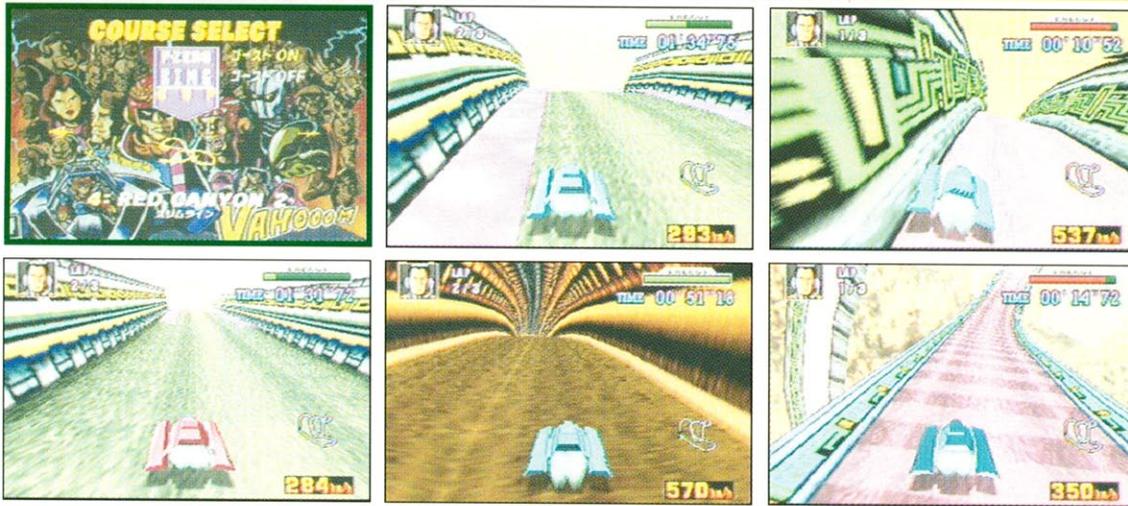


### SECTOR BETA



Fahrt in das Geröll, aber vergesst den Boost nicht. Nach dem ersten Loop und der Landeplatz nach dem ersten Jump, eignen sich gut für Gegner Absendung. Nehmt den Boost am Loop vorsichtig, da die Strecke vor euch keine Barrieren hat. Nach dem zweiten Loop ist ein weiteres barrierenloses Gebiet mit explodierenden Minen.

## RED CANYON 2



Diese Strecke ist eine der engsten des Spieles. Achtet auf die Autos vor euch und attackiert sie, wenn ihr könnt. Den Boost nicht so oft benutzen, da die Mauern euch von der Strecke fliegen lassen. Überhaupt nicht boosten, wenn ihr ein Auto mit niedrigem Chassis fährt. Und vergesst auf keinen Fall die Boosts, sehr wichtig.

## WHITELAND 2

Die Schalenstrecke ist gefährlich, man wird viele Gegner durch Seitenangriffe los, ist aber selbst in Gefahr, von der Strecke zu kommen. Vorsichtig mit den Boosts, da euch über die Strecke hinaus katapultieren könnten. Solltet ihr eine Kurve verpassen, drückt Runter-C und die Z oder R Taste. Das weiße Gebiet am Ende der Ebene ist ideal für das Boosten.



## MUTE CITY 3

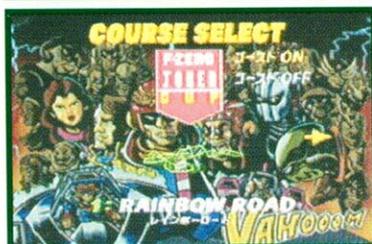


Alle Kurven auf dieser Strecke sind totale Killer. Nachdem ihr auf einen Jump gestoßen seid, bereitet euch mit der Z oder R Taste vor, in der Luft zu drehen. Auf der barrierenlosen Länge gibt es eine Kurve ohne Barriere. Auf keinen Fall boosten.



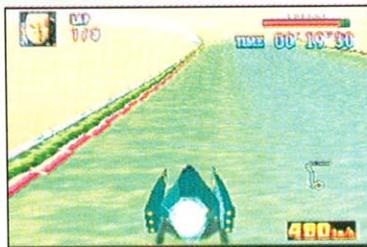
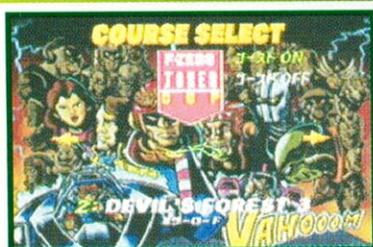
# joker cup

## RAINBOW ROAD



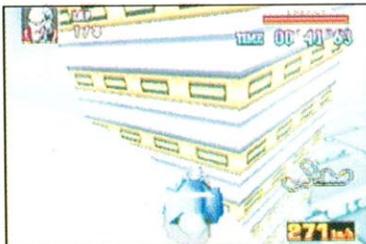
Es gibt viele Gebiete ohne Barrieren. Weicht den Minen aus und holt die Energie-Chargers zu, ständig boosten. Wenn ihr den Abgrund auf der zweiten oder dritten Runde mit vollem Tempo trifft, fliegt ihr in die Luft. Zur Strecke hin ausrichten und versucht wieder darauf zu landen. Ihr bekommt so mehr Tempo und überholt alle Gegner.

## DEVIL'S FOREST 3



Die kürzeste Strecke im Spiel. Es gibt vier Gegenden ohne Barriere, toll um die Gegner aus dem Rennen zu werfen.

## SPACE PLANT



Ihr habt also gedacht daß das Rohr in Big Blue schwierig war? Abwarten! Die Gegend vor dem Rohr ist kein Problem. Das Rohr ansich hat keine Boosters, also versucht, auf dem Rohr zu bleiben. Fahrt durch alle Energie-Chargers und bereitet euch dann auf den großen Sprung danach vor.

## SAND OCEAN 2



Bleibt auf der Strecke. Benutzt die Boosts und dreht mit der Z oder R Taste ab, wenn es notwendig ist. Dies ist einer der leichteren Strecken.

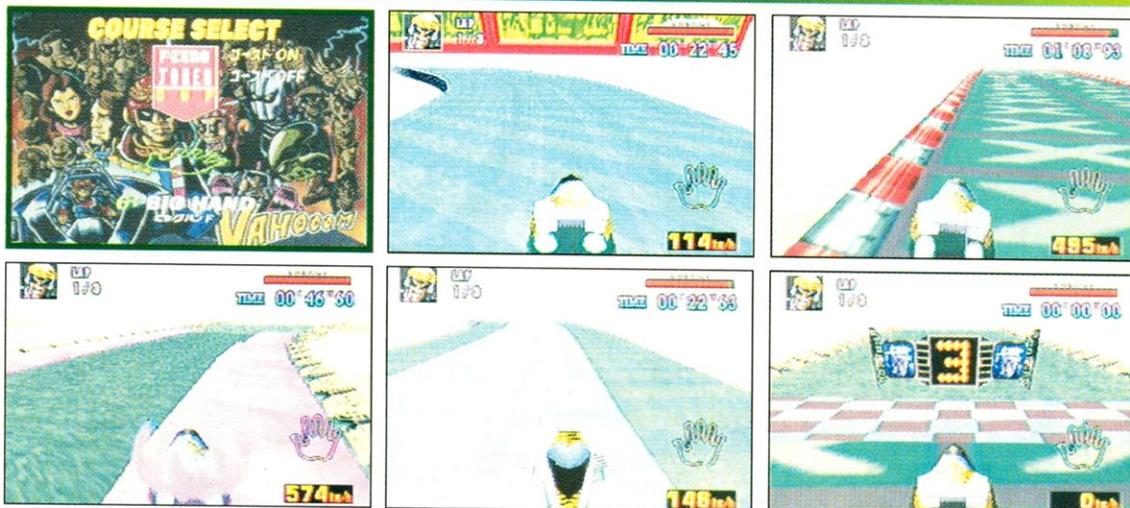
## PORT TOWN 2

Eine neue verbesserte Version von F-Zeros Port Town II. Es ist eine echte Herausforderung für eure Fahrkünste. Immer in die Kurve mit der Z oder R Taste gehen, and auch das Bremsen manchmal nicht vergessen.



Fast die ganze Strecke ist ohne Barrieren, seid also vorsichtig. Nicht auf dem Eis bremsen da ihr sonst Kontrolle verlieren werdet. Das ist der letzte der konventionellen Strecken und es ist nicht einfach.

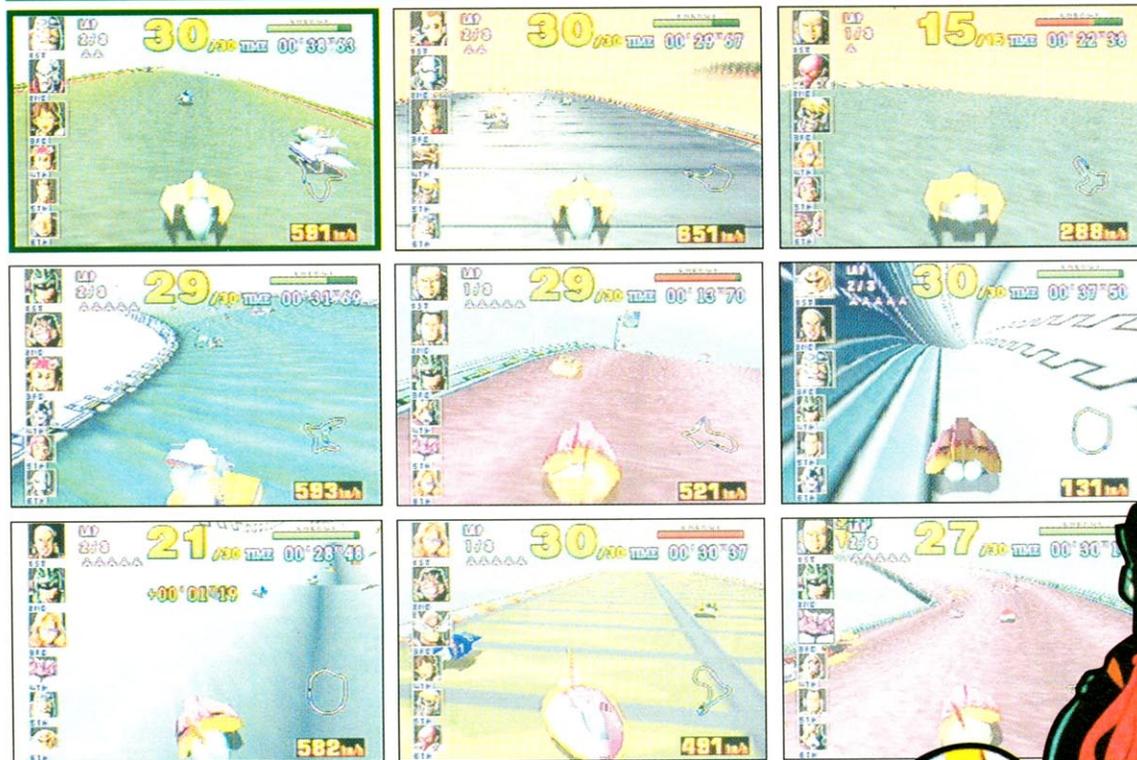
## BIG HAND





# X-CUP

# X-CUP



Dieser Cup hat sechs verschiedene Strecken die wahllos gestartet werden. Ihr müßt F-Zero wirklich gut beherrschen, bevor ihr euch an den X-Cup ranwagt. Das ist auch der Grund, warum sich dieser Teil erst offenbart, nachdem ihr das Hauptspiel auf dem Experten Schwierigkeitsgrad vollendet habt.

## CHEATS

Alle Strecken, Schiffe und alle Schwierigkeitsgrade.  
L,Z,R,C-HOCH,C-RUNTER,C-LINKS,C-RECHTS, START, auf dem Select Game Schirm.

## Verchiedene Farben

Wählt ein Schiff, dann drückt R oder Z auf dem Statistics Schirm.

## Mini Racers

Haltet L+R+C-Hoch, C-Runter+C-Links+C-Rechts auf dem Select Ship Schirm.

## Ship Vorschau

Wählt ein Schiff, und drückt C-Hoch, C-Runter, C-Links, C-Rechts auf dem Statistik Schirm.

## Joker Cup Strecken

Gewinnt die Jack, Queen und King Cups mit dem Standard Schwierigkeitsgrad, dann bekommt diese Strecken.

## X-Cup Strecken

Gewinnt alle Cups auf dem Expert Schwierigkeitsgrad.

## Master Schwierigkeitsgrad

Gewinnt alle Cups auf allen drei Schwierigkeitsgraden.

*Also meine kleinen Boy und Girl Rennfahrer, das ist all die Info die ihr braucht, um ein Großmeister des F-ZeroX Rennens zu werden. Ihr werdet uns bald eure Hi-Scores schicken damit wir sie hier im 64Gamer abdrucken können. Bis dann!*



# 64 GAMER

# Eine Augenweide!

**EXTRA! 3 SOLUTIONS - MEGA-SPIELFÜHRER!**

## 64 GAMER

LEBENSWICHTIGER LEITFADEN FÜR DIE NINTENDO-GENERATION

100% INFOFISSEL

### SILICON VALLEY

Wir gehen ins Orbit mit DMAs verrückten Puzzler

### SPIELFÜHRER ZU STARSHOT

Zirkuswelt Platform Action mit Infogames Wahnsinnshelden

### WIPEOUT 64

Der ultimative, futuristische Renner! Endlich auf dem N64!

Auch in diesen Ausgaben:

- MICRO MACHINES ■ V-RALLY '98
- NHL '99 ■ S.C.A.R.S. ■ TURK 2
- BODY HARVEST ■ ZEIN

RECHENUNG DER VERLAGSNUMMERN

DM 7.80

REVIEWS

- TURK 2
- BODY HARVEST
- WIPEOUT 64
- SILICON VALLEY
- V-RALLY '98
- STARSHOT
- NHL '99
- S.C.A.R.S.
- V-RALLY '98

VORSCHAU

- MICRO MACHINES
- RAYMAN 2
- FEATURE
- ZELDA

# Jetzt im Handel!



# WWF Warzone

Hier ist es: eure Chance, um den WWF World Championship Gürtel zu spielen. Das einzige Problem ist, dass die anderen Wrestler ziemlich harte Typen sind. Daher haben wir uns entschieden, euch mit dieser kompletten Anleitung eine helfende Hand zu reichen. Hier habt ihr alle Moves und alle Cheats. Denkt dran, wenn ihr im Zweifel seid, fragt 64 Strategien...!

## Steuerungen

- Analog Stick – Steuert den Wrestler
- D-Pad – Wie Analog Stick
- 'A' Taste – Tritt
- 'B' Taste – Schlag
- 'C' Taste hoch – Klettern
- 'C' Taste runter – Blockieren
- 'C' Taste links – Tie-up
- 'C' Taste rechts – Rennen
- Start Taste – Pause
- Schultertasten – Ducken li und re

## Grund Künste:

### STANDARD TRITTE UND SCHLÄGE

Die können überall, wo der Gegner ist, durchgeführt werden.

- Quick Kick: Tritt
- Hard Kick: Links oder Rechts, Tritt
- Punch: Schlag
- Choke: Hoch oder Runter, Schlag
- Haymaker: Links oder Rechts, Schlag

### STÜHLE, TISCHE UND GLOCKEN

Im Waffenmodus bekommt ihr die Chance, einige verschiedene fiese Gegenstände gegen euren Gegner einzusetzen. Um eine dieser Waffen aufzunehmen, stellt ihr euch darüber, und tippt Tie-Up. Um den Gegner damit zu schlagen, tippt Schlag. Um die Waffe fallenzulassen, tippt ihr wieder Tie-Up.



### KOPFSCHMERZEN

Um den Kopf des Gegners an den Stahlkäfig zu knallen, an den Käfig stellen und rechten oder linken Schlag tippen.

### BEENDENDE MOVES

Die können nur ausgeführt werden, wenn die Gesundheit des Gegners im roten Bereich ist. Diese Moves werden später noch weiter erklärt.

### SUPERFLIEGE

Beim Stahlkäfig-Match auf Klettern tippen, wenn ihr am Käfig seid. Hochklettern. Oben entweder Schlag oder Tritt drücken, um ein Flugangriff auf euren Gegner zu starten.

### AM KÄFIG RAPPELN

Wenn euer Gegner versucht, aus dem Käfig zu klettern, dann geht zur Wand und tippt Tie-Up, damit er runterfällt.

### IRISCHE PEITSCHEN

Um euren Gegner in die Seile zu schlagen, tippt li oder re, li oder re blockieren, oder hoch oder runter, hoch oder runter, blockieren.

### VERHÖHNEN

Jeder Wrestler kann seinen Gegner beim Match verhöhnen, indem er folgende Kommandos verwendet:

- Taunt 1: Drückt Schlag + Block
- Taunt 2: Drückt Tie-up + Tritt

## UNDERTAKER & KANE

Zwei der härtesten Wrestler des Spiels. Leider sind sie sehr langsam und brauchen lange, um einen simplen Schlag auszuführen, daher sind sie für Angriffe offen.



### BACK SMASH

Dieses Moves von hinter eurem Gegner ausführen.

Neck breaker:

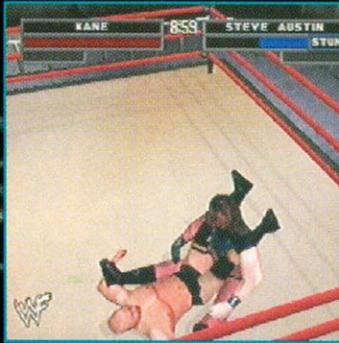
- Tritt, Schlag oder Tie-Up
- Reverse ddt: li oder re, links oder re, Tritt
- Reverse ddt: li oder re, li oder re, Schlag
- Side slam (geheim): li oder re, li oder re, hoch, Tie-up



### TIE-UP MOVES

Macht diese Moves wenn ihr und euer Gegner in Tie-Up Position seid.





Back breaker:  
Tritt

Atomic drop:  
Schlag

Sidewalk slam:  
Tie-Up

Northern lights suplex:  
links oder rechts, Schlag

Ddt:  
links oder rechts, Schlag

Gut wrench power bomb:  
links oder rechts, Tie-Up

Vertical suplex:  
links oder rechts, runter, Tritt

Overhead belly belly suplex:  
links oder rechts, hoch, Schlag



**Choke slam:**  
li oder re, nicht li oder re, Tie-Up

Tombstone piledriver (geheim):  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tie-Up

## ECKEN MOVES

Diese Moves könnt ihr machen, wenn euer Gegner in der Ecke steht und überwältigt ist.

( – vor dem Gegner)

Choke with boot:  
Tritt

Climb turnbuckle and pummel:  
Schlag (wiederholend)

Choke with boot:  
Tie-Up

Overhead press:  
li oder re, li oder re, Tritt

Belly belly suplex:  
li oder re, li oder re, Schlag

Top rope double underhook:  
li oder re, li oder re, Tie-Up

Top rope superplex (geheim):  
hoch oder runter, hoch oder runter, nicht hoch oder runter, Tritt

( – hinter dem Gegner)

Head into turnbuckle:  
Tritt (wiederholend)

Head into turnbuckle:  
Schlag (wiederholend)

Head into turnbuckle:  
Tie-Up (wiederholend)

Pump handle slam:  
links oder rechts, Tie-Up:

Pump handle slam :  
Hoch oder runter, Tie-Up:

( – auf Gegner zulaufen)

Charging clothesline:  
Tritt

Charging clothesline:  
Schlag

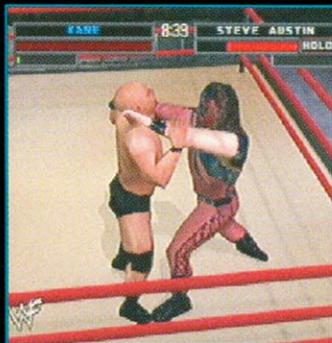
Charging clothesline:  
Tie-Up

## SPEZIELLE ATTACKEN

Diese Moves können ausgeführt werden, wenn man nahe am Gegner steht.

Front face ddt:  
li oder re, li oder re, Tie-Up

Overhead belly belly suplex:  
li oder re, runter, Tie-Up



Choke slam:  
runter, runter, Schlag

Ddt:  
links oder rechts, runter, Tritt

Gut wrench:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag

Neck breaker:  
li oder re, runter, Schlag

Side belly belly suplex:  
li oder re, nicht li oder re, Tie-Up

Short arm clothesline:  
links oder rechts, hoch, Tie-Up

Single arm ddt:  
links oder rechts, hoch, Tritt

Snap mare:  
links oder rechts, hoch, Schlag

Throat toss:  
runter, hoch, Tie-Up

Vertical suplex:  
li oder re, nicht li oder re, Tritt

## GRUND HALTEGRIFFE

Ausführen, wenn euer Gegner betäubt auf dem Boden liegt.

( – auf den Füßen des Gegners)

Elbow drop onto leg:  
li oder re, li oder re, Tritt

Half crab:  
li oder re, nicht li oder re, Tritt

Surfboard:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt

Leg lock (secret):  
li oder re, nicht li oder re, li oder rechts, Tritt

( – auf den Kopf des Gegners)

Arm wrench:  
li oder re, li oder re, Schlag

Squeeze head:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag

Painkiller:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

## BODEN ATTACKEN

Diese Angriffe ausführen, wenn euer Gegner am Boden liegt.

( – wenn ihr oberhalb eures Gegners steht)

Leg drop (at side):  
Tritt

Stomp:  
Tritt

Knee drop:  
runter, Tritt

Elbow drop:  
Schlag

( – wenn ihr auf Gegner zulauft)

Leg drop (at side):  
Tritt

Fist drop:  
Tritt

Fist drop:  
Schlag

Falling headbutt:  
Tie-Up



## ATTACKEN GEGEN RENNENDE GEGNER

Diese Angriffe werden durchgeführt, wenn der Gegner auf euch zuläuft.

Boot to face:

Tritt

Clothesline:

Schlag

Power slam:

Tie-Up

Spinebuster (secret):

links oder rechts, Tie-Up

## RENNENDE MOVES

Durchführen, wenn der Gegner auf euch zuläuft.

Flying clothesline:

Schlag

Flying clothesline:

Tritt

Spinning neck breaker:

Tie-Up

## TURNBUCKLE MOVES

Durchführen, wenn ihr auf dem Turnbuckle steht.

( – Gegner am Boden)

Fist drop:

Tritt

Fist drop:

Schlag

Fist drop:

Tie-Up

Double foot stomp:

Tritt + blockieren

Splash:

Schlag+Tie-Ups

Driving elbow (geheim):

li oder re, nicht li oder re,

Schlag + Tie-Up

( – stehender Gegner)

Drop kick turnbuckle:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Axehandle smash:

Tritt + blockieren

Clothesline turnbuckle:

Schlag + Tie-Up

Forearm smash (geheim):

li oder re, nicht li oder re,

Tritt + Tie-Up

## APRON MOVES

Diese Moves werden gemacht, wenn ihr an der Ringschürze steht.  
(Gegner auf dem Boden)

Fist drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Double foot stomp:

Tritt + blockieren

Splash:

Schlag + Tie-Up

( – stehender Gegner)

Drop kick apron:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

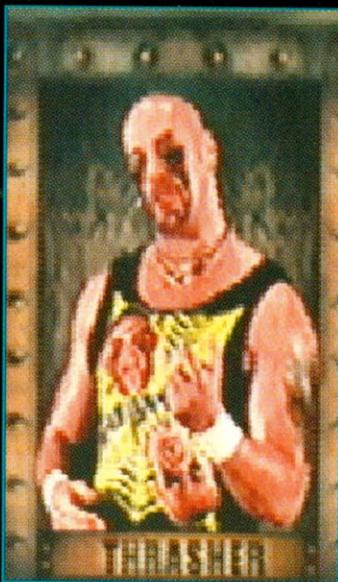
Axehandle smash:

Tritt + blockieren

Clothesline apron:

Schlag + Tie-Up

## THRASHER



Ein sehr guter All-Round Wrestler, schnell und agil mit spektakulären Turnbuckle Moves, einschl. des berühmten Shooting Star Press.

Ein guter Wrestler für den Anfang.

## BACK SMASH

Diese Moves hinter dem Gegner ausführen.

Russian leg sweep:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Neck breaker:

li oder re, li oder re, Tritt

Reverse ddt:

li oder re, li oder re, Schlag

Side slam:

li oder re, li oder re, Tie-Up

Belly back suplex (geheim):

li oder re, hoch, nicht links oder rechts, Tie-Up

## TIE-UP MOVES

Diese Moves durchführen, wenn ihr und euer Gegner in einer Tie-Up Position seid.

Hiptoss:

Tripp

Neck breaker:

Schlag



Inverted atomic drop:

Tie-Up

Fisherman's suplex:

links oder rechts, Tritt

Side slam:

links oder rechts, Schlag

Samoan drop:

links oder rechts, Tie-Up

Northern lights suplex:

links oder rechts, runter, Tritt

Sidewalk slam:

links oder rechts, ho oder ru, Schlag

Brainbuster:

li oder re, ho oder ru, Tie-Up

## ECKEN MOVES

Diese Moves durchführen, wenn Gegner betäubt in der Ecke ist.

( – Gegner gegenüber)

Chest chop (repeating):

Tritt oder Schlag

Splash in corner:

Tie-Up

Flying head scissors:

li oder re, li oder re, Tritt

Hurricanrana:

li oder re, li oder re, Schlag

Hurricanrana:

ho oder ru, ho oder ru, Schlag





Swinging ddt:  
li oder re, li oder re, Tie-Up  
Superplex (secret):  
li oder re, runter, nicht li oder  
rechts, Schlag

( – hinter dem Gegner)

Head into turnbuckle:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

Pump handle slam:

li oder re, Tie-Up

Pump handle slam:

ho oder ru, Tie-Up

( – zum Gegner hin laufen)

Charging butt bump:

Tritt, Schlag oder Tie-Up



## SPEZIELLE ATTACKEN

Diese Moves werden durchgeführt,  
wenn ihr nahe am Gegner steht.

Front face ddt:

li oder re, nicht li oder re, Schlag

Arm wrench:

li oder re, hoch, Schlag

Crucifix:

li oder re, hoch, Tie-Up

Drop toe hold:

runter, runter, Tritt

Fireman's carry:

li oder re, nicht li oder re, Tritt

Hurricanrana (secret):

li oder re, nicht li oder re, hoch, Tritt

Headlock takedown:

li oder re, runter, Schlag

Japanese arm drag:

runter, runter, Schlag

Overhead belly belly suplex:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tie-Up

Reverse pain killer:

li oder re, runter, Tritt

Sidewalk slam:

li oder re, runter, Tie-Up

Single arm ddt:

li oder re, hoch, Tritt

Spinebuster:

li oder re, nicht li oder re, Tie-Up

## GRUND HALTEGRIFFE

Dieses Moves durchführen, wenn  
Gegner betäubt auf dem Boden ist.

( – an Füßen des Gegners)

Elbow to groin:

li oder re, li oder re, Tritt

Reverse Indian deathlock:

li oder re, nicht li oder re, Tritt

Stf:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt

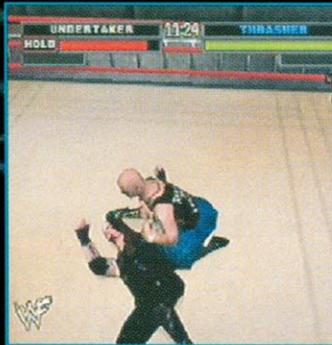
Boston crab (geheim):

li oder re, runter, nicht links oder  
rechts, Tritt

( – am Kopf des Gegners)

Arm wrench:

li oder re, li oder re, Schlag



Arm wrench:

ho oder ru, ho oder ru, Schlag

Leg lock chokehold:

li oder re, nicht li oder re, Schlag

Short arm scissor:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

## BODENANGRIFFE

Durchführen, wenn euer Gegner am  
Boden ist.

( – wenn ihr über euren Gegner  
steht)

Leg drop (seitlich):

Tritt

Stomp:

Tritt

Fist drop:

Schlag

Standing moonsault (seitlich):

runter, Schlag

Knee drop:

runter, Schlag

( – wenn ihr auf den Gegner zulauft)

Leg drop (at side):

Tritt

Running knee drop:

Tritt

Running elbow drop:

Schlag

Running knee drop:

Tie-Up

## ANGRIFF GEGEN RENNENDE GEGNER

Diese Angriffe werden durchgeführt,  
wenn der Gegner auf euch zuläuft.

Drop kick against running:

Tritt

Flying back elbow:

Schlag

Spinebuster:

Tie-Up

Hurricanrana (geheim):

hoch oder runter, Tritt

## RENNENDE MOVES

Durchführen, während ihr auf  
euren Gegner zulauft.

Flying forearm:

Tritt

Flying clothesline:

Schlag

Spinning neck breaker:

Tie-Up

## TURNBUCKLE MOVES

Durchführen, während ihr auf den  
Turnbuckles steht.

( – Gegner am Boden)

Elbow drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Leg drop:

Tritt + block

Somersault senton splash:

Schlag + Tie-Up

Shooting star press (geheim):

hoch, hoch, Tritt + Tie-Up

Somersault leg drop (Geheim):

li oder re, hoch, hoch, Schlag + Tritt

( – Stehender Gegner)

Axehandle smash:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Body press (vor dem Gegner):

Tritt + block

Torpedo dropkick:

Tritt + block

Sunset flip (vor dem Gegner):

Schlag + Tie-Up

Torpedo dropkick:

Schlag + Tie-Up

Hurricanrana (geheim):

li oder re, hoch, Tritt + Tie-Up

## APRON MOVES

Durchführen, während ihr auf der  
Ringschürze steht.

( – Gegner am Boden)

Elbow drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Leg drop:

Tritt + block

Somersault senton splash:

Schlag + Tie-Up

- ( - Stehender Gegner)
- Axehandle smash:
- Tritt, Schlag oder Tie-Up
- Body press (vor Gegner):
- Tritt + block
- Axehandle smash:
- Tritt + block
- Torpedo dropkick:
- Schlag + Tie-Up

## SHAMROCK

Einer der besten erhältlichen Wrestling Charaktere. Gibt alles.



### BACK SMASH

Dies Moves von hinter dem Gegner durchführen.

- Russian leg sweep:
- Tritt, Schlag oder Tie-Up
- Pump handle slam:
- li oder re, li oder re, Tritt
- Reverse ddt:
- li oder re, li oder re, Schlag
- Victory roll:
- li oder re, links oder re, Tie-Up
- Belly back suplex (geheim):
- li oder re, hoch, nicht links oder rechts, Tie-Up

### TIE-UP MOVES

Diese Moves durchführen, wenn ihr und euer Gegner in der Tie-Up Position seid.

- Hiptoss:
- Tritt

- Top wristlock:
- Schlag
- Sidewalk slam:
- Tie-Up
- Northern lights suplex:
- hoch oder runter, Tritt
- Gut wrench power bomb:
- li oder re, Schlag
- Vertical suplex:
- li oder re, Tie-Up
- Overhead belly belly suplex:
- li oder rechts, hoch, Tritt



- Double underhook suplex:
- li oder re, nicht li oder re, Schlag
- Side belly belly suplex:
- li oder re, runter, Tie-Up

### ECKEN MOVES

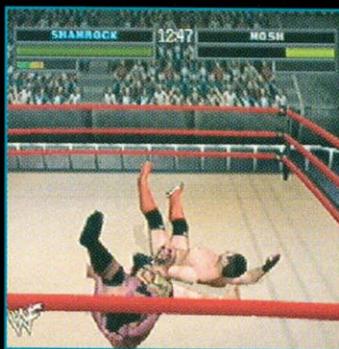
Diese Moves durchführen, wenn Gegner betäubt in der Ecke steht.

- ( - vor dem Gegner)
- Chest chop:
- Tritt (wiederholend)
- Climb turnbuckle and pummel:
- Schlag (wiederholend)
- Charging shoulder:
- Tie-Up (wiederholend)
- Flying head scissors:
- li oder re, li oder re, Tritt
- Hurricanrana:
- li oder re, li oder re, Schlag
- Superplex:
- li oder re, li oder re, Tie-Up
- Top rope superplex (geheim):
- hoch oder runter, nicht hoch oder runter, ho oder ru, Tie-Up

- ( - hinter dem Gegner)
- Head into turnbuckle:
- Tritt, Schlag oder Tie-Up (wiederh.)
- Pump handle slam:
- links oder rechts, Tie-Up
- Pump handle slam:
- hoch oder runter, Tie-Up
- ( - auf Gegner zulaufen)
- Avalanche:
- Tritt, Schlag oder Tie-Up

### SPEZIELLE ATTACKEN

Diese Moves durchführen, wenn ihr nahe am Gegner steht.



- Front face ddt:
- li oder re, nicht li oder re, Schlag
- Arm wrench:
- li oder re, li oder re, Schlag
- Crucifix:
- li oder re, nicht li oder re, Tritt
- Hurricanrana (geheim):
- li oder re, nicht li oder re, hoch, Tritt
- Japanese arm drag:
- runter, runter, Schlag
- Kneebreaker:
- links oder rechts, runter, Tritt
- Leg drag:
- li oder re, li oder re, Tritt
- Reverse pain killer:
- li oder re, runter, Schlag
- Samoan drop:
- li oder re, hoch, Schlag
- Short arm clothesline:
- hoch, hoch, Schlag
- Sidewalk slam:
- li oder re, runter, Tie-Up
- Single arm ddt:
- li oder re, hoch, Tritt
- Small package:
- ho oder ru, nicht ho oder ru, Tie-Up
- Spinning neck breaker:
- li oder re, li oder re, Tie-Up

### BODENGRIFFE

Diese nachfolgenden Moves ausführen, wenn der Gegner betäubt am Boden liegt.

- ( - an Füßen des Gegners)
- Leg grapevine:
- li oder re, li oder re, Tritt
- Texas cloverleaf:
- li oder re, nicht li oder re, Tritt
- Stf:
- ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt
- Inverted stf (secret):
- hoch oder runter, links oder rechts, hoch oder runter, Tritt





Reverse fuji leg bar (geheim):  
li oder re, hoch, nicht li oder re, Tritt

( - am Kopf des Gegners)

Leg lock chokehold:  
li oder re, li oder re, Schlag

Leg lock chokehold:  
ho oder ru, ho oder ru, Schlag

Reverse chinlock:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag

Short arm scissor:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

Painkiller (geheim):  
li oder re, ho oder ru, nicht ho oder  
runter, Schlag

Fuji arm bar (secret):  
ho oder ru, links oder rechts, hoch  
oder runter, Schlag



## BODENATTACKEN

Diese Attacken ausführen, wenn  
euer Gegner am Boden ist.

( - wenn ihr über eurem Gegner  
steht)

Stomp:

Tritt

Falling headbutt:  
runter, Tritt

Elbow drop:  
ßschlag

Standing moonsault (seitlich):  
runter, Schlag

Driving elbow smash:  
runter, Schlag (wiederholt)

( - Während ihr auf Gegner zulauft)

Fist drop:  
Tritt oder Tie-Up  
Front elbow:  
Schlag

## ANGRIFF GEGEN LAUFENDEN GEGNER

Diese Angriffe müssen gemacht  
werden, während der Gegner auf  
euch zuläuft.

Drop toe hold:

Tritt

Clothesline:

Schlag

Running belly belly plex:

Tie-Up

Hurricanrana (geheim):  
hoch oder runter, Tritt

## RENNENDE MOVES

Diese Moves ausführen, während ihr  
auf den Gegner zulauft.

Tackle with punches:

Tritt

Clothesline running:

Schlag

Cross body block:

Tie-Up

Hurricanrana (geheim):

Schlag + Tie-Up

## TURNBUCKLE MOVES

Diese Moves durchführen, während  
ihr auf den Turnbuckles steht.

( - Gegner am Boden)

Elbow drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Double foot stomp:

Tritt + block

Kamikaze headbutt:

Schlag + Tie-Up

Splash (geheim):

links oder rechts, links oder

rechts, Schlag + Tritt

Moonsault:

block

( - Stehender Gegner)

Drop kick turnbuckle:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Body press:

Tritt+ block

Shoulder tackle:

Schlag + Tie-Up

Hurricanrana (geheim):

li oder re, hoch, Tritt + Tie-Up

## APRON MOVES

Diese Moves ausgeführt, während  
ihr auf der Ringschürze steht.

( - Gegner am Boden)

Elbow drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Double foot stomp:

Tritt + block

Kamikaze headbutt:

Schlag + Tie-Up

( - Stehender Gegner)

Drop kick apron:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Body press:

Tritt + block

Shoulder tackle:

Schlag + Tie-Up



# MOSH

This wrestler is very similar to  
Thrasher, although he is a little  
slower due to his extra weight. Very  
versatile and quick in reaction speed.



## BACK SMASH

Diese Moves von hinter eurem  
Gegner anwenden.

Neck breakerL:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Pump handle slam:

li oder re, li oder re, Tritt

Reverse ddt:

li oder re, li oder re, Schlag

Victory roll:

li oder re, li oder re, Tie-Up

German suplex (geheim):

li oder re, li oder re, hoch, Tie-Up

## TIE-UP MOVES

Dieses Moves durchführen, wenn  
ihr und euer Gegner in einer Tie-  
Up Position seid.

Hiptoss:

Tritt



Neck breaker:  
Schlag  
Gut wrench power bomb:  
Tie-Up  
Sidewalk slam:  
links oder rechts, Tritt  
Samoan drop:  
links oder rechts, Schlag  
Vertical suplex:  
links oder rechts, Tie-Up  
Brainbuster:  
links oder rechts, hoch, Tritt  
Double underhook suplex:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag  
Power bomb:  
li oder re, runter, Tie-Up

## ECKEN MOVES

Diese Moves durchführen, wenn der Gegner betäubt in der Ecke ist.

( - vor dem Gegner)

Chest chop:  
Tritt oder Schlag (wiederholend)  
Splash in corner:  
Tie-Up  
Monkey flip:  
li oder re, li oder re, Tritt  
Belly belly suplex:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Top rope superplex:  
li oder re, li oder re, Tie-Up  
Hurricanrana (geheim):  
li oder re, nicht li oder re, runter, Tritt

( - hinter dem Gegner)

Head into turnbuckle:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up (wiederh.)  
Pump handle slam:  
links oder rechts, Tie-Up  
Pump handle slam:  
hoch oder runter, Tie-Up

( - auf den Gegner zulaufen)

Charging butt bump:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

## SPEZIELLE ANGRIFFE

Diese Moves werden durchgeführt, wenn ihr nahe am Gegner steht.

Front face ddt:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag  
Arm drag:  
hoch, hoch, Schlag  
Crucifix:  
links oder rechts, hoch, Tie-Up  
Double underhook suplex:  
li oder re, nicht li oder re, Tie-Up

Flying head scissors:  
links oder rechts, hoch, Tritt  
Drop toe hold:  
runter, runter, Tritt  
Gut wrench:  
links oder rechts, hoch, Schlag  
Hiptoss:  
hoch, runter, Tie-Up  
Japanese arm drag:  
runter, runter, Schlag  
Knee to face:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt  
Kneebreaker:  
links oder rechts, runter, Tie-Up  
Leg drag:  
li oder re, li oder re, Tritt  
Neck breaker:  
ho oder ru, ho oder ru, Tie-Up  
Reverse pain killer:  
links oder rechts, runter, Tritt  
Vertical suplex:  
li oder re, li oder re, Schlag



## BODENGRIFFE

Anwendungen, wenn euer Gegner betäubt auf dem Boden liegt.

( - an den Füßen des Gegners)

Elbow drop onto leg:  
links oder rechts, li oder re, Tritt  
Leg grapevine:  
li oder re, nicht li oder re, Tritt  
Elbow to groin:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt  
Wishbone leg splitter (geheim):  
links oder rechts, hoch oder runter, nicht hoch oder runter, Tritt

( - am Kopf des Gegners)

Rear chin lock:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Leg lock chokehold:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag  
Painkiller:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

## BODENATTACKEN

Diese Attacken durchführen, wenn euer Gegner am Boden ist.

( - wenn ihr oberhalb eures Gegners steht)

Knee drop:  
runter, Tritt  
Stomp:  
Tritt  
Standing moonsault (seitlich):  
runter, Schlag  
Elbow drop:  
Schlag

( - wenn ihr auf den Gegner zulauft)

Running knee drop:  
Tritt  
Fist drop:  
Schlag  
Splash:  
Tie-Up

## ANGRIFF GEGEN LAUFENDEN GEGNER

Diese Attacken werden durchgeführt, wenn der Gegner auf euch zuläuft.

Drop kick against running:  
Tritt  
Back body drop:  
Schlag  
Power slam:  
Tie-Up  
Sidewalk slam (geheim):  
links oder rechts, Schlag

## RENNENDE MOVES

Durchführen, während ihr auf euren Gegner zulauft.

Spinning neck breaker:  
Tritt  
Clothesline running:  
Schlag  
Tackle with punches:  
Tie-Up

## TURNBUCKLE MOVES

Durchführen, während ihr auf den Turnbuckles steht.

( - Gegner am Boden)

Kamikaze headbutt:  
Tritt  
Kamikaze headbutt:  
Schlag  
Kamikaze headbutt:  
Tie-Up  
Driving elbow:  
Tritt + block  
Splash:  
Schlag + Tie-Up





Somersault senton splash (geheim):  
hoch, hoch, Schlag + Tritt

( - Stehender Gegner)

Drop kick turnbuckle:  
Tritt

Drop kick turnbuckle:  
Schlag

Drop kick turnbuckle:  
Tie-Up

Body press (vor dem Gegner):  
Tritt + block

Drop kick turnbuckle:  
Tritt + block

Shoulder tackle:  
Schlag + Tie-Up

Hurricanrana (geheim):  
li oder re, nicht li oder re, Tritt +  
Tie-Up

Moonsault:  
block



## APRON MOVES

Durchführen, wenn ihr auf den  
Ringschürzen steht.

( - Gegner am Boden)

Kamikaze headbutt:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

Driving elbow:  
Tritt + block

Splash:  
Schlag + Tie-Up

( - Stehender Gegner)

Drop kick apron:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

Body press:  
Tritt + block

Shoulder tackle:  
Schlag + Tie-Up

# SHAWN MICHAELS

Seine Energie und sein Durchhalte-  
vermögen sind in diesem Spiel super  
eingefangen und machen ihn daher  
zu einem Top-Charakter, während des  
Lernens. Er kann massig Schläge und  
Moves einstecken.

## BACK SMASH

Diese Moves von hinter dem Gegner  
ansetzen.

Abdominal stretch:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Pump handle slam:  
li oder re, li oder re, Tritt

Victory roll:  
li oder re, li oder re, Schlag



German suplex (geheim):

li oder re, li oder re, hoch, Tie-Up

## TIE-UP MOVES

Diese Moves durchführen wenn ihr  
und euer Gegner in der Tie-Up  
Position seid. .

Arm drag:

Tritt

Side belly belly suplex:  
Schlag

Ddt:

Tie-Up

Northern lights suplex:  
links oder rechts, Tritt

Samoan drop:

links oder rechts, Schlag

Overhead belly belly suplex:

links oder rechts, Tie-Up

Double underhook suplex:

li oder re, nicht li oder re, Tritt

Brainbuster:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

Piledriver:

li oder re, ho oder ru, Tie-Up

## ECKEN MOVES

Durchführen, wenn euer Gegner  
betäubt in der Ecke steht.

( - gegenüber vom Gegner)

Chest chop:

Tritt (wiederholt)

Climb turnbuckle and pummel:

Schlag (wiederholt)

Splash in corner:

Tie-Up

Flying head scissors:

li oder re, li oder re, Tritt

Flying head scissors:

ho oder ru, ho oder ru, Tritt



Monkey flip:

li oder re, li oder re, Schlag

Swinging ddt:

li oder re, li oder re, Tie-Up

Hurricanrana (geheim):

li oder re, nicht li oder re, hoch, Tritt

Top rope superplex (geheim):

hoch oder runter, nicht hoch oder  
runter, hoch oder runter, Tie-Up

( - hinter dem Gegner)

Head into turnbuckle:

Tritt, Schlag oder Tie-Up (wiederh.)

Pump handle slam:

links oder rechts, Tie-Up

Pump handle slam:

hoch oder runter, Tie-Up

( - rauf Gegner zulaufen)

Avalanche:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

## SPEZIELLE ATTACKEN

Ausführen, wenn ihr nahe am  
Gegner steht.

Arm drag:

hoch, hoch, Schlag

Arm wrench:

li oder re, li oder re, Schlag

Overhead belly belly suplex:

li oder re, nicht li oder re, Schlag



Body slam:

li oder re, runter, Schlag

Crucifix:

li oder re, li oder re, Tritt

Ddt:

links oder rechts, runter, Tritt

Flying head scissors:

hoch, hoch, Tritt

**Drop toe hold:**

runter, runter, Tritt  
 Hurricanrana (geheim):  
 li oder re, nicht li oder re,  
 hoch, Tritt  
 Headlock takedown:  
 li oder re, runter, Tie-Up  
 Japanese arm drag:  
 runter, runter, Schlag  
 Side belly belly suplex:  
 links oder rechts, hoch, Tie-Up  
 Single arm ddt:  
 li oder re, hoch, Tritt  
 Small package:  
 runter, runter, Tie-Up

**BODENGRIFFE**

Ausführen, wenn euer Gegner betäubt am Boden liegt.

**( - an den Füßen des Gegners)**

Knee to inside leg:  
 ho oder ru, hoch oder runter, Tritt  
 Step over toe hold:  
 li oder re, nicht li oder re, Tritt  
 Elbow to groin:  
 hoch oder runter, not hoch oder runter, kick  
 Figure four leglock (geheim):  
 links oder rechts, hoch oder runter, links oder rechts, Tritt

**( - am Kopf des Gegners)**

Arm wrench:  
 li oder re, li oder re, Schlag  
 Reverse chinlock:  
 li oder re, nicht li oder re, Schlag  
 Leg lock chokehold:  
 ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

**BODENATTACKEN**

Durchführen, wenn euer Gegner am Boden liegt.

**( - wenn ihr oberhalb eures Gegners steht)**

Elbow drop:  
 Schlag  
 Standing moonsault:  
 runter, Schlag  
 Stomp:  
 Tritt  
 Kniee drop:  
 runter, Tritt

**( - wenn ihr auf den Gegner zulauft)**

Leg drop (at side):  
 Tritt  
 Running elbow drop:  
 Tritt, Schlag oder Tie-Up

**ATTACKEN GEGEN RENNENDE GEGNER**

Diese Attacken werden durchgeführt, wenn der Gegner auf euch zuläuft.

Drop kick against running:  
 Tritt  
 Back body drop:  
 Schlag  
 Arm drag:  
 Tie-Up  
 Hurricanrana (geheim):  
 hoch oder runter, Tritt

**RENNENDE MOVES**

Durchführen, während ihr auf den Gegner zulauft.

Cross body block:  
 Tritt  
 Flying clothesline:  
 Schlag  
 Crucifix:  
 Tie-Up  
 Hurricanrana (geheim):  
 Schlag + Tie-Up

**TURNBUCKLE MOVES**

Durchführen, während ihr auf den Turnbuckles steht.

**( - Gegner am Boden)**

Elbow drop:  
 Tritt, Schlag oder Tie-Up  
 Fist drop:  
 Tritt + block  
 Splash:  
 Schlag + Tie-Up  
 Shooting star press (geheim):  
 hoch, hoch, Tritt + Tie-Up  
 Moonsault (seitl., Gegner im Ring):  
 block

**( - Stehender Gegner)**

Drop kick turnbuckle:  
 Tritt, Schlag oder Tie-Up  
 Bionic elbow:  
 Schlag + Tie-Up  
 Sunset flip (Gegner im Ring):  
 Tritt + block  
 Drop kick turnbuckle:  
 Tritt + block  
 Hurricanrana (geheim):  
 li oder re, hoch, Tritt + Tie-Up  
 Moonsault (Gegner im Ring):  
 block

**APRON MOVES**

Durchführen, während ihr auf den Ringschürzen steht.

**( - Gegner am Boden)**

Elbow drop:  
 Tritt, Schlag oder Tie-Up  
 Fist drop:  
 Tritt+ block  
 Splash:  
 Schlag + Tie-Up

**( - Stehender Gegner)**

Drop kick apron:  
 Tritt, Schlag oder Tie-Up  
 Bionic elbow:  
 Schlag + Tie-Up  
 Bionic elbow:  
 Tritt + block

**THE ROCK**



Er ist gut in allen Runden, mit spektakulären Moves. Schnell und effizient. Dieser Wrestler gibt euch eine gute Chance, die Championship zu gewinnen.

**BACK SMASH**

Von hinter eurem Gegner durchführen.

Cross face chicken wing:  
 Tritt, Tritt oder Tie-Up  
 Pump handle slam:  
 li oder re, li oder re, Tritt  
 Reverse ddt:  
 li oder re, li oder re, Schlag





Victory roll:  
li oder re, li oder re, Tie-Up  
Belly back suplex (geheim):  
li oder re, hoch, nicht links oder rechts, Tie-Up

## TIE-UP MOVES

Führt diese Moves durch, wenn ihr und euer Gegner in einer Tie-Up Position seid.



Arm drag:  
Tritt  
Shoulder breaker:  
Schlag



Ddt:  
Tie-Up  
Side belly belly suplex:  
links oder rechts, Tritt  
Inverted atomic drop:  
links oder rechts, Schlag  
Sidewalk slam:  
links oder rechts, Tie-Up



Double underhook suplex:  
links oder rechts, runter, Tritt  
Brainbuster:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag  
Piledriver:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tie-Up

## ECKEN MOVES

Durchführen, wenn euer Gegner betäubt in der Ecke ist.

( - gegenüber vom Gegner )  
Choke with boot:  
Tritt  
Climb turnbuckle and pummel:  
Schlag (wiederholend)  
Splash in corner:  
Tie-Up  
Flying head scissors:  
ho oder ru, hoch oder runter, Tritt  
Swinging ddt:  
ho oder ru, hoch oder runter, Schlag  
Belly belly suplex:  
ho oder ru, ho oder runter, Tie-Up

Hurricanrana (geheim):  
li oder re, nicht li oder rechts, hoch, Tritt  
Top rope superplex (geheim):  
lo oder re, hoch, nicht li oder rechts, Schlag

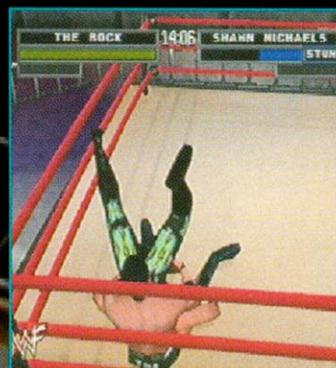
( - hinter dem Gegner )  
Head into turnbuckle:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up (wiederh.)  
Pump handle slam:  
links oder rechts, Tie-Up  
Pump handle slam:  
hoch oder runter, Tie-Up

( - auf Gegner zulaufen )  
Avalanche:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

## SPEZIELLE ATTACKEN

Durchführen, wenn ihr nahe am Gegner steht.

Front face ddt :  
li oder re, nicht li oder re, Schlag  
Arm drag:  
hoch, hoch, Schlag  
Drop toe hold:  
runter, runter, Tritt  
Hurricanrana (geheim):  
li oder re, nicht li oder rechts, hoch, Tritt  
Headlock takedown:  
li oder re, li oder re, Tie-Up  
Japanese arm drag:  
runter, runter, Schlag  
Overhead belly belly suplex:  
links oder rechts, hoch, Tie-Up  
Samoan drop:  
links oder rechts, hoch, Schlag  
Side belly belly suplex:  
links oder rechts, runter, Tritt  
Short arm clothesline:  
ho oder ru, ho oder ru, Tie-Up  
Shoulder breaker:  
links oder rechts, runter, Schlag  
Spinebuster:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag



Laying the smack runter (geheim):  
li oder re, nicht li oder re, hoch, Schlag

## BODENGRIFFE

Durchführen, wenn euer Gegner betäubt am Boden ist.

( - an den Füßen des Gegners )  
Elbow drop onto leg:  
ho oder ru, ho oder ru, Tritt  
Spinning toe hold:  
li oder re, nicht li oder re, Tritt  
Inverted stf:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt  
Stf (geheim):  
hoch oder runter, nicht hoch oder runter, hoch oder runter, Tritt

( - am Kopf des Gegners )  
Arm wrench:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Reverse chinlock:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag  
Short arm scissor:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

## BODENATTACKEN

Durchführen, wenn euer Gegner am Boden ist.

( - wenn ihr oberhalb eures Gegners steht )  
Leg drop (at side):  
Tritt  
Stomp:  
Tritt  
Falling headbutt:  
runter, Tritt  
Splash:  
runter, Schlag  
Fist drop:  
Schlag

( - wenn ihr auf den Gegner zulauft )  
Leg drop (at side):  
Tritt  
Running knee drop:  
Tritt oder Schlag  
Splash:  
Tie-Up

## ATTACKEN GEGEN LAUFENDE GEGNER

Ausführen, wenn der Gegner auf euch zuläuft.  
Drop kick against running:  
Tritt  
Back body drop:  
Schlag

Power slam:  
Tie-Up  
Hurricanrana (geheim):  
hoch oder runter, Tritt

### RENNENDE MOVES

Durchführen, während ihr auf euren Gegner zulauft.

Drop kick running:  
Tritt  
Flying clothesline:  
Schlag  
Crucifix:  
Tie-Up  
Hurricanrana (geheim):  
Schlag + Tie-Up

### TURNBUCKLE MOVES

Durchführen, während ihr auf den Turnbuckles steht.

( - Gegner am Boden)  
Elbow drop:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Fist drop:  
Schlag + Tie-Up  
Knee drop:  
Tritt + block  
Splash (geheim):  
li oder re, li oder re, Schlag + Tritt

( - Stehender Gegner)  
Drop kick turnbuckle:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Clothesline turnbuckle:  
Tritt + block  
Shoulder tackle:  
Schlag + Tie-Up  
Body press (geheim, vor dem Gegner machen):  
ho, li oder re, Tie-Up + block

### APRON MOVES

Durchführen, während ihr auf der Ringschürze steht.

( - Gegner am Boden)  
Elbow drop:  
Tritt, schlag oder Tie-Up  
Knee drop:  
Tritt + block  
Fist drop:  
Schlag + Tie-Up

( - stehender Gegner)  
Drop kick apron:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Clothesline apron:  
Tritt + block

Shoulder tackle:  
Schlag + Tie-Up

## OWEN HART

Sehr schnell und geschmeidig. Dieser Charakter ist toll, wenn Spieler einen spektakulären Move nach dem anderen machen wollen.



### BACK SMASH

Von hinter dem Gegner durchführen.

Cross face chicken wing:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Atomic drop:  
li oder re, li oder re, Tritt  
Belly back suplex:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Victory roll:  
li oder re, li oder re, Tie-Up  
German suplex (geheim):  
li oder re, li oder re, hoch, Tie-Up, Tie-Up

### TIE-UP MOVES

Durchführen, wenn ihr und euer Gegner in einer Tie-Up Position seid.  
Arm drag:  
Tritt  
Neck breaker:  
Schlag

Side belly belly suplex:  
Tie-Up  
Gut wrench power bomb:  
links oder rechts, Tritt  
Gut wrench power bomb:  
hoch oder runter, Tritt  
Samoan drop:  
links oder rechts, Schlag



Vertical suplex:  
links oder rechts, Tie-Up  
Overhead belly belly suplex:  
li oder re, hoch oder runter, Tritt  
Piledriver:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag  
Double underhook suplex:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tie-Up

### ECKEN MOVES

Durchführen, wenn der Gegner betäubt in der Ecke ist.

( - gegenüber vom Gegner)  
Kicks to ribs:  
Tritt  
Climb turnbuckle and pummel:  
Schlag (wiederholt)  
Splash in corner:  
Tie-Up  
Flying head scissors:  
li oder re, li oder re, Tritt



Monkey flip:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Swinging ddt:  
li oder re, li oder re, Tie-Up  
Hurricanrana (geheim):  
li oder re, nicht li oder re, hoch, Tritt





**Superplex (geheim):**  
hoch oder runter, links oder rechts,  
nicht hoch oder runter, Schlag

( - hinter dem Gegner)

**Head into turnbuckle:**  
Tritt, Schlag oder Tie-Up (wiederh.)

**Pump handle slam:**  
links oder rechts, Tie-Up

**Pump handle slam:**  
hoch oder runter, Tie-Up

( - auf Gegner zulaufen)

**Avalanche:**  
Tritt, Schlag oder Tie-Up



## SPEZIELLE ATTACKEN

Durchführen, wenn ihr nahe am  
Gegner steht.

**Abdominal stretch:**  
links oder rechts, runter, Schlag  
**Arm drag:**

hoch, hoch, Schlag

**Overhead belly belly suplex:**  
li oder re, li oder re, Tie-Up

**Double underhook suplex:**  
runter, runter, Tie-Up

**Flying head scissors:**  
li oder re, li oder re, Tritt

**Drop toe hold:**  
runter, runter, Tritt

**Hurricanrana (geheim):**  
li oder re, nicht li oder re,  
hoch, Tritt

**Gut wrench:**  
li oder re, nicht li oder re, Schlag

**Japanese arm drag:**  
runter, runter, Schlag

**Fisherman's suplex:**  
hoch, hoch, Tie-Up

**Side belly belly suplex:**  
li oder re, hoch, Schlag

**Small package:**  
li oder re, hoch, Tie-Up

**Snap mare:**  
links oder rechts, runter, Tritt

## BODENGRIFFE

Durchführen, wenn euer Gegner  
betäubt am Boden ist.

( - an den Füßen des Gegners)

**Surfboard:**  
li oder re, li oder re, Tritt

**Leg grapevine:**  
li oder re, nicht li oder re, Tritt

**Wishbone leg splitter:**  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt

**Reverse Indian deathlock (geheim):**  
links oder rechts, nicht links oder  
rechts, hoch oder runter, Tritt

**Inverted STF (geheim):**  
hoch oder runter, li oder re, hoch  
oder runter, Tritt

( - am Kopf des Gegners)

**Arm wrench:**  
ho oder ru, ho oder ru, Schlag

**Rear chin lock:**  
li oder re, nicht li oder re, Schlag

**Leg lock chokehold:**  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

## BODEN ATTACKEN

Durchführen, wenn euer Gegner  
am Boden ist.

( - wenn ihr oberhalb eures  
Gegners steht)

**Stomp:**  
Tritt

**Falling headbutt:**  
runter, Tritt

**Elbow drop:**  
Schlag

**Splash:**  
runter, Schlag

( - wenn ihr auf Gegner zulauft)

**Running knee drop:**  
Tritt

**Fist drop:**  
Schlag

**Falling headbutt:**  
Tie-Up

## ATTACKEN GEGEN RENNENDE GEGNER

Diese Attacken müssen  
durchgeführt werden, während der  
Gegner auf euch zuläuft.

**Drop kick against running:**  
Tritt

**Back body drop:**  
Schlag

**Running belly belly plex:**  
Tie-Up

**Hurricanrana (geheim):**  
hoch oder runter, Tritt

## RUNNING MOVES

Durchführen, während ihr auf den  
Gegner zulauft.

**Spinning heel Kick:**  
Tritt

**Flying clothesline:**  
Schlag

**Flying forearm:**  
Tie-Up

**Hurricanrana (geheim):**  
Tritt + block



## TURNBUCKLE MOVES

Durchführen, während ihr auf den  
Turnbuckles steht.

( - Gegner am Boden)

**Kamikaze headbutt:**  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

**Somersault senton splash:**  
Tritt + block

**Splash:**  
Schlag + Tie-Up

**Shooting star press (geheim):**  
hoch, hoch, Tritt + Tie-Up

**Moonsault (seitlich):**  
block

( - Stehender Gegner)

**Forearm smash:**  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

**Hurricanrana:**  
Tritt + block

**Torpedo dropkick:**  
Schlag + Tie-Up

**Wheel kick (geheim):**  
li oder re, li oder re, Tritt + Tie-Up

**Sunset flip (geheim):**  
Schlag + Tritt + Tie-Up

## APRON MOVES

Diese Moves durchführen,  
während ihr auf den Ring-  
schürzen steht.

( - Gegner am Boden)

**Kamikaze headbutt:**  
Tritt oder Schlag

**Kamikaze headbutt:**  
Tie-Up

**Somersault senton splash:**  
Tritt+ block



Splash:  
Schlag + Tie-Up

( - Stehender Gegner)

Forearm smash:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Hurricanrana:  
Tritt + block  
Torpedo dropkick:  
Schlag + Tie-Up

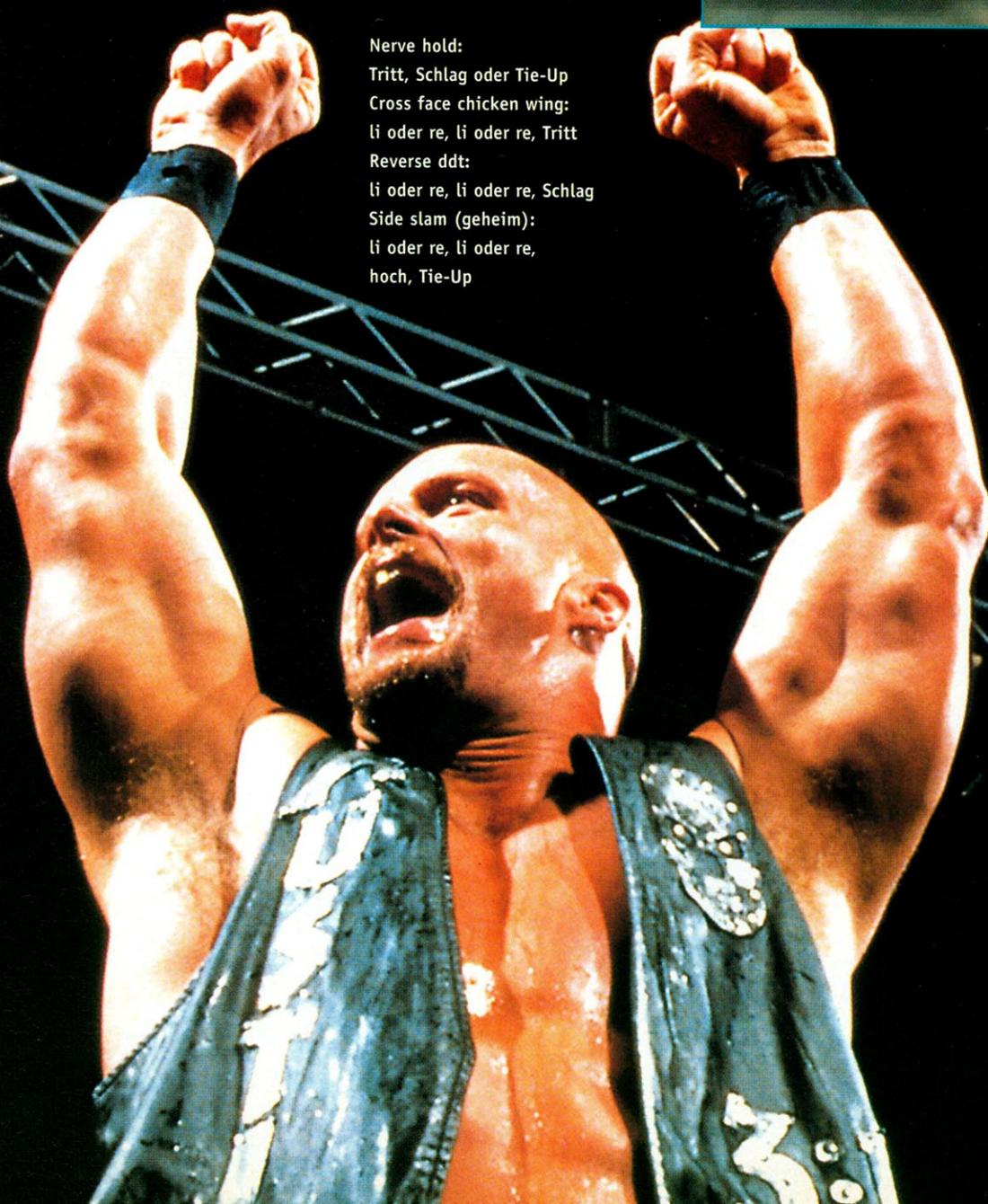
# MANKIND, CACTUS JACK AND DUDE LOVE

Seine hohe Schmerzgrenze kommt hier im Spiel nicht so richtig durch. Sein Mangel an Stärke bedeutet, daß es schwierig ist, mit ihm zu gewinnen. Doch sobald all seine Moves gelernt sind, kann er ein zäher Gegner sein.

## BACK SMASH

Diese Moves von hinter dem Gegner durchführen.

Nerve hold:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Cross face chicken wing:  
li oder re, li oder re, Tritt  
Reverse ddt:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Side slam (geheim):  
li oder re, li oder re,  
hoch, Tie-Up





## TIE-UP MOVES

Diese Moves durchführen, wenn ihr und euer Gegner in der Tie-Up Position seid.

Hiptoss:

Tritt

Ddt:

Schlag

Side belly belly suplex:

Tie-Up

Samoan drop:

links oder rechts, Tritt



Samoan drop:

hoch oder runter, Tritt

Inverted atomic drop:

hoch oder runter, Schlag

Vertical suplex:

links oder rechts, Tie-Up

Brainbuster:

li oder re, nicht li oder re, Tritt

Power bomb:

li oder re, runter, Schlag

Piledriver:

li oder re, hoch oder runter, Tie-Up

Mandible claw (geheim):

li oder re, nicht li oder re, Tie-Up

## ECKEN MOVES

Durchführen, während der Gegner betäubt in der Ecke ist.

( – gegenüber vom Gegner)

Kick in corner:

Tritt

Forearm smashes:

Schlag (wiederholt)

Charging shoulder:

Tie-Up (wiederholt)

Swinging ddt:

ho oder ru, hoch oder runter, Tritt

Tree of woe:

li oder re, li oder re, Schlag

Top rope superplex:

li oder re, li oder re, Tie-Up

( – hinter dem Gegner)

Head into turnbuckle:

Tritt, Schlag oder Tie-Up (wiederh.)

Pump handle slam:

links oder rechts, Tie-Up

Pump handle slam:

hoch oder runter, Tie-Up

( – auf den Gegner zulaufen)

Charging clothesline:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

## SPEZIELLE ANGRIFFE

Durchführen, während ihr nahe am Gegner steht.

Body slam:

links oder rechts, hoch, Tie-Up

Clothesline:

ho oder ru, ho oder ru, Schlag

Cobra clutch:

ho oder ru, ho oder ru, Tie-Up

Ddt:

links oder rechts, runter, Tritt

Front backbreaker:

li oder re, nicht li oder re, Tie-Up

Gut wrench:

li oder re, nicht li oder re, Schlag

Hiptoss:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt

Kneebreaker:

links oder rechts, runter, Tie-Up

Leg drag:

ho oder ru, ho oder ru, Tritt

Double arm ddt (geheim):

li oder re, nicht li oder re, hoch,

Tie-Up + block

Neck breaker:

links oder rechts, runter, Schlag

Samoan drop:

links oder rechts, hoch, Schlag

Side belly belly suplex:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tie-Up

Single arm ddt:

links oder rechts, hoch, Tritt

## BODEN HALTEGRIFFE

Durchführen, wenn Gegner betäubt am Boden ist.



( – an den Füßen des Gegners)

Elbow drop onto leg:

li oder re, li oder re, Tritt

Leg grapevine:

li oder re, nicht li oder re, Tritt

Headbutt to groin:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt

Reverse Indian deathlock (geheim):

links oder rechts, nicht links oder

rechts, hoch oder runter, Tritt

( – am Kopf des Gegners)

Arm wrench:

ho oder ru, ho oder ru, Schlag

Knee to back:

li oder re, nicht li oder re, Schlag

Painkiller:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

## BODEN ANGRIFFE

Durchführen, wenn euer Gegner am Boden ist.

( – wenn ihr oberhalb eures Gegners steht)

Leg drop (at side):

Tritt

Stomp:

Tritt

Elbow drop:

Schlag

Knee drop:

runter, Tritt

( – wenn ihr auf den Gegner zulauft)

Running knee drop:

Tritt

Fist drop:

Schlag

Falling headbutt:

Tie-Up

## ANGRIFFE GEGEN LAUFENDE GEGNER

Diese Angriffe müssen durchgeführt werden, während der Gegner auf euch zuläuft.

Flying back elbow:

Tritt

Back body drop:

Schlag

Arm drag:

Tie-Up

Power slam (geheim):

hoch oder runter, Tie-Up

## LAUFENDE MOVES

Durchführen, während ihr auf den Gegner zulauft.

Clothesline running:

Schlag

Spinning neck breaker:

Tritt

Tackle with punches:

Tie-Up

## TURNBUCKLE MOVES

Durchführen, während ihr auf den Turnbuckles steht.

( - Gegner am Boden)

Elbow drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Splash:

Schlag + Tie-Up

Splash:

Tritt + block

Somersault senton splash (geheim):  
hoch, hoch, Schlag + kick

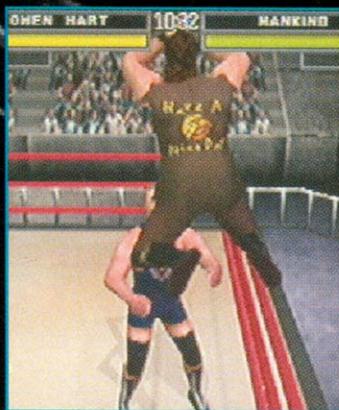
( - Stehender Gegner)

Axehandle smash:

Tritt

Axehandle smash:

Schlag oder Tie-Up



Bionic elbow:

Tritt + block

Clothesline turnbuckle:

Schlag + Tie-Up

Forearm smash (geheim):

hoch, hoch, Tie-Up + block

## APRON MOVES

Durchführen, während ihr auf den Ringschürzen steht.

( - Gegner am Boden)

Elbow drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Driving elbow:

Tritt + block

Splash:

Schlag + Tie-Up

( - stehender Gegner)

Axehandle smash:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Bionic elbow:

Tritt + block

Clothesline apron:

Schlag + Tie-Up

## TRIPLE H

Er ist schnell und präzise in der Ausführung seiner Moves. Ein toller all-round Wrestler, der euch weit bringt.



## BACK SMASH

Von hinter eurem Gegner anwenden.

Cobra clutch:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Atomic drop:

li oder re, li oder re, Tritt

Pump handle slam:

li oder re, li oder re, Schlag

Neck breaker (geheim):

li oder re, hoch, hoch, Tie-Up

## TIE-UP MOVES

Diese Moves durchführen, wenn ihr und euer Gegner in einer Tie-Up Position seid.

Hammerlock:

Tritt

Neck breaker:

Schlag

Shoulder breaker:

Tie-Up

Fisherman's suplex:

hoch oder runter, Tritt

Gut wrench power bomb:

links oder rechts, Schlag

Northern lights suplex:

hoch oder runter, Tie-Up

Overhead belly belly suplex:

li oder re, hoch oder runter, Tritt

Double underhook suplex:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

Power bomb:

li oder re, ho, Tie-Up

## ECKEN MOVES

Durchführen, wenn der Gegner betäubt in der Ecke ist.

( - gegenüber vom Gegner)

Choke with boot:

Tritt

Chest chop:

Schlag (wiederholt)

Charging shoulder:

Tie-Up (wiederholt)

Belly belly suplex:

ho oder ru, ho oder ru, Tritt

Superplex:

li oder re, li oder re, Schlag

Top rope superplex:

li oder re, li oder re, Tie-Up

( - hinter dem Gegner)

Head into turnbuckle:

Tritt (wiederholt)

Head into turnbuckle:

Schlag (wiederholt)

Head into turnbuckle:

Tie-Up (wiederholt)

Pump handle slam:

links oder rechts, Tie-Up

Pump handle slam:

hoch oder runter, Tie-Up

( - auf Gegner zulaufen)

Avalanche:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

## SPEZIELLE ANGRIFGE

Diese Moves durchführen, wenn ihr nahe am Gegner steht.

Arm wrench:

li oder re, li oder re, Schlag

Overhead belly belly suplex:

li oder re, nicht li oder re, Tie-Up

Clothesline:

li oder re, runter, Schlag

Ddt:

li oder re, runter, Tritt

Drop toe hold:

runter, runter, Tritt

Hammerlock:

hoch, hoch, Schlag

Japanese arm drag:

runter, runter, Schlag

Kneebreaker:

links oder rechts, hoch, Tritt

Knee to face:

li oder re, li oder re, Tritt

Neck breaker:

li oder re, hoch, Schlag





Fisherman's suplex:  
links oder rechts, hoch, Tie-Up  
Sleeper:  
li oder re, li oder re, Tie-Up  
Vertical suplex:  
links oder rechts, runter, Tie-Up

## BODENGRIFFE

Durchführen, wenn euer Gegner betäubt am Boden ist.

(- an den Füßen des Gegners)

Step over toe hold:  
ho oder ru, ho oder ru, Tritt  
Half crab:  
li oder re, nicht li oder re, Tritt  
Texas cloverleaf:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt  
Figure four leglock (geheim):  
li oder re, hoch oder runter, links oder rechts, Tritt

(- am Kopf des Gegners)

Arm wrench:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Rear chin lock:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag  
Knee to back:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag  
Blatant choke (geheim):  
links oder rechts, runter, nicht links oder rechts, Schlag

## BODENATTACKEN

Durchführen, wenn euer Gegner am Boden ist.

(- wenn ihr oberhalb eures Gegners steht)

Leg drop (seitlich):  
Tritt  
Stomp:  
Tritt  
Fist drop:  
Schlag  
Falling headbutt:  
runter, Tritt

(- wenn ihr auf den Gegner zulauft)

Running knee drop:  
Tritt  
Fist drop:  
Schlag oder Tie-Up

## ATTACKEN GEGEN RENNENDE GEGNER

Durchführen, während der Gegner auf euch zuläuft.  
Drop toe hold:  
Tritt

Back body drop:  
Schlag  
Flying back elbow:  
Tie-Up  
Power slam (geheim):  
hoch oder runter, Tie-Up

## RENNENDE MOVES

Durchführen, während ihr auf euren Gegner zulauft.

Drop kick running:  
Tritt  
Clothesline running:  
Schlag  
Cross body block:  
Tie-Up



## TURNBUCKLE MOVES

Durchführen, während ihr auf den Turnbuckles steht.

(- Gegner am Boden)

Knee drop:  
Tritt oder Schlag



Knee drop:  
Tie-Up  
Double foot stomp:  
Tritt + block  
Driving elbow:  
Schlag + Tie-Up  
Somersault senton splash (geheim):  
hoch, hoch, Schlag + kick

(- Stehender Gegner)

Axehandle smash:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

Clothesline turnbuckle:  
Tritt + block  
Shoulder tackle:  
Schlag + Tie-Up  
Body press (geheim, vor dem Gegner):  
ho, li oder re, Tie-Up + block

## APRON MOVES

Durchführen, während ihr auf den Ringschürzen steht.

(- Gegner am Boden)

Knee drop:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Double foot stomp:  
Tritt + block  
Driving elbow:  
Schlag + Tie-Up

(- Stehender Gegner)

Axehandle smash:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Clothesline apron:  
Tritt + block  
Shoulder tackle:  
Schlag + Tie-Up

# GOLDUST

Der schlimmste Wrestler im Spiel, nicht stark aber sehr schnell. Ein guter Wrestler, wenn ihr lachen wollt.



## BACK SMASH

Diese Moves von hinter dem Gegner durchführen.

Abdominal stretch:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

## Atomic drop:

li oder re, li oder re, Tritt

## Atomic drop:

hoc oder ru, hoch oder ru, Schlag

## Reverse ddt (geheim):

links oder rechts, nicht links oder rechts, runter, Tie-Up

## TIE-UP MOVES

Diese Moves durchführen, wenn ihr und euer Gegner in der Tie-Up Position seid.

## Hiptoss:

Tritt

## Atomic drop:

Schlag



## Inverted atomic drop:

Tie-Up

## Ddt:

links oder rechts, Tritt

## Vertical suplex:

links oder rechts, Schlag

## Samoan drop:

links oder rechts, Tie-Up

## Brainbuster:

link oder rechts, runter, Tritt

## Bulldog:

links oder rechts, hoch, Schlag

## Piledriver:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tie-Up

## ECKEN MOVES

Durchführen, wenn der Gegner in der Ecke und betäubt ist.

## ( - gegenüber vom Gegner)

## Kick in corner:

Tritt

## Chest chop:

Schlag (wiederholt)

## Repeated elbows:

Tie-Up (wiederholt)

## Superplex:

li oder re, li oder re, Tritt

## Superplex:

li oder re, li oder re, Schlag

## Top rope superplex:

li oder re, li oder re, Tie-Up

## ( - hinter dem Gegner)

## Head into turnbuckle:

Tritt, Schlag oder Tie-Up (wiederh.)

## Pump handle slam:

links oder rechts, Tie-Up

## Pump handle slam:

hoch oder runter, Tie-Up

## ( - auf den Gegner zulaufend)

## Charging clothesline:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

## SPEZIELLE ANGRIFFE

Diese Moves werden durchgeführt, wenn ihr nahe am Gegner seid.

## Abdominal stretch:

li oder re, nicht li oder re, Tie-Up

## Body slam:

links oder rechts, runter, Tie-Up

## Ddt:

links oder rechts, runter, Tritt

## Gut wrench:

li oder re, nicht li oder re, Schlag

## Hiptoss:

runter, runter, Tritt

## Japanese arm drag:

runter, runter, Schlag

## Kneebreaker:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt

## Neck breaker:

links oder rechts, runter, Schlag

## Samoan drop:

links oder rechts, hoch, Schlag

## Single arm ddt:

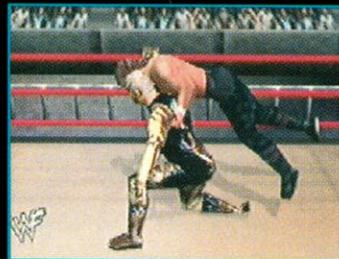
links oder rechts, hoch, Tritt

## Sleeper:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

## Snap mare:

links oder rechts, hoch, Tie-Up



## Vertical suplex:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tie-Up

## BODEN HALTEGRIFFE

Durchführen, wenn euer Gegner am Boden und betäubt ist.

## ( - an den Füßen des Gegners)

## Elbow drop onto leg:

ho oder ru, ho oder ru, Tritt

## Knee to inside leg:

li oder re, nicht li oder re, Tritt

## Spinning toe hold:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt

## Headbutt to groin (geheim):

li oder re, ho, nicht li oder re, Tritt

## ( - an den Kopf des Gegners)

## Arm wrench:

li oder re, li oder re, Schlag

## Rear chin lock:

li oder re, nicht li oder re, Schlag

## Stump puller:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

## BODEN ANGRIFFE

Durchführen, wenn euer Gegner am Boden ist.

## ( - wenn ihr oberhalb eures Gegners steht)

## Leg drop (seitlich):

Tritt

## Stomp:

Tritt

## Double foot stomp:

runter, Tritt

## Fist drop:

Schlag

## ( - wenn ihr zum Gegner lauft)

## Running knee drop:

Tritt

## Fist drop:

Schlag

## Butt drop:

Tie-Up

## ANGRIFFE GEGEN LAUFENDE GEGNER

Ausführen, wenn der Gegner auf euch zulauft.

## Drop kick against running:

Tritt

## Clothesline:

Schlag

## Flying back elbow:

Tie-Up

## Back body drop (geheim):

hoch oder runter, Schlag

## RENNENDE MOVES

Durchführen, während ihr auf den Gegner zulauft.

## Drop kick running:

Tritt





Uppercut from knees:  
Tie-Up  
Flying clothesline:  
Schlag

### TURNBUCKLE MOVES

Durchführen, während ihr auf den Turnbuckles steht.

( - Gegner am Boden)  
Knee drop:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Butt drop:  
Tritt + block  
Fist drop:  
Schlag + Tie-Up  
Somersault senton splash (geheim):  
hoch, hoch, Schlag + kick

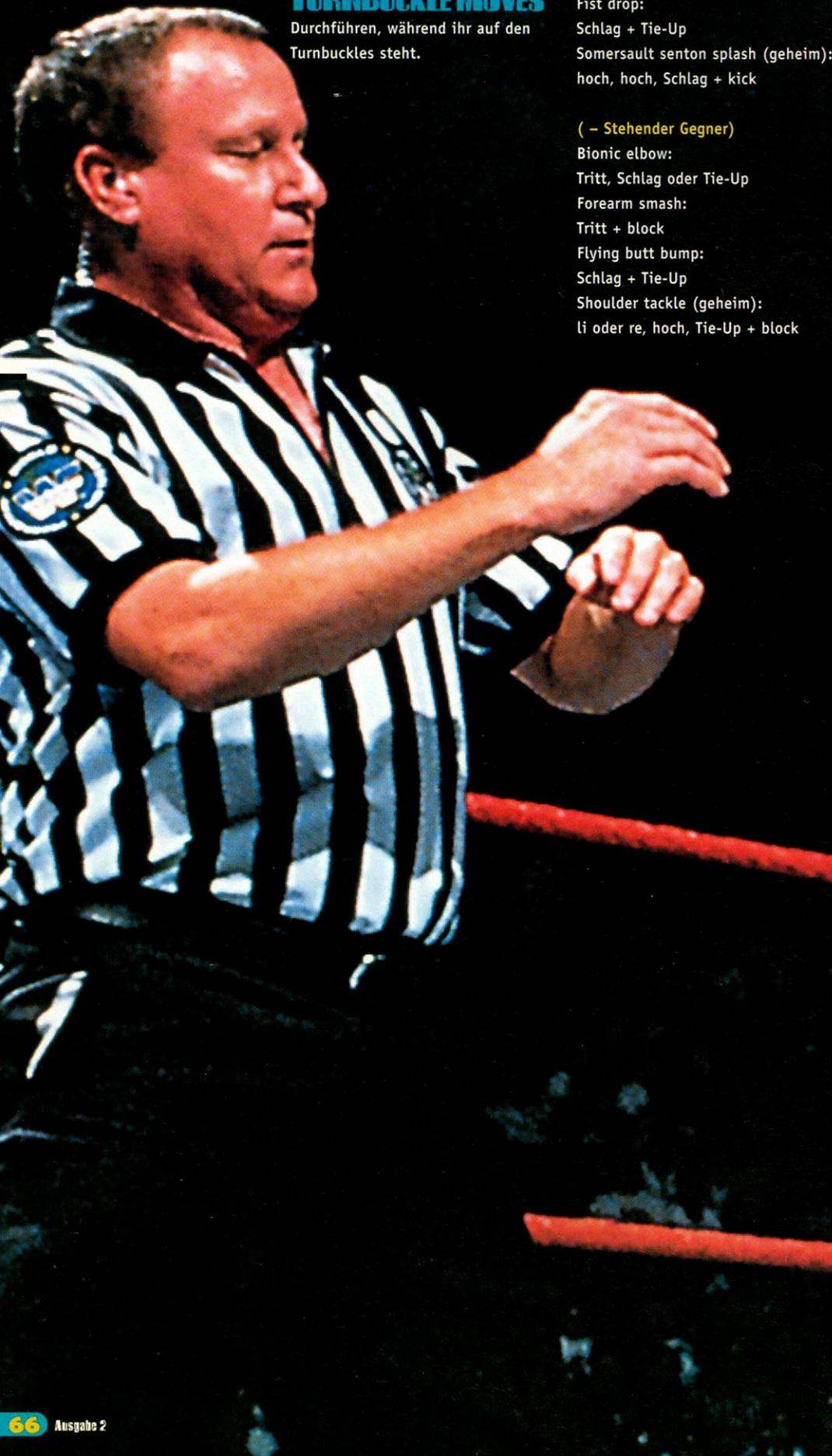
( - Stehender Gegner)  
Bionic elbow:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Forearm smash:  
Tritt + block  
Flying butt bump:  
Schlag + Tie-Up  
Shoulder tackle (geheim):  
li oder re, hoch, Tie-Up + block

### APRON MOVES

Durchführen, während ihr auf den Ringschürzen steht.

( - Gegner am Boden)  
Knee drop:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Butt drop:  
Tritt + block  
Fist drop:  
Schlag + Tie-Up

( - Stehender Gegner)  
Bionic elbow:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Forearm smash:  
Tritt + block  
Flying butt bump:  
Schlag + Tie-Up



## FAROOQ



Ein ganz harter Wrestler, der lebensbedrohliche Moves mit Leichtigkeit ausführt. Einer der gefährlichsten Wrestler des Spiels.

### BACK SMASH

Diese Moves von hinter dem Gegner ausführen.

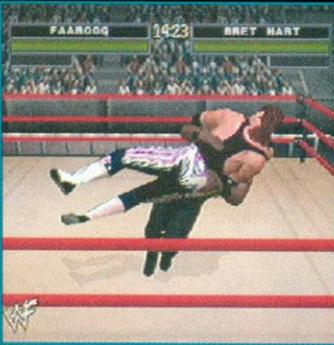
Full nelson:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Atomic drop:  
li oder re, li oder re, Tritt  
Atomic drop:  
li oder re, li oder re, Schlag

Belly back suplex (geheim):  
li oder re, hoch, nicht links oder rechts, Tie-Up

### TIE-UP MOVES

Diese Moves durchführen, wenn ihr und euer Gegner in der Tie-Up Position seid.

Hiptoss:  
Tritt  
Chest breaker:  
Schlag  
Side slam:  
Tie-Up  
Gut wrench power bomb:  
links oder rechts, Tritt



Side belly belly suplex:  
links oder rechts, Schlag  
Northern lights suplex:  
links oder rechts, Tie-Up  
Sidewalk slam:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt  
Power bomb:  
ho oder ru, li oder re, Tie-Up

### ECKEN MOVES

Durchführen, wenn der Gegner in der Ecke und betäubt ist.

( - gegenüber vom Gegner)  
Choke with boot:  
Tritt  
Charging shoulder:  
Schlag (wiederholt)  
Charging shoulder:  
Tie-Up (wiederholt)  
Overhead press:  
li oder re, li oder re, Tritt  
Superplex:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Top rope superplex:  
li oder re, li oder re, Tie-Up

( - hinter dem Gegner)  
Head into turnbuckle:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up (wiederh.)

Pump handle slam:  
links oder rechts, Tie-Up  
Pump handle slam:  
hoch oder runter, Tie-Up

( - auf den Gegner zulaufen)  
Charging clothesline:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

### SPEZIELLE ANGRIFGE

Können durchgeführt werden, wenn ihr nahe am Gegner steht.

Bearhug:  
li oder re, runter, Schlag  
Hiptoss:  
hoch, hoch, Tritt  
Japanese arm drag:  
runter, runter, Schlag  
Knee to face:  
li oder re, runter, Tritt  
Press slam (geheim):  
runter, runter, li oder re, Tie-Up  
Side belly belly suplex:  
links oder rechts, hoch, Tritt  
Short arm clothesline:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag  
Shoulder breaker:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag  
Sidewalk slam:  
li oder re, nicht li oder re, Tritt



Spinebuster:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt  
Spinning neck breaker:  
li oder re, nicht li oder re, Tie-Up  
Choke slam (geheim):  
li oder re, li oder re, hoch, Schlag



Vertical suplex:  
li oder re, hoch, Tie-Up

### BODEN HALTEGRIFFE

Durchführen, wenn der Gegner auf dem Boden und betäubt ist.

( - an den Füßen des Gegners)  
Knee to inside leg:  
li oder re, li oder re, Tritt  
Elbow to groin:  
li oder re, nicht li oder re, Tritt  
Inverted stf:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt  
Boston crab (geheim):  
links oder rechts, runter, nicht links oder rechts, Tritt

( - am Kopf des Gegners)  
Arm wrench:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Knee to back:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag  
Blatant choke:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag  
Camel clutch (geheim):  
li oder re, ho, nicht li oder rechts, Schlag

### BODEN ANGRIFGE

Durchführen, wenn euer Gegner am Boden liegt.

( - wenn ihr oberhalb eures Gegners steht)  
Stomp:  
Tritt  
Falling headbutt:  
runter, Tritt  
Axehandle smash:  
Schlag

( - wenn ihr zum Gegner lauft)  
Running knee drop:  
Tritt  
Fist drop:  
Schlag  
Falling headbutt:  
Tie-Up



### ANGRIFGE GEGEN LAUFENDE GEGNER

Diese Moves durchführen, während der Gegner auf euch zuläuft.

Boot to face:  
Tritt  
Clothesline:  
Schlag





Power slam:  
Tie-Up  
Sidewalk slam (geheim):  
links oder rechts, Schlag

## RENNENDE MOVES

Durchführen, während ihr auf den Gegner zulauft.



Flying shoulder tackle:

Tritt

Clothesline running:

Schlag

Flying shoulder tackle:

Tie-Up



## TURNBUCKLE MOVES

Durchführen, während ihr auf den Turnbuckles steht.

( – Gegner am Boden)

Fist drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Knee drop:

Tritt + block

Driving elbow:

Schlag + Tie-Up

Double foot stomp (geheim):

ho, li oder re, Schlag + Tritt

( – Stehender Gegner)

Axehandle smash:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Forearm smash:

Tritt + block

Clothesline turnbuckle:

Schlag + Tie-Up

Shoulder tackle (geheim):

li oder re, hoch, Tie-Up + block

## APRON MOVES

Diese Moves werden ausgeführt, wenn ihr auf den Ringschürzen steht.

( – Gegner am Boden)

Fist drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Knee drop:

Tritt + block

Driving elbow:

Schlag + Tie-Up

( – Stehender Gegner)

Axehandle smash:

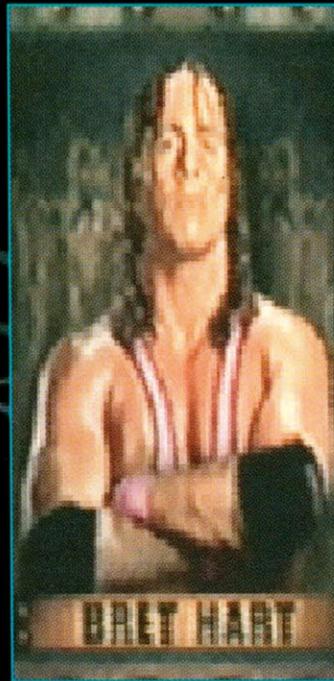
Tritt, Schlag oder Tie-Up

Forearm smash:

Tritt + block

Clothesline apron:

Schlag + Tie-Up



# BRET HART

Ähnlich wie sein Bruder ist er auch ein sehr guter All-Rounder Charakter.

## BACK SMASH

Von hinter eurem Gegner ausführen.

Cross face chicken wing:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Russian leg sweep:

li oder re, li oder re, Tritt

Atomic drop:

li oder re, li oder re, Schlag

German suplex (geheim):

li oder re, li oder re, ho, Tie-Up

## TIE-UP MOVES

Diese Moves ausführen wenn ihr und euer Gegner in einer Tie-Up Position seid.

Hiptoss:

Tritt

Top wristlock:

Schlag

Atomic drop:

Tie-Up

Neck breaker:

links oder rechts, Tritt

Inverted atomic drop:

links oder rechts, Schlag

Northern lights suplex:

links oder rechts, Tie-Up

Samoan drop:

li oder re, nicht li oder re, Tritt

Piledriver:

li oder re, hoch oder runter, Schlag

Side back breaker:

li oder re, li oder re, Tie-Up

## ECKEN MOVES

Anwenden, wenn euer Gegner in der Ecke und betäubt ist.

( – gegenüber dem Gegner)

Forearm smashes:

Tritt (wiederholt)

Climb turnbuckle and pummel:

Schlag (wiederholt)

Forearm smashes:

Tie-Up (wiederholt)

Monkey flip:

li oder re, li oder re, Tritt

Swinging ddt:

li oder re, li oder re, Schlag

Belly belly suplex:

li oder re, li oder re, Tie-Up

Top rope superplex (geheim):

li oder re, nicht li oder re, li oder

re, Tritt

( – hinter dem Gegner)

Head into turnbuckle:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Pump handle slam:

links oder rechts, Tie-Up

Pump handle slam:

hoch oder runter, Tie-Up

( – auf Gegner zulaufen)

Charging clothesline:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

## SPEZIELLE ATTACKEN

Diese Moves ausführen, wenn ihr nahe am Gegner steht.

Body slam:

links oder rechts, runter, Tie-Up

Clothesline:

links oder rechts, hoch, Tritt

Crucifix:

li oder re, li oder re, Tritt

Fireman's carry:

runter, runter, Tritt

Drop toe hold:

runter, runter, Schlag

Hiptoss:

hoch, hoch, Tritt

Kneebreaker:

li oder re, nicht li oder re, Tie-Up

**Leg drag:**

links oder rechts, runter, Tritt

Overhead belly belly suplex:

li oder re, li oder re, Schlag

Samoan drop:

links oder rechts, hoch, Schlag

Small package:

runter, runter, Tie-Up

Spinebuster:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tie-Up

Vertical suplex:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

**BODEN HALTEGRIFFE**

Diese Griffe ausführen, wenn euer Gegner auf dem Boden liegt und betäubt ist.

( - an den Füßen des Gegners)

Elbow drop onto leg:

li oder re, li oder re, Tritt

Elbow drop onto leg:

ho oder ru, ho oder ru, Tritt

Half crab:

li oder re, nicht li oder re, Tritt

Headbutt to groin:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt

Sharp shooter (geheim):

links oder rechts, links oder rechts, hoch, Tritt + block

( - am Kopf des Gegners)

Leg lock chokehold:

li oder re, li oder re, Schlag

Leg lock chokehold:

ho oder ru, ho oder ru, Schlag

Rear chin lock:

li oder re, nicht li oder re, Schlag

Short arm scissor:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

Painkiller (geheim):

lei oder re, ho oder ru, nicht ho

oder runter, Schlag

**BODEN ATTACKEN**

Ausüben, wenn euer Gegner am Boden ist.

( - wenn ihr über eurem Gegner steht)

Stomp:

Tritt

Leg drop (at side):

Tritt

Knee drop:

runter, Tritt

Fist drop:

Schlag

Driving elbow smash:

runter, Schlag (wiederholt schlagen)

( - wenn ihr auf den Gegner zulauft)

Fist drop:

Tritt oder Schlag

Splash:

Tie-Up

**ATTACKEN GEGEN RENNENDE GEGNER**

Ausführen, wenn der Gegner auf euch zuläuft.

Drop kick against running:

Tritt

Flying back elbow:

Schlag

Drop toe hold:

Tie-Up

Power slam (geheim):

hoch oder runter, Tie-Up

**RENNENDE MOVES**

Ausüben, wenn ihr auf den Gegner zulauft.

Drop kick running:

Tritt

Hart attack:

Schlag

Spinning neck breaker:

Tie-Up

Crucifix (geheim):

Schlag + Tie-Up

**TURNBUCKLE MOVES**

Durchführen, wenn ihr auf den Turnbuckles steht.

( - Gegner am Boden)

Knee drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Driving elbow:

Tritt + block

Elbow drop:

Schlag + Tie-Up

Kamikaze headbutt (geheim):

links oder rechts, nicht links oder rechts, Schlag + Tritt

( - Stehender Gegner)

Drop kick turnbuckle:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Bionic elbow:

Tritt + block

Sunset flip (vor dem Gegner):

Schlag + Tie-Up

Drop kick turnbuckle:

Schlag + Tie-Up

Body press (geheim, vor dem

Gegner stehend):

ho, li oder re, Tie-Up + block

**APRON MOVES**

Ausführen, wenn ihr auf den Ringschürzen steht.

( - Gegner am Boden)

Knee drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Driving elbow:

Tritt + block

Elbow drop:

Schlag + Tie-Up

( - Stehender Gegner)

Drop kick apron:

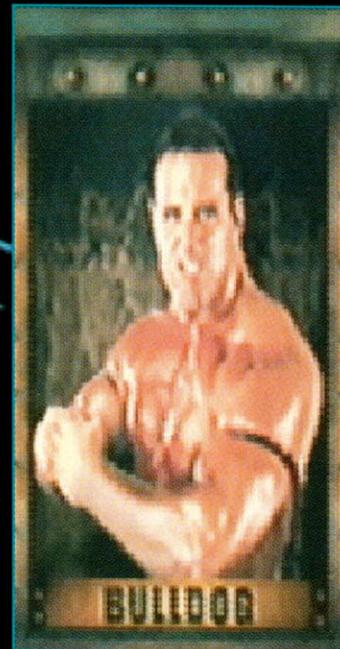
Tritt, Schlag oder Tie-Up

Bionic elbow:

Tritt + block

Clothesline apron:

Schlag + Tie-Up



**BULLDOG**

Einer der schnellsten Wrestler des Spiels und allseits beliebt. Mit Leichtigkeit vollführt er sein Neck Break.

**BACK SMASH**

Von hinter dem Gegner aus ausführen.

Russian leg sweep:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Atomic drop:

li oder re, li oder re, Tritt





Atomic drop:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Victory roll:  
li oder re, li oder re, Tie-Up  
Belly back suplex (geheim):  
li oder re, hoch, nicht li oder  
rechts, Tie-Up

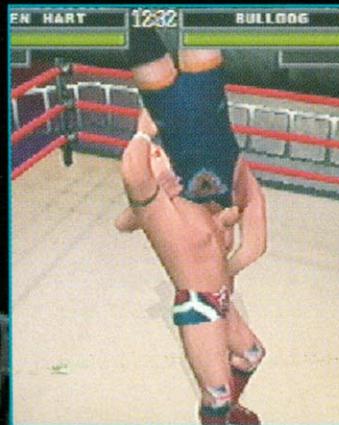


## TIE-UP MOVES

Diese Moves ausführen, wenn ihr  
und euer Gegner in der Tie-Up  
Position seid.



Hiptoss:  
Tritt  
Top wristlock:  
Schlag  
Chest breaker:  
Tie-Up  
Fisherman's suplex:  
links oder rechts, Tritt  
Gut wrench power bomb:  
links oder rechts, Schlag  
Samoan drop:  
links oder rechts, Tie-Up  
Overhead belly belly suplex:  
li oder re, nicht li oder re, Tritt



Double underhook suplex:  
li oder re, runter, Schlag  
Hanging vertical suplex:  
li oder re, hoch, Tie-Up  
Charging powerslam (geheim):  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tie-Up

## ECKEN MOVES

Ausführen, wenn der Gegner in  
der Ecke und betäubt ist.

( – gegenüber vom Gegner)  
Kick to ribs:  
Tritt  
Climb turnbuckle and pummel:  
Schlag (wiederholt)  
Slap face:  
Tie-Up (wiederholt)  
Oklahoma stampede:  
ho oder ru, hoch oder runter, Tritt  
Belly belly suplex:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Superplex:  
li oder re, li oder re, Tie-Up  
Top rope superplex (geheim):  
ho oder ru, nicht ho oder ru, left  
oder re, Tritt

( – hinter dem Gegner)  
Head into turnbuckle:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up (wiederh.)  
Pump handle slam:  
links oder rechts, Tie-Up  
Pump handle slam:  
hoch oder runter, Tie-Up  
( – auf den Gegner zulaufen)  
Charging clothesline:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

## SPEZIELLE ANGRIFEN

Können ausgeführt werden, wenn  
ihr nahe am Gegner steht.

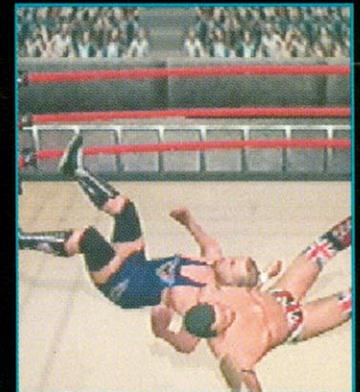
Arm drag:  
runter, runter, Schlag  
Arm wrench:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Bearhug:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag  
Body slam:  
li oder re, runter, Tie-Up  
Overhead belly belly suplex:  
li oder re, nicht li oder re, Tie-Up  
Crucifix:  
links oder rechts, hoch, Tritt  
Fireman's carry:  
runter, runter, Tritt  
Gorilla press slam (geheim):  
hoch oder runter, hoch oder runter,  
nicht hoch oder runter, Tie-Up  
Hanging vertical suplex (geheim):  
runter, hoch, hoch, Schlag  
Hiptoss:  
hoch, hoch, Tritt

Samoan drop:  
links oder rechts, hoch, Schlag  
Small package:  
ho oder ru, ho oder ru, Tie-Up  
Snap mare:  
links oder rechts, runter, Tritt

## BODEN HALTEGRIFFE

Ausführen, wenn euer Gegner auf  
dem Boden und betäubt ist.

( – an den Füßen des Gegners)  
Spinning toe hold:  
li oder re, li oder re, Tritt  
Leg grapevine:  
li oder re, nicht li oder re, Tritt  
Texas cloverleaf:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt  
Boston crab (geheim):  
li oder re, ru, nicht li oder re,  
Tritt



( – at opponent's head)  
Arm wrench:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Arm wrench:  
ho oder ru, ho oder ru, Schlag  
Rear chin lock:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag  
Stump puller:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag  
Camel clutch (geheim):  
li oder re, ho, nicht li oder  
re, Schlag

## BODEN ANGRIFEN

Ausführen, wenn euer Gegner auf  
dem Boden liegt.

( – wenn ihr über dem Gegner  
steht)  
Stomp:  
Tritt  
Double foot stomp:  
runter, Tritt  
Elbow drop:  
Schlag

( - wenn ihr auf den Gegner zulauft)

Running knee drop:

Tritt oder Tie-Up

Running elbow drop:

Schlag

## ATTACKEN GEGEN LAUFENDE GEGNER

Ausführen, wenn der Gegner auf euch zuläuft.

Drop kick against running :

Tritt

Clothesline:

Schlag

Arm drag:

Tie-Up

Power slam (geheim):

hoch oder runter, Tie-Up

## LAUFENDE MOVES

Ausführen, wenn ihr auf den Gegner zulauft.

Flying shoulder tackle:

Tritt

Clothesline running:

Schlag

Spinning neck breaker:

Tie-Up

Crucifix (geheim):

Schlag + Tie-Up

## TURNBUCKLE MOVES

Ausführen, wenn ihr auf den Turnbuckles steht.

( - Gegner am Boden)

Knee drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Kamikaze headbutt:

Schlag + Tie-Up

Splash:

Tritt + block

Somersault senton splash (geheim):

hoch, hoch, Schlag + Tritt

( - stehender Gegner)

Torpedo dropkick:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Body press:

Tritt + block

Sunset flip (vor dem Gegner):

Schlag + Tie-Up

Torpedo dropkick:

Schlag + Tie-Up

Clothesline turnbuckle (geheim):

li oder re, nicht li oder re, Tie-Up

+ block

## APRON MOVES

Ausführen, wenn ihr auf den Ringschürzen steht.

( - Gegner am Boden)

Knee drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Kamikaze headbutt:

Schlag + Tie-Up

Splash:

Tritt + block

( - Stehender Gegner)

Torpedo dropkick:

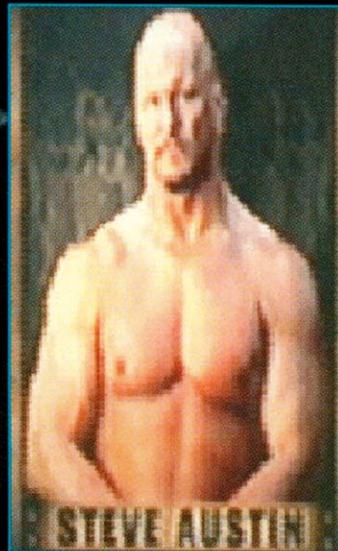
Tritt, Schlag oder Tie-Up

Body press:

Tritt + block

Body press:

Schlag + Tie-Up



# 'STONE COLD' STEVE AUSTIN

Unser Liebling. Dieser Wrestler ist echt der 'König des Rings'. Der beste Charakter des Spiels - schnell, geschmeidig und verheerend bei der Ausführung seiner Moves.

## BACK SMASH

Diese Moves von hinter dem Gegner ausführen.

Cobra clutch:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Pump handle slam:

li oder re, li oder re, Tritt

Side slam:

li oder re, li oder re, Schlag

Reverse ddt (geheim):

li oder re, nicht li oder re, ru,

Tie-Up

## TIE-UP MOVES

Diese Moves durchführen, wenn ihr und euer Gegner in der Tie-Up Position seid.

Hammerlock:

Tritt

Back breaker:

Schlag

Fisherman's suplex:

Tie-Up

Inverted atomic drop:

links oder rechts, Tritt

Ddt:

links oder rechts, Schlag

Overhead belly belly suplex:

links oder rechts, Tie-Up

Vertical suplex:

links oder rechts, hoch, Tritt

Brainbuster:

li oder re, nicht li oder re, Schlag

Powerbomb:

links oder rechts, hoch, Tie-Up

## ECKEN MOVES

Durchführen, wenn der Gegner in der Ecke und betäubt ist.

( - gegenüber vom Gegner)

Kick in corner:

Tritt

Climb turnbuckle and pummel:

Schlag (wiederholt)

Repeated elbows:

Tie-Up (wiederholt)

Belly belly suplex:

li oder re, li oder re, Tritt

Belly belly suplex:

li oder re, li oder re, Schlag

Top rope superplex:

li oder re, li oder re, Tie-Up

( - hinter dem Gegner)

Head into turnbuckle:

Tritt, Schlag oder Tie-Up (wiederh.)

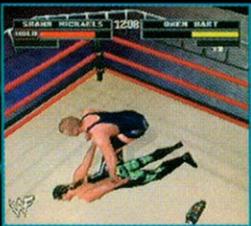
Pump handle slam:

links oder rechts, Tie-Up

Pump handle slam:

hoch oder runter, Tie-Up





( – auf den Gegner zulaufen)

Charging clothesline:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

## SPEZIELLE ANGRIFFE

Können ausgeführt werden, wenn ihr nahe am Gegner steht.



Arm wrench:

li oder re, li oder re, Schlag

Overhead belly belly suplex:

li oder re, nicht li oder re, Tie-Up

Body slam:

li oder re, runter, Schlag

Clothesline:

ho oder ru, ho oder ru, Schlag

Cobra clutch:

links oder re, hoch, Tie-Up

Ddt:

links oder rechts, runter, Tritt

Front backbreaker:

links oder re, runter, Tie-Up

Gut wrench:

li oder re, nicht li oder re, Schlag

Hammerlock:

li oder re, li oder re, Tie-Up

Side belly belly suplex:

ho oder ru, ho oder ru, Tritt

Samoan drop:

li oder re, hoch, Schlag

Short arm clothesline:

li oder re, li oder re, Tritt

Single arm ddt:

links oder rechts, hoch, Tritt

Spinebuster:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt

Vertical suplex:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tie-Up

Stone cold stunner (geheim):

links oder rechts, links oder rechts, hoch, Tie-Up + block



## BODENGRIFFE

Ausführen, während euer Gegner betäubt auf dem Boden liegt.

( – an den Füßen des Gegners)

Step over toe hold:

li oder re, li oder re, Tritt

Step over toe hold:

ho oder ru, ho oder ru, Tritt

Half crab:

li oder re, not li oder re, Tritt

Texas cloverleaf:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt

Stf (geheim):

hoch oder runter, nicht hoch oder runter, hoch oder runter, Tritt

( – am Kopf des Gegners)

Arm wrench:

li oder re, li oder re, Schlag

Arm wrench:

ho oder ru, ho oder ru, Schlag

Rear chin lock:

li oder re, nicht li oder re, Schlag

Reverse chinlock:

ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag

Painkiller (geheim):

li oder re, hoch oder runter, nicht hoch oder runter, Schlag

## BODEN ANGRIFFE

Diese Angriffe sind durchzuführen, wenn euer Gegner am Boden ist.

( – wenn ihr über euren Gegner steht)

Leg drop (at side):

Tritt

Stomp:

Tritt

Falling headbutt:

runter, Tritt

Fist drop:

Schlag

Driving elbow smash:

runter, Schlag (wiederholt)

( – wenn ihr zu eurem Gegner lauft)

Leg drop (at side):

Tritt

Running elbow drop:

Tritt

Front elbow:

Schlag oder Tie-up

## ANGRIFFE GEGEN RENNENDE GEGNER

Diese Angriffe sind durchzuführen, wenn der Gegner auf euch zuläuft.

Back body drop:

Tritt

Clothesline:

Schlag

Arm drag:

Tie-Up

Power slam (geheim):

hoch oder runter, Tie-Up

## RENNENDE MOVES

Durchführen, wenn ihr auf euren Gegner zulauft.

Clothesline running:

Tritt

Thesz press:

Schlag

Clothesline running:

Tie-Up

## TURNBUCKLE MOVES

Durchführen, während er auf den Turnbuckles steht.

( – Gegner am Boden)

Fist drop:

Tritt

Fist drop:

Schlag

Fist drop:

Tie-Up

Double foot stomp:

Tritt + block

Driving elbow:

Schlag + Tie-up

Splash (geheim):

li oder re, li oder re,

Schlag + Tritt

( – Stehender Gegner)

Bionic elbow:

Tritt, Schlag oder Tie-up

Clothesline turnbuckle:

Schlag + Tie-Up

Forearm smash:

Tritt + block

Shoulder tackle (geheim):

li oder re, hoch, Tie-up + block

## APRON MOVES

Diese Moves sind durchzuführen, wenn ihr auf den Ringschürzen steht.

( – Gegner am Boden)

Fist drop:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Double foot stomp:

Tritt + block

Driving elbow:

Schlag + Tie-Up

( – stehender Gegner)

Bionic elbow:

Tritt, Schlag oder Tie-Up

Clothesline apron:  
Schlag + Tie-Up  
Forearm smash:  
Tritt + block

# AHMED

Ein toller Charakter, wenn ihr nicht als Austin spielen wollt. Seine Pearl River Plunges schaden effektiv der Gesundheit seiner Gegner.

## Back Smash

Diese Moves von hinter eurem Gegner durchführen.



Russian leg sweep:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Pump handle slam:  
li oder re, li oder re, Tritt  
Side slam:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Belly back suplex (geheim):  
li oder re, hoch, nicht links oder rechts, Tie-Up

## Tie Up Moves

Diese Moves durchführen, wenn ihr und euer Gegner in der Tie-Up Positon seid.

Back breaker:  
Tritt  
Atomic drop:  
Schlag  
Gut wrench power bomb:  
Tie-Up  
Samoan drop:  
links oder rechts, Tritt  
Bulldog:  
links oder rechts, Schlag

Overhead belly belly suplex:  
links oder rechts, Tie-Up  
Side slam:  
links oder rechts, hoch, Tritt  
Brainbuster:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag  
Power bomb:  
links oder rechts, runter, Tie-Up

## Ecken Moves

Durchführen, wenn der Gegner in der Ecke und betäubt ist.

( – gegenüber vom Gegner)

Choke with boot:  
Tritt  
Chops:  
Schlag  
Charging shoulder:  
Tie-Up(wiederholt)  
Overhead press:  
li oder re, li oder re, Tritt  
Overhead press:  
ho oder ru, hoch oder runter, Tritt  
Overhead press:  
li oder re, links oder rechts, Schlag  
Overhead press:  
li oder re, li oder re, Tie-Up

( – hinter dem Gegner)

Head into turnbuckle:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up (wiederh.)  
Pump handle slam:  
links oder rechts, Tie-Up  
Pump handle slam:  
hoch oder runter, Tie-Up

( –auf den Gegner zulaufend)

Charging clothesline:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

## Spezielle Attacken

Durchzuführen, wenn ihr nahe am Gegner steht.

Bearhug:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag  
Overhead belly belly suplex:  
li oder re, nicht li oder re, Tie-Up  
Body slam:  
links oder rechts, runter, Schlag  
Gut wrench:  
li oder re, nicht li oder re, Schlag  
Hiptoss:  
hoch, hoch, Tritt  
Kneebreaker:  
links oder rechts, hoch, Tritt  
Short arm clothesline:  
ho oder ru, ho oder runter, Schlag

Sidewalk slam:  
links oder rechts, runter, Tritt  
Snap mare:  
links oder rechts, runter, Tie-Up  
Spinebuster:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt  
Choke slam (geheim):  
li oder re, li oder re, hoch, Schlag  
Torture rack:  
links oder rechts, hoch, Tie-Up  
Vertical suplex:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tie-Up

## Boden Haltegriffe

Durchführen, wenn euer Gegner am Boden und betäubt ist.

( – an den Füßen des Gegners)

Knee to inside leg:  
li oder re, li oder re, Tritt  
Leg grapevine:  
li oder re, nicht li oder re, Tritt  
Wishbone leg splitter:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Tritt  
Leg lock (geheim):  
links oder rechts, nicht links oder rechts, links oder rechts, Tritt

( – am Kopf des Gegners)

Arm wrench:  
li oder re, li oder re, Schlag  
Squeeze head:  
li oder rr, nicht li oder re, schlag  
Rear chin lock:  
ho oder ru, nicht ho oder ru, Schlag  
Painkiller (geheim):  
links oder rechts, hoch oder runter, nicht hoch oder runter, Schlag

## Boden Attacken

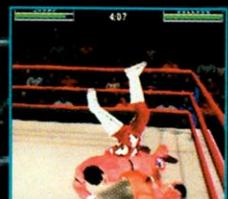
Durchführen, wenn euer Gegner am Boden ist.

( – wenn ihr überhalb eures Gegners steht)

Stomp:  
Tritt  
Knee drop:  
runter, Tritt  
Axehandle smash:  
Schlag  
Splash:  
runter, Schlag

( – wenn ihr auf den Gegner zulauft)

Leg drop (at side):  
Tritt  
Fist drop:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up





## Attacken gegen laufende Gegner

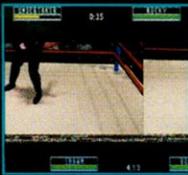
Durchzuführen, wenn der Gegner auf euch zuläuft.

Sidewalk slam:  
Tritt

Back body drop:  
Schlag

Power slam:  
Tie-Up

Spinebuster (geheim):  
links oder rechts, Tie-Up



## Rennende Moves

Durchzuführen, wenn ihr auf euren Gegner zulauft.

Flying shoulder tackle:  
Tritt

Tackle with punches:  
Schlag

Clothesline running:  
Tie-Up

## Turnbuckle Moves

Durchzuführen, wenn ihr auf den Turnbuckles steht.

( - Gegner am Boden)

Fist drop:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

Double foot stomp:  
Tritt + block

Driving elbow:  
Schlag + Tie-Up

Kamikaze headbutt (geheim):  
links oder rechts, nicht links oder rechts, Schlag + Tritt

( - Stehender Gegner)

Bionic elbow:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

Clothesline turnbuckle:  
Schlag + Tie-Up

Forearm smash:  
Tritt + block

Shoulder tackle (geheim):  
li oder re, hoch, Tie-Up + block

## Apron Moves

Durchzuführen, wenn ihr auf euren Ringschürzen steht.

( - Gegner am Boden)

Fist drop:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up

Double foot stomp:  
Tritt+ block

Driving elbow:  
Schlag + Tie-Up

( - Stehender Gegner)

Bionic elbow:  
Tritt, Schlag oder Tie-Up  
Clothesline apron (Gegner nicht laufend):

Schlag + Tie-Up

Bionic elbow:

Schlag + Tie-Up

Forearm smash:

Tritt+ block

## BEENDENDE MOVES

Um einen beendenden Move auszuführen, muß die Energieleiste des Gegners im roten Bereich sein.

### "Stone Cold" Steve Austin

Stone Cold Stunner:  
drauf zu, drauf zu, Tie-Up  
Situation:  
Tied Up

### "Heartbreak Kid" Shawn Michaels

Sweet Chin Music:  
Drauf zu, Runter, Hoch, Tritt + Block  
Situation:  
Beide stehend

### "Triple H" Hunter Hearst Helmsley

The Pedigree:  
Drauf zu, Runter, L, Schlag + Tie-Up  
Situation:  
Beide stehend

### The Undertaker

Tombstone Piledriver:  
Runter, Runter, Runter, Schlag + Tie-Up  
Situation:  
Beide stehend

### "The Black Hart" Owen Hart

The Sharpshooter:  
Zurück, zurück, Hoch, Tritt + Block  
Situation:  
An den Füßen des stehenden Gegners stehend

### "The Rock" Rocky Maivia

The Rock Bottom:  
Drauf zu, Drauf zu, H, Schlag + Tie-Up  
Situation:  
Beide stehend

### Farooq

The Dominator:  
Hoch, Hoch, Hoch, Tie-Up + Block  
Situation:  
Beide stehend

### Mankind/Cactus Jack/Dude Love

Mandible Claw (Mankind):  
Drauf zu, zurück, Hoch, Tie-Up + Block  
Situation:  
Beide stehend, oder am Kopf des fallenen Gegners stehend

### Goldust

Curtain Call:  
Zurück, drauf zu, Runter, Tie-Up  
Situation:  
Hinter dem Gegner

### Ken Shamrock

Ankle Lock Submission:  
Zurück, drauf zu, Ho, Tritt, Tie-Up.  
Situation:  
An den Füßen des fallenen Gegners stehend

### Bret "Hitman" Hart

The Sharpshooter:  
Zurück, Zurück, Hoch, Tritt + Block  
Situation:  
An den Füßen des fallenen Gegners stehend

### "The British Bulldog" Davey Boy Smith

Running Powerslam:  
Hoch, Runter, Tie-Up  
Situation:  
Tied Up

### Ahmed Johnson

Pearl River Plunge:  
Drauf zu, zurück, Hoch, Tritt + Block  
Situation:  
Beide stehend

### Kane

Tombstone Piledriver:  
Runter, Runter, Runter, Schlag + Tie-Up  
Situation:  
Beide stehend

### Headbanger Mosh

Mosh Pit:  
Drauf zu, drauf zu, Ho, Tie-Up + Block  
Situation:  
Gegner am Boden, Spieler am oberen Turnbuckle stehend

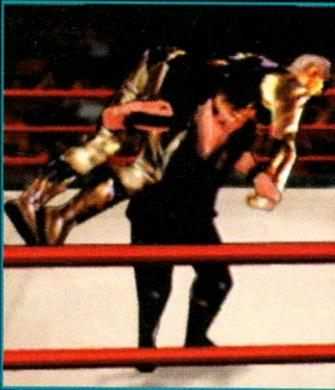
**Headbanger  
Thrasher**

Stage Dive:

drauf zu, Hoch, Hoch, Schlag + Tritt

Situation:

Gegner am Boden, Spieler am oberen Turnbuckle stehend



**Viele  
Cheats...**

**Sicht erschließen**

**CHEATS:**

Tippt L + R in den Elevator, damit sich die versteckten Modis zeigen, die erfolgreich, wie unten beschrieben, aufgeschlossen wurden.

**SPIELT ALS CACTUS  
JACK UND DUDE LOVE:**

Gewinnt WWF Titel im Challenge Modus mit Mankind bei mittlerer oder harter Schwierigkeitsstufe. Cactus Jack und Dude Love sind nun am Charakter-Auswahl-Schirm.

**SPIELT ALS TRAINER:**

Wählt im Training Modus "Custom" und dann "Trainer" an dem Charakter-Auswahl-Schirm.

**SPIELT ALS SUE:**

Gewinnt WWF Titel im Challenge Modus mit Bret Hart oder Own Hart bei mittlerem oder hartem Level. Sue, das Ringgirl wird nun als Wrestler erhältlich sein.

**SPIELT ALS PAMELA:**

Gewinnt WWF Titel im Challenge Modus mit Sue bei mittlerem oder hartem Level. Pamela wird nun als Wrestler erhältlich sein.

**NEUE KLAMOTTEN:**

Gewinnt den WWF Titel im Challenge Modus mit Kane bei mittlerem oder hartem Schwierigkeits-Level. Im Creation Modus sind nun andere Hemden, Jacken usw. erhältlich.

**MEHR GOLDUST  
KLEIDUNG:**

Gewinnt den WWF Titel im Challenge Modus mit Goldust bei mittlerem oder hartem Level. Haltet nun L und R, während ihr Goldust am Charakter-Auswahl-Schirm wählt. Ihr bekommt mehr Kostüme, einschl. Marilyn Dust und Dusty Dust Versionen.

**MEHR STEVE  
AUSTIN KLEIDUNG:**

Gewinnt den WWF Titel mit Steve Austin bei mittlerem oder hartem Level. Markiert Steve Austin am Charakter-Auswahl-Schirm und drückt L und R, damit ihr zusätzliche Kostüme bekommt (schwarzes Unterhemd, T-Shirt, Jeans).

**SPIELT ALS  
RATTLESNAKE:**

Gewinnt den WWF Titel im Challenge Modus mit einem geschaffenen Wrestler bei mittlerem oder hartem Level. Ein aufgepumpter Steve Austin kann nun ausgewählt werden.

**SPIELT ALS WEIBL.  
CUSTOM WRESTLER:**

Gewinnt den WWF Titel mit Triple H oder Shawn Michaels bei mittlerem oder hartem Level. Der "Female" Körpertyp kann nun am Creation-Modus gewählt werden.

**BIG HEAD MODUS:**

Gewinnt WWF Titel im Challenge Modus mit British Bulldog beim mittlerem oder hartem Schwierigkeits-Level. Mittlerem oder hartem Level.

**SPIELT OHNE  
METERS:**

Gewinnt den WWF Titel im Challenge Modus mit dem Undertaker bei mittlerem oder hartem Level.

**Kein BLOCKING MODUS:**

Gewinnt den WWF Titel im Challenge Modus mit Ken Shamrock oder Farooq

bei mittlerem oder hartem Level. Wenn der Modus aktiviert ist, wird die Blockade abgestellt.

**BEAN MODUS:**

Gewinnt den WWF Titel im Challenge Modus mit Mosh oder Thrasher bei mittlerem oder hartem Level. Mit Aktivierung des Modus kann nun gefurzt und gerülpt werden.

**EGO MODUS:**

Gewinnt den WWF Titel im Challenge Modus mit Ahmed Johnson bei mittlerem oder hartem Level. Schreie aus der Menge vergrößern und Buhrufe verkleinern den Wrestler-Kopf.

**WAHLOSER  
WRESTLER:**

Haltet Hoch und drückt Block am Charakter-Auswahl-Schirm.

**ALTERNATIVE  
KOSTÜME:**

Haltet L und wählt einen Wrestler am Character-Auswahl-Schirm.

**KÄMPFET IM  
WRESTLEMANIA  
RING:**

Gewinnt beide Titel unter Challenge Modus und verteidigt den WWF Titel von allen andern Wrestlern. Das Titelmatch findet nun im Wrestlemania Ring statt.





# 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 die 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 Kursen

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.“ Verläßt 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-Linse

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 Bestätigungscodex, 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

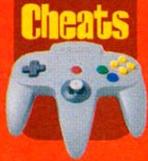
Die folgenden Cheats werden am Magic Codes Optionen eingegeben. Schaltet das Spiel an und geht gleich zu den Optionen und dann zu den Magic Codes:

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)
Cliffr	(Cliff Robinson)
David	(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)
Mourng	(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

### Schussprozente 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

### Wechelt Größe der Hinterreifen

Drückt am Car Select Screen Rechts C, Links C, Links C

### Wechelt Größe der Vorderreifen

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

## Nexen 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)

## 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!

## 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!

### GTNHNSD

Damit haben alle eure Spieler Butterfinger. Das Ergebnis: mehr Fumbles!

### SPRSLYD

Damit wird das Spielfeld ziemlich rutschig

### STYCKYHNSD

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



## Super Mario 64

Einige bizarre Geheimnisse, die alle auf dem besten Plattformspiel aller Zeiten vorkommen!

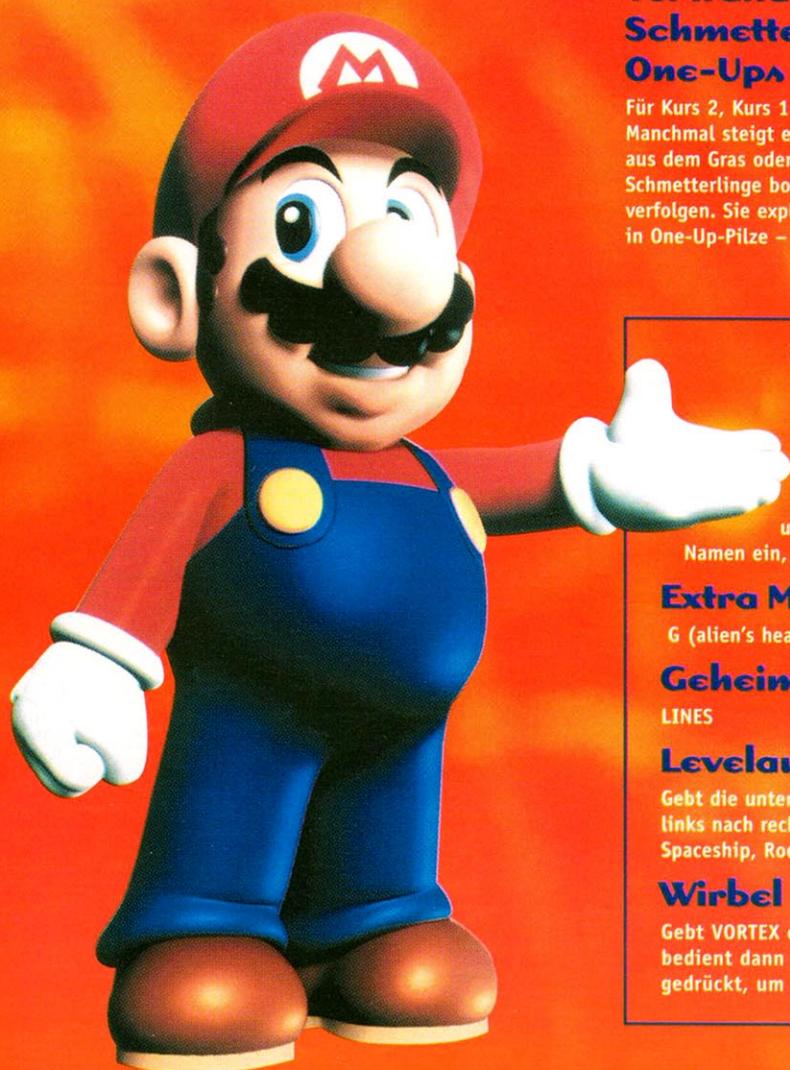
### Hat Trick

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

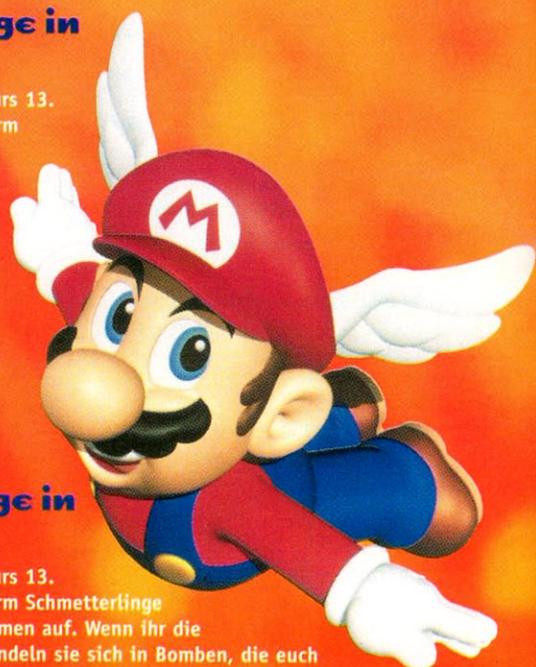


### Tragt das Kaninchen in andere Zonen

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 eure 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. Halte 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

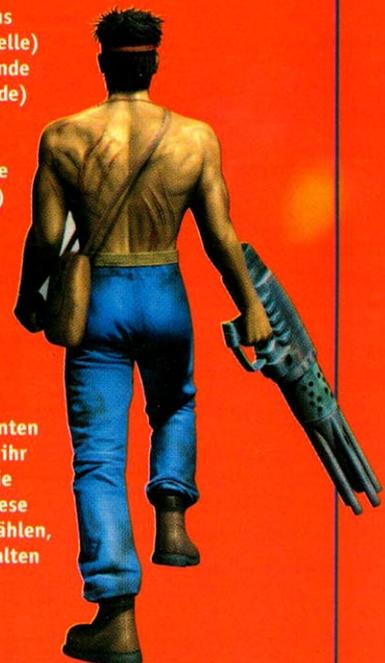
## Turok: Dinosaur Hunter

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)  
 FRTHSTHTRLSCK – unendlich Leben  
 THBST – Galerie (alle 3D Feinde sehen, abschätzen und rotieren)  
 FDTHMGS – Punkte zeigen  
 THSSLKSCL – Geistermodus (gibt Unverwundbarkeit und langsame Feinde)  
 CMGTSMGGTS – Alle Waffen  
 BLLTSRRFRND – 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]

**REDAKTEUR**

Simon Phillips

**BEARBEITUNG**

Ulli Lehne [ulli@rapide.co.uk]

**GAMES-GENIE / SCHREIBERLING**

Jonathan Austin

**ART DIREKTOR**

Ian Roxburgh [en@rapide.co.uk]

**DESIGNER**

Quentin O'Gorman

[Quentin@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

**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



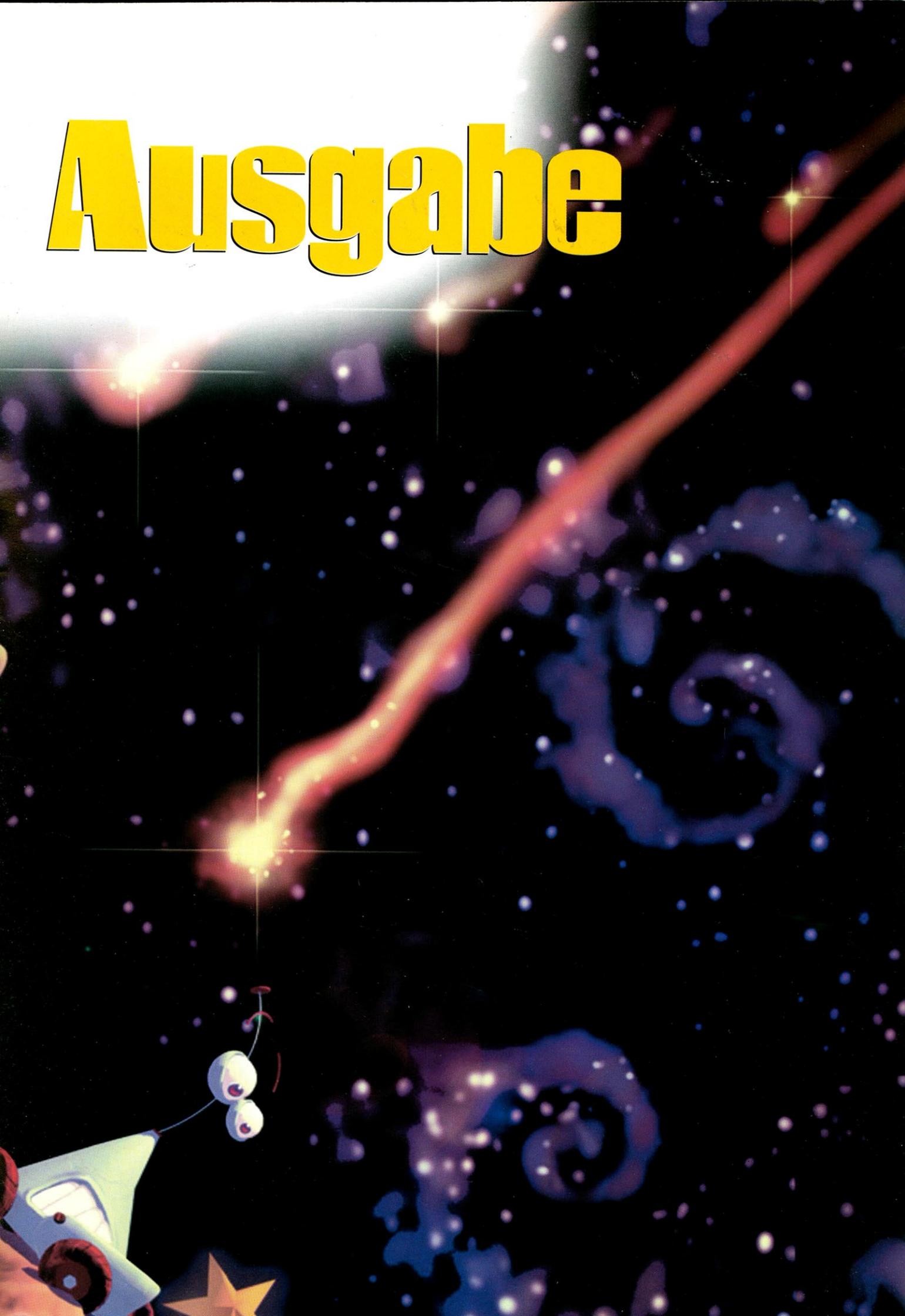
# Nächste

Bleibt am Ball mit unserer Topanleitung zu dem großartigen Fußballsimulator auf dem N64: ISS 98. Vollgepackt mit all den besten Spiel-Taktiken und Übersicht solltet ihr in nullkommanichts Tore schießen. Eine weitere hübsche Lösung ist Starshot 4, welche uns von den Entwicklern des Games zur Verfügung gestellt wurde. Alle Karten und eine alles umfassende Erklärung eines jeden Gameplay-Aspektes erwartet euch. Gex 64, die beliebte Echse mit der Sonnenbrille, könnte auch einen Auftritt in der nächsten Ausgabe machen. Erwartet diese super Lösungen und viel, viel mehr in neuen 64 Strategien.

Bis dann, und haltet den N64 warm!



# Ausgabe



**64 STRATEGIEN**



**64** **n64**

**strategien**

**RAPIDE<sub>LE</sub>**

1 Roman Court, 48 New North Road, GB – Exeter, EX4 4EP