

CODES FÜR: SILICON VALLEY • WWF WARZONE

# 64 strategien



Das extra-coole,  
überlebenswichtige  
Magazin mit Tips,  
Cheats and Lösungen  
für Nintendo 64!

# ZELDA

Hier ist Hilfe für euch und  
für Link. Wir haben drei  
Teile von Zelda geknackt!

# Rogue Squadron

Krieg der Sterne für das  
nächste Millennium!  
Die komplette Lösung



# Glover

Zieht die Handschuhe  
an, hier ist die Anleitung



Das lebenswichtige Magazin für alle N64 Besitzer.  
Lösungen für die tollsten Spiele plus Tips und Tricks!

DM 7,80 ö.S. 85,  
SFR 7,80  
Nr. 2/99 Februar/März



Printed in England



**Es waren zwei tolle Monate für die Nintendo-Besitzer und als Resultat haben wir unsere tollsten Strategien für euch. Auf das es weiterhin so gut**



# Inhalt



## 14: **Zelda:** **Ocarina of Time**

Die tollste Anleitung für das tollste Spiel ist da! Lasset uns die ersten drei Teile für euch aufdecken und euch alle Wege in und um Hyrule herum erklären.



## 4: **Rogue Squadron**

Das neueste Krieg der Sterne Spiel. Durchkreuzt die teuflischen Pläne mit dieser ausführlichen Anleitung.



## 44: **Glover**

Das Leben als Handschuh ist schon nicht einfach. Mit dieser handlichen Spielerklärung für das originelle Spiel wird's einfacher.



## 64: **Silicon Valley**

Das eigenartigste Spiel der Galaxie hat eine Sturzlandung auf die Erde gemacht. Damit ihr hier durchfindet, haben wir euch eine volle Erklärung durch alle Levels gegeben.



## 30: **Cheaty Monkey**

Massig frische Bananen. Hier sind die neusten Cheats und Codes von unserem heimischen Affen.





# Star Wars: **Rogue Squadron**

Wir hatten Krieg-der-Sterne-Spiele im Weltraum, das euch TIE-Fighter und X-Wings fliegen ließ, und verschiedene andere, wenig aufregende Games. Jetzt ist es endlich da, das Spiel, auf das wir alle gewartet haben. Rogue Squadron ist ein Arkadenspiel, das die Schiffe der Rebellen gegen das böse Empire antreten lässt. Diese exklusive Lösung hilft euch dabei, euer Squadron zum Erfolg zu führen.

**Hier gibt es ein paar allgemeine Hinweise für junge Skywalkers, die euch sicher durch Rogue Squadron bringen sollten.**

1. Beim Angriff auf TIE Fighter oder Bomber wird der Frontalangriff oft mit Erfolg gekrönt, obwohl man besser von hinten attackiert (eure Geschwindigkeit der ihren anpassen). Bei TIE Interceptors sollte man am besten versuchen, hinter sie zu gelangen und beim Angriff nicht zu nahe rangehen. Wenn ihr von vorne kommt, dann schießen sie euch ab.

2. Um einen AT-AT runterzuholen, fliegt entweder von vorne oder hinten auf sie zu, und wenn ihr gerade dabei seid, sie zu überholen, dann werdet ganz langsam, feuert euer Kabel und dreht euch rein. Dreht euch weiter, um einen Kreis zu machen, und paßt eure Höhe an, um niedrig zu bleiben. Drei ganz volle Kreise sollten genug für euren Computer sein, um euch zu trennen. Bei Geschütztürmen müßt ihr so schnell wie möglich fliegen und auf sie feuern.

3. Wenn ihr Kanonenstellungen angreift, versucht, von hinter ihnen anzukommen. Aber öfter werdet ihr auf sie zufliegen. Bei Turbolasern könnt ihr unter der Schußhöhe ihrer Kanonen fliegen, und sie können euch nicht erwischen. Bei Geschütztürmen müßt ihr so schnell wie möglich fliegen und ständig darauf feuern. Auf diese Weise kommt dann hoffentlich nur eine, oder überhaupt keine Missile zu euch durch.

4. Wann immer möglich, greift AT-STs, Gebäude oder alles am Boden von oben

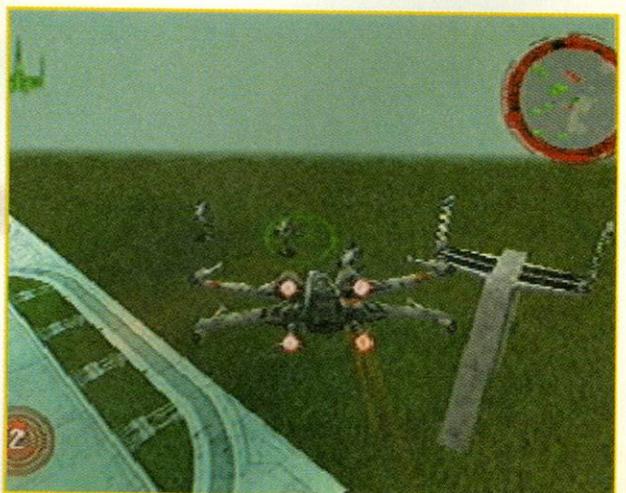
her an. Ziemlich oft werdet ihr von den Zielen nicht unter Beschuß genommen, und wenn ihr im Anflug langsamer werdet, habt ihr mehr Zeit zum Zielen.

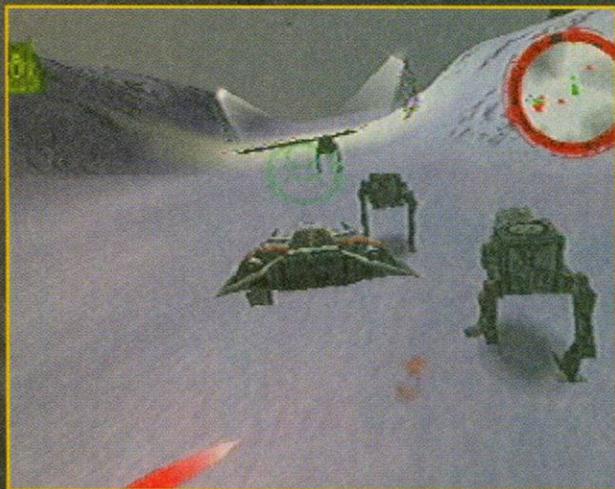
## BESTE TRANSPORTMITTEL

Die Fahrzeuge, die ihr hier in Rogue Squadron fliegen werdet, haben alle ihre eigenen Stärken und Schwächen, und sind daher für einige Missionen besser geeignet als andere. Deswegen müßt ihr sie alle fliegen lernen, wenn ihr das Game vollenden wollt.

## X-WING

Für Missionen: 1, 2, 5, 6, 9, 10, 13, 15. Das berühmteste und vielseitigste aller Rebellen-Raumschiffe. Die S-Foils können für den Kampf geöffnet werden, um sie manövrierbarer zu machen, und für größere Geschwindigkeit geschlossen zu





## Y-WING

### FÜR MISSIONEN: 8, 14

Der wichtigste Fighter-Bomber der Rebellen. Langsamer und weniger manövrierbar als der X-Wing, kann der Y-Wing mehr Schaden wegstecken und ist mit Blastern bewaffnet, dazu noch mit Ionenkanonen und Bomben. Ideal für Bomben-Missionen.

## AIRSPEDER

### FÜR MISSIONEN: 4, 7, 12

Es ist berühmt für seinen Einsatz in der Schlacht von Hoth. Das ist ein Schiff für niedrige Höhen, hat keine Schutzschilder und ist nicht sehr manövrierbar. Vorteile sind seine extreme Schnelligkeit. Außerdem sehr schwer zu treffen, weil es so klein ist. Mit Blaster-Kanonen bewaffnet. Feuert auch ein Schleppseil für den Einsatz gegen AT-ATs.

werden. Mit seinen vier Blaster-Kanonen und den Flügelspitzen und den Photon-Torpedos kann es jedem Imperial-Raum-schiff zeigen, wo es hier langgeht.

## A-WING

### FÜR MISSIONEN: 3, 11

Der schnellste Starfighter, den die Rebellen verwenden. Perfekt für schnelle Überfallmissionen. Bewaffnet mit Twin Blaster Kanonen und Concussion Missiles. Andererseits können sie aber nicht zu viel Schaden wegstecken und der Pilot ist feindlichem Feuer ausgesetzt.

## V-WING AIRSPEDER

### FÜR MISSIONEN: 16

Sehr leicht und daher sehr schnell. Das ist das erste Mal, daß ein V-Wing in einem Star Wars-Game erscheint. Es feuert Blaster und Cluster-Missiles und einen Scram Jet, eine Art Turbo Boost.

## MILLENNIUM FALCON

Das ist das Schiff, mit dem jeder schon immer spielen wollte, das aber

noch nie zuvor spielbar war. Das ist sehr schnell und kann seine Ziele über den Himmel verfolgen. Ist aber auch recht unbeholfen auf den Planetenoberflächen, die in Rogue Squadron erscheinen und sollten nicht in wichtigen Missionen verwendet werden.

## DIE SIND GAR NICHT SO HART!

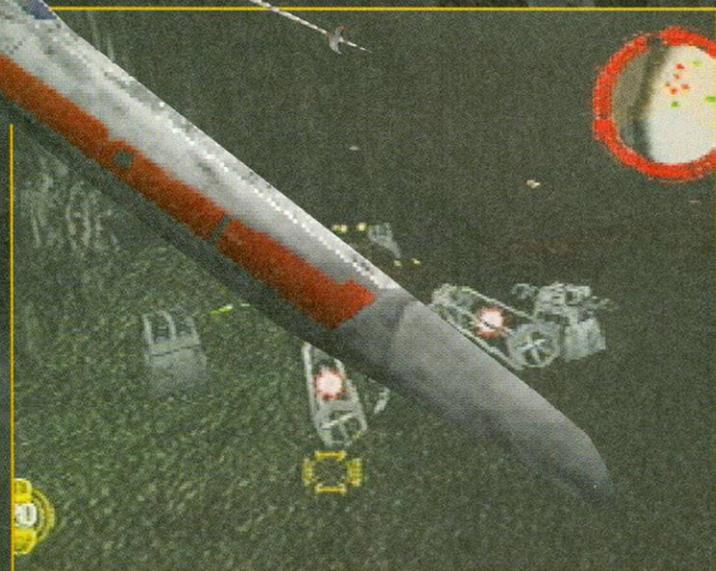
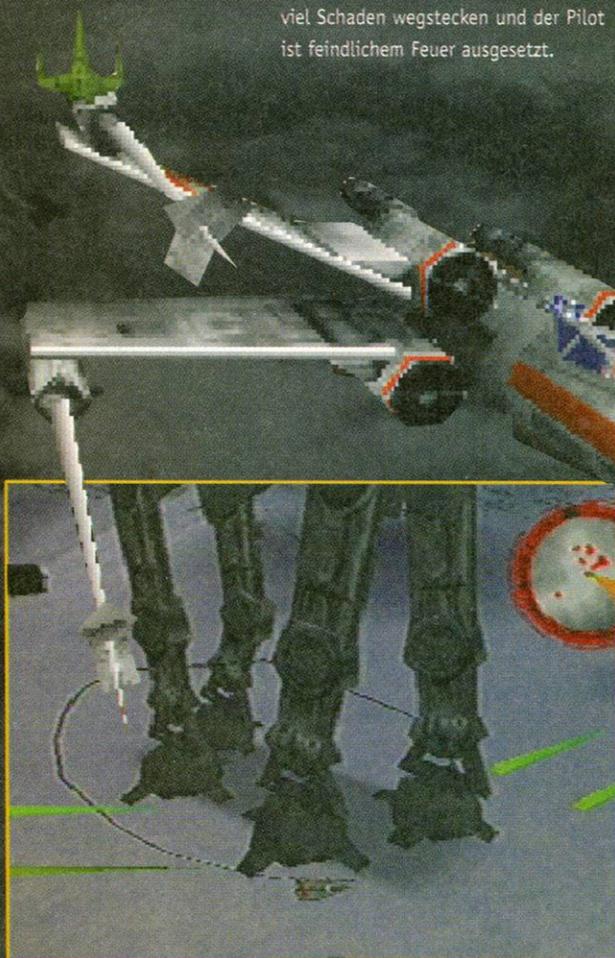
Die Imperial Streitkräfte in Rogue Squadron haben im allgemeinen die Gestalt, die wir alle aus den Filmen kennen. Aber denkt dran, es gibt ein paar neue Fahrzeuge, die oft unerwartet auftauchen, und oft zur schlimmsten möglichen Zeit.

## TIE FIGHTER

Die am meisten verwendeten und berühmtesten Imperial Fahrzeuge. Klein, schnell und sehr wendig. Negativ sind aber der Mangel an Schutzschilden und Blaster-Kanonen, die nur nach vorne feuern können. Die Pilots sind nicht sehr geschickt. Meistens könnt ihr sie leicht mit einem Direkttreffer abfeuern.

## TIE INTERCEPTOR

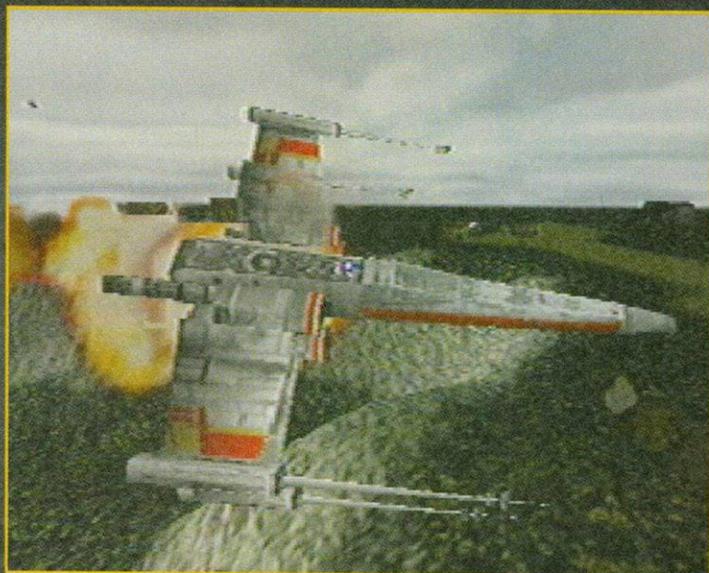
So schnell wie ein A-Wing und wendiger als ein X-Wing. Die zeigen es den Rebellen-Raum-schiffen, wo es langgeht. Sie können leicht hinter euch kommen und halten sich nur ganz selten lange genug still, um von euch getroffen zu werden. Sie sind auch mit fortschrittlicheren Zielsystemen und vier Blaster-



Kanonen ausgerüstet, aber haben auch wieder keine Schilde. Wenn ihr auf einen trefft, betet für einen Glückstreffer, denn das ist eure einzige Chance.

## TIE BOMBER

Mit zwei front-feuernden Kanonen und einer Vielfalt an verschiedenen Bomben ausgerüstet. Sie sind die langsamsten TIES. Sie fliegen oft in Kreisen während sie ihre Bombenangriffe unternehmen und bieten sich daher geradezu als Ziele an. Das heißt aber noch lange nicht, daß ihr euch Zeit lassen könnt, wenn ihr sie vernichtet, weil sie leicht Bodenziele hochgehen lassen können.



## AT-AT

Der vierbeinige Schrecken von der Schlacht von Hoth. Bewaffnet mit zielgenauen Blastern unter dem Kinn und auf beiden Seiten des Kopfes. Wegen seiner starken Panzerung beinahe unmöglich, sie hochzujagen. Verwendet stattdessen das Seil der Airspeeder, um sie zum Stolpern zu bringen. Fliegt an den Beinen der AT-ATs vorbei und feuert das Kabel, wenn euch der Co-Pilot das sagt. Haltet jetzt ständig auf die AT-ATs zu, damit ihr in Kreisen fliegt (keine Angst, ihr trefft es nur selten). Drei oder vier Mal sollten genügen.



sehr treffsicher. Allerdings sind sie sehr langsam und leicht zu treffen. Also stellt euch richtig auf und feuert drauf, um es zu zerstören.

## IMPERIAL LANDING CRAFT

Dieses großes und besonders schwer gepanzerte Angriffsschiff verwendet zwei Drittel seiner Energie auf die Schutzschilde. Das heißt aber sicher nicht, daß es nicht gefährlich ist, denn seine frontalfuernden Blaster können alle möglichen Probleme anrichten. Zum Glück sind die meisten, auf die ihr trefft, auf der Seite der Rebellen. Daher werdet ihr sie mehr beschützen als zerstören.

## AT-PT

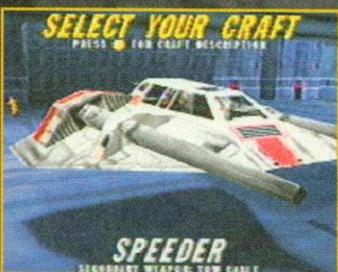
Ein kleines, zweibeiniges Waffensystem mit zwei Crew-Mitgliedern. Kann steile Hänge hochklettern und ist mit seiner Zwillinge-Blaster-Kanone

## AT-ST

Aus der Schlacht von Endor bekannt. Dieser zweibeinige Walker wird oft verwendet, um AT-ATs vor Bodentruppen zu schützen. Er hat bessere Feuerstärke als die AT-ATs und ist viel schneller. Sie sind recht zäh und können ganz schön was wegstecken. Am besten greift man sie aus guter Entfernung (und am besten von hinten her) an und verwendet eine Missile, um ihnen den Rest zu geben.

## TANK DROID

Diese Kampffahrzeuge tauchen ab und an bei ein paar Missionen ohne jegliche Vorwarnung auf. Sie sind mit einem einzelnen Blaster mit Schnellfeuer-Fähigkeiten bewaffnet. Sie sind auch sehr schwer zu zerstören und ihr müßt wahrscheinlich mehrmals draufhalten, bis sie unschädlich gemacht sind.



## IMPERIAL PROBE DROID

Erkundungsgeräte. Sie können sich recht schnell bewegen, aber meist jedoch schweben sie einfach nur in der Luft. Sie haben einen kleinen Blaster, der aber nicht allzuvielen Problemen schaffen sollte. Sie sind sehr leicht zu treffen, und da sie keine Schilde aufweisen, macht ihnen ein Direkttreffer schon das Licht aus.

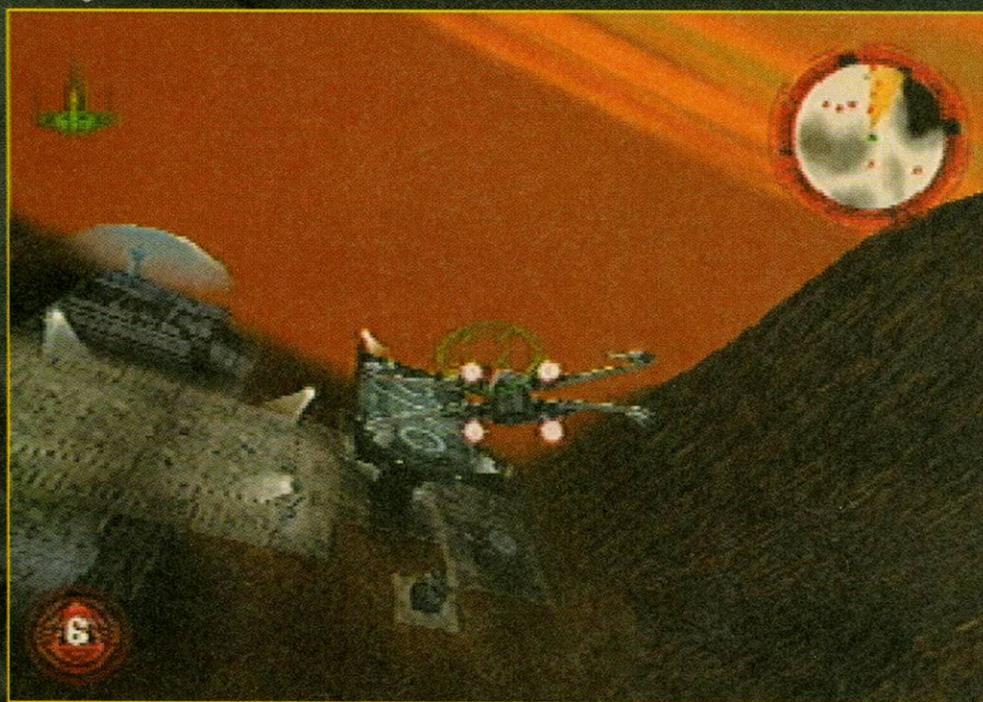
## WAVESKIMMER

Ein Angriffs-Tragflügelboot, das auf den Entwürfen für einen AT-AT basiert. Sie sind sehr schnell und auch schwer gepanzert. Sie sind mit Zwillingeblastern bewaffnet, die aber nicht auf euch hochfeuern können. Um die braucht man sich keine Gedanken machen. Am besten ignorieren.



## TURBOLASER

Imperial Geschütztürme, die überall mit erstaunlicher Regelmäßigkeit auftauchen. Sie haben Zwillingeblaster, die sich im 360 Grad drehen



können. Die solltet ihr nicht ignorieren, und sie sollten bei der ersten Gelegenheit ausgeschaltet werden. Zum Glück können ihre Blaster nicht nach unten feuern. Wenn ihr daher niedriger als die Turbolaser fliegen könnt, (zum Beispiel wenn sie auf Hügelkämmen stehen) sind sie lahme Enten.

## MISSILE TURRET

Kommen fast genauso oft wie die Turbolaser vor, sind aber gefährlicher. Sie feuern mächtige zielsuchende Missiles ab, die selten daneben gehen (und nur ein A-Wing ist schneller als sie). Sie sollten sofort zerstört werden, wenn man sie sieht und ihr bezahlt teuer, wenn ihr sie ignoriert. Da sie Missiles abfeuern, könnt ihr nicht die gleiche Taktik wie bei den Turbolasern anwenden und solltet sie stattdessen von hinten oder direkt von vorne angehen. Fliegt schnell auf sie zu und feuert weiter, dann solltet ihr sie zerstören können.

## EURE MISSION, SOLLTET IHR SIE ANNEHMEN ...

In Rogue Squadron gibt es 16 Missionen, die alle nach anderen Zielen verlangen. Daher braucht ihr auch unterschiedliches Können und

unterschiedliche Taktiken, um sie zu erreichen. Je nachdem, wie gut ihr jede davon erledigt, wird euch eine Medaille verliehen und vielleicht eine Beförderung oder Degradierung, vom Rang des Ensign bis zum Supreme Allied Commander (Wenn ihr in jeder einzelnen Mission mit Gold ausgezeichnet werdet), wenn ihr den Millennium Falcon fliegen dürft. Je nach dem, wieviele Medaillen jeder Art (Gold, Silber oder Bronze) ihr während des ganzen Spiels verliehen bekommt, werden ein oder mehrere Bonusmissionen verfügbar. Die werden am Ende dieser Anleitung erklärt. Also, liebe Freunde: wir wünschen euch viel Glück hierbei und Hals- und Beinbruch!



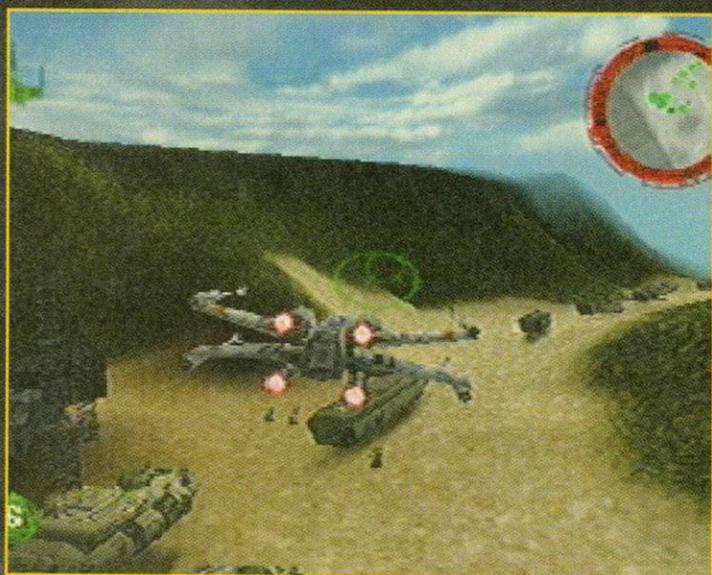
## KAPITEL EINS MISSION EINS: ÜBERFALL AUF MOS EISLEY

Das ist eine leichte Einführung ins Spiel. Ihr beginnt mit Angriffen von Imperial Probe Droids auf kleine Bauernhöfe. Ihr könnt sie mit eurem Radarschirm leicht entdecken. Sie bewegen sich nicht sehr viel und können auch leicht vernichtet werden. Es gibt etwa drei Gruppen, die alle nicht zu viele Probleme schaffen sollten. Wenn ihr das geschafft habt, wird man euch befehlen, nach Mos Eisley zu fliegen (Verwendet euer Radar), das unter Angriff durch Imperial Bomber steht. Insgesamt gibt es sechs davon, und es ist nicht schwer, sie zu erwischen, weil sie einfach nur in Kreisen rümfliegen. Vernichtet sie, bevor sie zuviel von der Stadt in Schutt und Asche gelegt haben.

## MISSION ZWEI: TREFFEN AUF BARKHESH

Das Ziel dieser Mission besteht darin, den Konvoi zu beschützen, während er sich durch Imperial Territorium bewegt. Fangt mit den Probe Droids direkt vor





euch an. In dieser Mission macht es sich bezahlt, nicht zu weit vor dem Konvoi herzufliegen, weil sie leicht zerstört werden können. Am besten haltet ihr euer Radar im Auge. Sobald ihr einen roten Punkt seht, vernichtet ihn so schnell wie möglich, bevor ihr wieder zum Konvoi zurückkehrt. Die Feinde, nach denen ihr hauptsächlich die Augen offenhalten müßt, sind AT-STs und Turbolaser. TIE Bomber werden auch erscheinen, können aber leicht zerstört werden.

## MISSION DREI: DIE SUCHE NACH DEM NONNAH

Hier fängt das Game langsam an, schwierig zu werden. Diese Mission findet über einen riesigen kreisförmigen See mit einem großen Berg in der Mitte statt. Das Nonnah ist auf der anderen Seite. Wenn ihr es gefunden habt, werdet ihr von TIE Fightern angegriffen, die schnell vernichtet werden sollten, denn ein Imperial Landing Craft wird auftauchen und etliche AT-STs und Tank Droiden abladen. Zum Glück stehen alle in einer Linie und ein paar Abhark-Flüge sollten ihnen den Rest geben. Sie sind eure Hauptpriorität, und wenn sie mal weg vom Fenster sind, wird das Nonnah von den TIE Bombern angegriffen, in etwa vier Wellen von zwei. Sie werden aus der Richtung von hinter dem Imperial Landing Craft angreifen und sollten vernichtet werden, bevor sie das Nonnah erreichen. Das kann nämlich nur etwa fünf Treffer vertragen, bevor es vernichtet ist.

## MISSION VIER: ÜBERLAUFEN IN CORELLIA

In dieser Mission müßt ihr Crix Madine beschützen, einen imperialen Offizier, der überlaufen will. In dieser Mission passiert viel, daher ist es wichtig, daß ihr eure Prioritäten richtig wählt. Vernichtet als erstes die Probe Droiden, die außerhalb der Stadt aufgestellt sind. Rast dann schnell zurück zur anderen Seite des Levels, wo die Bomber sind. Wenn Han Solo erscheint, laßt ihn hinter den TIEs herjagen, denn auf euch warten wichtigere Aufgaben. Crix Madine wird nach Hilfe rufen, also eilt schnell zurück über den Level, um ihm zu helfen. Ignoriert die Bodentruppen und Boote an der Küste, denn sie sind nicht so wichtig. Ein AT-AT und zwei AT-STs werden auch angreifen. Werdet die Bomber und dann die AT-STs los, bevor ihr den AT-AT aufs Korn nehmt. Wenn der mal am Boden liegt, helft der Shuttle von Crix bei der Flucht, indem ihr die sechs TIEs aus dem Weg schafft, die angreifen.

## MISSION FÜNF: BEFREIUNG VON GERRARD V

Die Mission hat es in sich, ist aber doch machbar. Ignoriert alle TIEs, die



rumschwirren und geht sofort auf die Turbolaser und Geschütztürme los, die um die Stadt herum positioniert sind. Dann holt euch die, die auf dem Boden und auf den Dächern der Stadt aufgestellt sind. Wenn die Frachtschiffe mal flachliegen, stellt sicher, daß ihr alle AT-APs und Geschütztürme ausschaltet, die ihr unterwegs seht. Auch hier wieder die TIEs ignorieren und auf die Geschütztürme und Turbolaser losgehen. Wenn ihr das mal geschafft habt, geht auf den großen Geschützturm los, der auf dem hohen Turm auf der anderen Seite der Stadt steht, wenn ihr auf sie zufliegt. Dieser Geschützturm ist mit den Blastern nur schwer zu beschädigen, also stellt sicher, daß ihr ein paar Missiles in der Tasche habt. Jetzt könnt ihr euren Piloten gegen die TIEs helfen.

## KAPITEL 2 MISSION SECHS: DER JADE-MOND

Diese Mission wird euch im Vergleich zur letzten wie ein Urlaub vorkommen. Ihr müßt einem Commando-Shuttle dabei helfen, eine Konstruktionseinrichtung auf dem Mond von Loronar anzugreifen. Vernichtet zuerst alles auf dem Weg zur Einrichtung, die Turbolaser, die AT-APs und sogar die Gebäude. Wenn ihr den Stützpunkt erreicht, vernichtet die





Wach-Geschütztürme und TIEs. Der Schildgenerator befindet sich links, wenn ihr auf die Einrichtung zukommt. Eliminiert die Reihe von Missile-Turrets, die sie bewachen und jagt dann alle Gebäude in die Luft, auf die ihr stoßt, unter anderem auch den Generator. Eilt dann zu den Commandos zurück und vernichtet die AT-STs, die sie angreifen, bevor ihr euch um die TIEs kümmert, die dann auftauchen. Sie werden von beiden Seiten des Generators angreifen, oder von eurem Ausgangspunkt. Und dann gibt es da noch ein paar TIE-Bomber, die versucht werden, die Fahrzeuge des Commandos zu vernichten.

### MISSION SIEBEN: IMPERIALER KONSTRUKTIONSHOF

Noch eine sehr schwere Mission. Gerade, wenn man glaubt, man wäre ganz durch, geht es erst so richtig los. Haltet euch zuerst zurück und laßt eure beiden

Genossen die Radarschüsseln in die Hand nehmen. Wenn ihr die fünfte und letzte erreicht, dann fällt euch vielleicht ein roter Bliß auf eurem Radar rechts von eurer Position auf. Merkt euch das. Wenn jetzt eure Kumpel die letzte Schlüssel fertig machen, fliegt an ihnen vorbei und schwingt nach rechts. Hier solltet ihr dann einem AT-AT gegenüberstehen. Werft ihn zu Boden und greift den Stützpunkt dahinter an und auch die drei TIEs, die durch die Gegend fliegen werden. Macht euch keine Sorgen über die TIEs auf der Plattform. Sie werden nicht abheben. Vernichtet den Stützpunkt. Ihr solltet noch einen in der Nähe finden. Vernichtet den auch, zusammen mit den umliegenden Geschütztürmen. Nicht vergessen, die Spezialwaffen (ein gelbes, schwebendes Quadrat) unterwegs einzusammeln. Der Stützpunkt ist auch in der Nähe, aber dieses Mal besser verteidigt. Nähert euch mit hoher Geschwindigkeit und schießt alle Geschütztürme, die ihr seht, ab. (Nicht langsamer werden, sonst kann man euch viel leichter abknallen). Wenn ihr euch in Sicherheit bringen müßt und noch einen einen Angriff fliegen wollt, ist das kein Problem, denn es gibt keine Zeitbeschränkung. Wenn die mal vernichtet sind, macht die AT-STs und AT-ATs fertig, die hier parken, und dann die Bodentruppen und TIEs. Jetzt könnt ihr euch Zeit lassen, wenn ihr die Gebäude zerstört. Der dritte Stützpunkt befindet sich neben dem roten Punkt, den euer Radar aufgeschnappt hat. Kehrt dahin zurück und folgt dem Canyon. Diese letzte Fabrik ist schwer. Sie ist gut verteidigt und sie wissen,

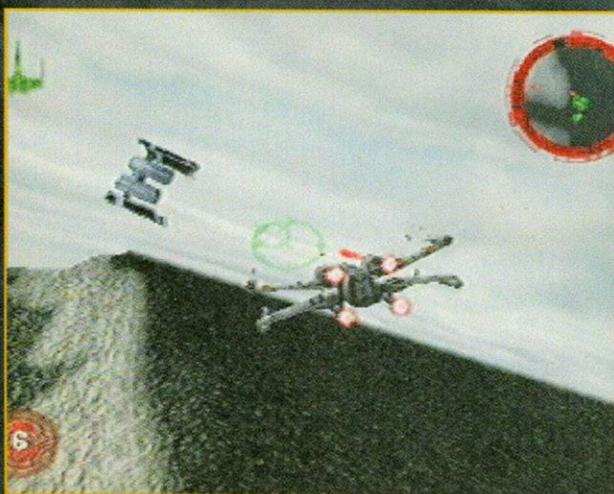
daß ihr kommt. Erledigt die beiden Geschütztürme hinter dem AT-AT (ignoriert den für's erste), und haltet auf den Stützpunkt zu, vernichtet alle Geschütztürme außen herum, dann die Gebäude. Jetzt könnt ihr zum AT-AT zurückkehren und ihn zu Boden bringen, um die Mission zu vollenden.

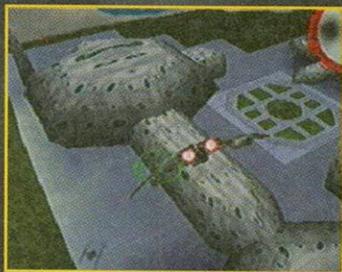
### MISSION ACHT: ANGRIFF AUF KILE 2

Das ist eine ziemlich klare Mission. Fliegt den Canyon runter, haltet euch rechts und ignoriert alle TIEs, auf die ihr trifft. Geht weiter die Canyons auf der rechten Seite runter, bis ihr auf drei Turbolaser und Gebäude stoßt. Vernichtet diese Geschütztürme. Jetzt könnt ihr weiter den rechten Canyon runter und die beiden Turbolaser zerstören, die ihr seht und auf den Spaceport zu. Wenn ihr angekommen seid, fliegt um die Ecke, schaltet alle Geschütztürme und Turbolaser, die ihr seht, aus. Ignoriert die TIEs und Bodentruppen und werft einfach nur Bomben auf alles ab, das ihr seht. Wenn ihr fertig seid, kehrt zum Eingang und den drei Turbolasern zurück, und geht rechts und wieder rechts. Folgt diesem Canyon und ihr findet die Truppenbarracke rechts mit dem Sensorposten links. Vernichtet alle Geschütztürme und Turbolaser. Ignoriert die TIEs und vernichtet dann die Gebäude/Radarschüssel.

### MISSION NEUN: RETTUNG AUF KESSEL

Wedge wurde gefangengenommen, und ihr müßt ihn in dieser überraschend leichten Mission retten. Ignoriert einfach nur alles außer den Missile Geschütztürmen, die ihr seht und den Zug. Verwendet eure Sekundärwaffen (die Ionen-Kanone) für den Zug. Zuerst auf die Kanonenwaggons zielen, um sie unbeweglich zu machen,





bevor ihr sie auf den Rest einsetzt. Der Zug sollte bald anhalten und ihr habt Wege gerettet. Damit ist nun die achte Mission erfolgreich beendet. Hurra Hurra!

## MISSION ZEHN: GEFÄNGNISSE VON KESSEL

Diese Mission hier ist ein bißchen komplizierter. Haltet euch am Anfang nach rechts und vernichtet die AT-STs und Probe Droiden, auf die ihr nun stoßt, und haltet dann auf das Shuttle von General Nadine zu. Folgt der üblichen Taktik: also erst einmal alle Turbolaser ausschalten, zusammen mit den Truppenkasernen. Ihr werdet feststellen, daß ihr den Generator vernichten müßt, also folgt eurem Radar und vernichtet alles, das unterwegs gefährlich aussieht. (Aber laßt euch nicht zu sehr ablenken!). Ignoriert den AT-ST. Kehrt zum Shuttle zurück und beschützt es vor den TIEs und den Bodentruppen. Folgt ihm jetzt als Geleitschutz. Zerstört bei jedem Gefängnis die Turbolaser und Kasernen, bevor ihr die TIEs abschießt. Achtet bei jedem Gefängnis auf AT-ST-Paare, die ebenfalls versuchen, das Shuttle zu vernichten.

## MISSION ELF: SCHLACHT ÜBER TALORAAN KAPITEL DREI

Schlacht über Taloraan  
Scheint anfangs wie eine schwere Mission, ist aber eigentlich ganz einfach. Jagt die imperialen Container auf den ersten beiden Plattformen in die Luft, und ignoriert dabei TIEs, die herumschwirren. Vorsicht, keine Gascontainer ohne imperialisches Symbol drauf!

Folgt nun dem Radar zu den anderen Plattformen und vernichtet die imperialischen Container. Der Schlüssel zum Erfolg liegt hier darin, im Allgemeinen die hunderten von TIEs, die herumschwirren zu ignorieren, genauso wie die Geschütztürme, egal, wie gefährlich sie hier auch scheinen mögen.

Um hier Erfolg zu haben, müßt ihr sehr genau sein, aber ihr müßt mit hohem Tempo in eurem A-Wing auf eine Plattform zufliegen und dabei schießen. Fliegt an der Plattform vorbei, bringt eine gute Distanz dazwischen, dreht euch um und fliegt wieder darauf zu und feuert dabei. Falls ihr versucht, Geschütztürme oder TIEs aufs Korn zu nehmen, kommt ihr nur in ganz derbe Schwierigkeiten. Die Plattform nachdem ihr an der Stadt vorbeigeflogen seid, ist die schwerste. Außer natürlich, ihr greift sie von oben an. Fliegt über die Stadt und auf die Plattform runter und feuert wie üblich. Ihr werdet dann die imperialen Container ganz deutlich sehen: sie sind die in der Mitte, unten an der Plattform.



## MISSION 12: FLUCHT VON FEST

Noch eine die schwer scheint, aber solange ihr schnell seid, solltet ihr keine Probleme haben. Schwingt zuerst nach links und bringt schnell den AT-AT zu Fall, den ihr sehen könnt (Das muß beim ersten Mal klappen, sonst gibt's es Saures). Fliegt jetzt das Tal entlang, vernichtet die Geschütztürme auf dem Hügel und folgt eurem Radar. Die AT-APs werden von einem AT-AT angegriffen, also setzt euer Kabel ein. Ignoriert jetzt die Bodentruppen und das Tor (Eure Freunde werden es vernichten), und fliegt wieder darüber zurück. Dann solltet ihr noch ein AT-AT sehen. Bringt das schnell zu Fall und versucht, dem schweren Feuer auszuweichen und vernichtet den Generator. Kehrt jetzt zu den AT-APs zurück, die gerade von Tank Droiden angegriffen werden. Vernichtet sich und schützt die AT-APs vor den TIE-Bombern, bis sie in Sicherheit sind. Vernichtet nun die Einrichtung, falls eure Genossen das noch nicht erledigt haben.

## MISSION 13: BLOCKADE AUF CHANDRILA

Diese Mission fängt ziemlich schwierig an, wird aber dann einfacher. Folgt dem Zug, schützt ihn vor den ständigen TIE-





Angriffen (Sowohl Interceptors als auch Bomber) bis ihr die Stadt erreicht. Wenn ihr angekommen seid, zielt auf die hintere Seite zu und vernichtet die Bomber, bevor ihr eure Aufmerksamkeit den sechs AT-STs zuwendet, die die Shuttles angreifen (Hier müßt ihr schnell sein). Wenn der Shuttle von der Gruppe der angreifenden TIEs weg ist, müßt ihr noch ein paar Bomber vernichten, bevor ihr die Mission vollendet. Leicht.

## MISSION 14: ÜBERFALL AUF SULLUST

Nicht ganz so einfach, aber immer noch ziemlich klar. Hier müßt ihr nur die TIEs und AT-STs ignorieren, die in der Gegend herumliegen und euch auf die hunderte von Turbolasern konzentrieren (denkt dran, von unten her angreifen), und auch auf eure Priorität die Missile Geschütztürme. Wenn ihr die nicht zuerst vernichtet, werdet ihr es später bereuen! Wenn alle diese Geschütztürme vernichtet sind, könnt ihr eure Aufmerksamkeit eurem eigentlichen Ziel zuwenden, den Transmittern (oft von zwei oder mehreren Geschütztürmen flankiert). Wenn man alle von denen zerstört von den Bomben eures Y-Wings vernichtet sind, könnt ihr den riesigen schwebenden Geothermal Generator angreifen. Das macht ihr, in dem ihr im Sturzflug auf den Generator runtergeht und mit euren Blastern auf die sich drehenden weißen Säulen in der Mitte zielt. Die TIEs sollten euch nicht kümmern, ihr seid zu hoch oben, um vom Bodenfeuer mitgenommen zu werden.



## MISSION 15: MOFF SEERDON'S RACHE

Das ist bei weitem die schwerste Mission im gesamten Spiel, eine Schlacht von epischen Proportionen. Versucht am Anfang erst gar nicht, Moff Seerdon zu finden, denn er ist noch nicht in der Gegend. Konzentriert euch lieber darauf, am Leben zu bleiben, die schwerste Aufgabe in dieser Mission. Fliegt als erstes zur hinteren rechten Seite der Mission und macht die TIE Bomber alle, die über den Speichertanks kreisen, und dazu noch alles andere auf dem Kamm, das dem Imperium gehört, zum Beispiel die beiden AT-STs hinten auf dem Kamm. Wenn ihr die ausgeschaltet und die





Angriffe der TIE Interceptors überlebt habt, fliegt herum und vernichtet alles vom Imperium, das ihr sehen könnt, oder das euer Radar auffängt. Das ist aber schwieriger als es klingt, aber wenn ihr die alle Geschütztürme und AT-STs ausschaltet, die ihr finden könnt, müßt ihr euch über Bodenfeuer keine Gedanken mehr machen, nur noch über die Interceptors. Davon gibt es hunderte, und sie sind auch verdammt schwer hochzujagen. Wenn ihr immer schön versucht, hinter sie zu fliegen, habt ihr eine Chance. Auf keinen Fall aber geht sie von vorne an, ihr werdet nur zerfetzt.

Wenn ihr es schafft, zu überleben und auch die übrigen imperialen Gebäude zu vernichten, wird Moff Seerdon in seinem Shuttle auftreten. Das ist sogar noch schwerer als das, was vorher kam. Sein Shuttle ist mit Blaster-Kanonen und hitzesuchenden Missiles bewaffnet. Daher ist es gar keine gute Idee, frontal auf ihn zuzufiegen.

Verlockt ihn stattdessen dazu, euch dahin zu folgen, wo eure übrigen Kumpel sind, damit sie euch helfen. Jetzt müßt ihr versuchen, neben oder hinter ihn zu kommen, von wo ihr ihn angreifen könnt. Es wird ganz schön lang dauern, aber irgendwann wird er dann endlich den Geist aufgeben.



## KAPITEL VIER

### MISSION 16: DIE SCHLACHT VON CALAMARI

Im Vergleich zu letzten Mission ist diese Schlacht ein Kinderspiel. Es gibt drei World Devastators, die mit den TIE Interceptor Squadrons vernichtet werden müssen. Um nun diese gigantischen Maschinen zu zerstören, müßt ihr zuallererst ihre Schildgeneratoren vorne oben angreifen. Daraufhin könnt ihr nun die Angriffseinheiten unten angreifen. Wenn ihr davon zwei oder drei zum Teufel jagt, genügt es, um diese Maschinen ins Wasser abstürzen zu lassen. Wenn man gerufen wird, um gegen den TIEs in den Städten zwischen jedem Devastator zu

kämpfen, verwendet einfach eure Sekundärwaffen auf eurem V-Wing, die Cluster Missiles, um sie alle mit einem Schuß hochgehen zu lassen. Wiederholt eure Techniken für jeden Devastator und jedes Schwadron der TIEs. Ignoriert die Waveskimmer an den Küstengebieten, um das Game zu beenden.



## BONUS MISSIONS BEGGAR'S CANYON

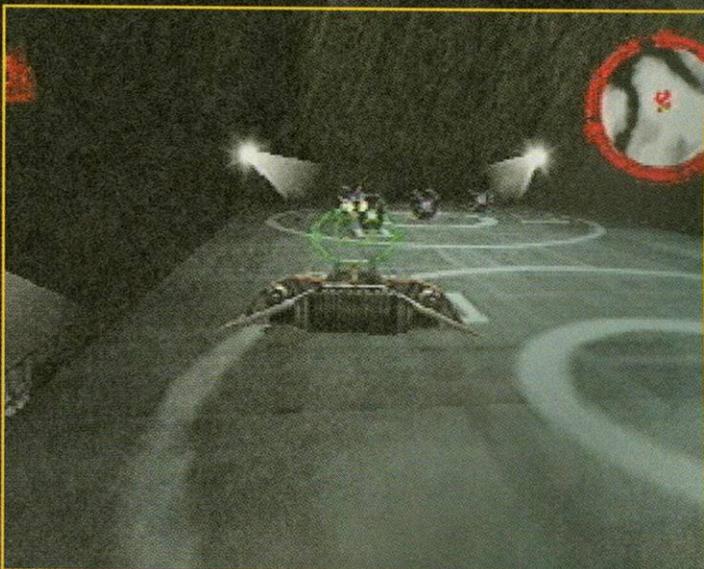
Das ist ein einfaches Rennen in einem T-16 Skyhopper. Wenn ihr hier den Instruktionen folgt, die am Anfang ausgegeben werden (links halten) und die Bremsen mit Bedacht einsetzt, solltet ihr gut durchkommen.

## DEATH STAR TRENCH RUN

Der hier hat es echt in sich, der schwerste alle Bonus-Level. Fliegt mit voller Geschwindigkeit, rollt euer Fahrzeug bei jeder Gelegenheit und vernichtet die Geschütztürme, wenn ihr die Gelegenheit habt. Fliegt nie für lange Zeit geradeaus und macht euch nur um TIEs Sorgen, wenn sie geradewegs auf euch zukommen.

## SCHLACHT VON HOTH

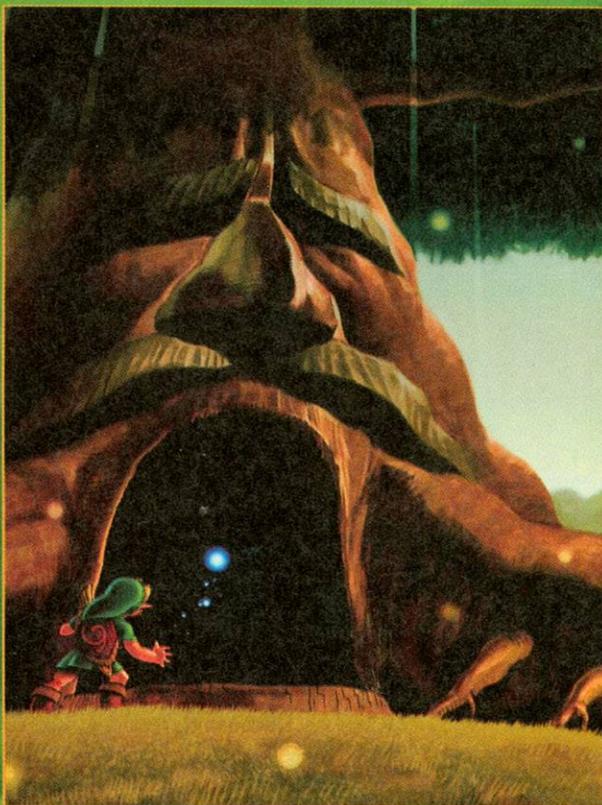
Ein leichter Bonuslevel. Hier müßt ihr euch um drei AT-ATs, zwei AT-STs und ein paar Bodentruppen kümmern, und inzwischen sollten die euch auch gar keine Probleme mehr bereiten. Denn ihr habt nun genug Erfahrung, oder?



# THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Das großartigste Videogame aller Zeiten ist endlich angekommen. Wenn ihr Probleme habt, den kleinen Links durch seine Abenteuer zu führen, dann sucht nicht mehr weiter! 64 Gamer bringt euch hiermit den ersten Teil der kompletten Anleitung zu dieser Spielerfahrung. Falls ihr euch die Überraschung nicht verderben wollt, dann bitte nicht weiterlesen!

## LINK WACHT AUF



### KOKIRI FOREST

#### ZIELE

- 1 Findet das Kokiri Schwert.
- 2 Kauft den Schild.
- 3 Sprecht mit dem Great Deku Baum.



Am Anfang schlummert ihr in eurem bequemen Bett vor euch hin, bis ihr unsanft von einer Fee erweckt werdet. Sobald ihr wach seid, verlaßt ihr die Hütte, und werdet von einer weiblichen Elfe begrüßt. Eilt erst nach links und hoch zu dem umzäunten Gebiet. Das ist der Übungsplatz. Lest die Zeichen durch, damit ihr Information über eure Moves bekommt. Ihr seht in kleines Loch in der Wand.

Krabbelt durch und dann kommt ihr zu einem großen Felsbrocken, der da rumrollt.

Wenn er vorbei ist, folgt ihm und eilt dann nach rechts. Am Ende ist eine Kiste mit

eurer ersten Waffe, dem Kokiri Schwert. Jetzt geht es zurück zum Übungsplatz. Dort könnt ihr ein wenig mit eurem Schwert experimentieren.

Eilt vom Übungsplatz aus nach links und betretet das Know-It-All Brothers (Besserwisser-Brüder) Haus. Sie erklären euch alles, was ihr über die Menü-Bildschirme wissen müßt. Betretet die





anderen Hütten und spricht mit jeder Person, die ihr trefft. In einigen Hütten sind Töpfchen, die ihr aufnehmen und werfen könnt, um Rupees zu bekommen. Das ist die Währung in dieser Welt. Oberhalb einer der Hütten ist eine kleine Seilbrücke, die zu einer Elfe mit einem lustigen Gesicht führt. Hier könnt ihr auch ein paar Rupees einstecken. Sammelt mindestens 40 Rupees und eilt dann zu dem Holzhaus mit dem roten Dach – das ist das Dorf-Geschäft. Sprecht mit der Elfe, bevor ihr hineingeht. Dort drinnen unterhaltet euch mit dem, der da rumsteht, damit ihr nicht mehr einkauft, als ihr braucht. Redet mit dem Verkäufer und kauft ein Deku Schild. Verlaßt das Geschäft und nähert euch dem Elf, der links steht. Wenn er sieht, daß ihr ein Schwert und ein Schild habt, dann wird er euch durchlassen.

Weiter den Pfad hinunter, bis ihr auf euren ersten echten Feind trefft. Diese Pflanzen könnt ihr leicht mit einem einzigen Schwerthieb ausschalten. Dafür hinterlassen sie euch einen Deku Stock, eine praktische neue Waffe. Weist diese einer eurer C-Tasten zu und macht weiter.

Die Feinde werden wieder auftauchen, also sammelt ein paar Stöcke, bevor ihr weiter marschiert. Ihr kommt dann am Deku Baum an. Der wird euch fragen, ob ihr genug Mut habt, um reinzugehen. Klar habt ihr Mut!

Ihr oben ankommt, dann rennt herum, zur Kiste, und öffnet sie. Hier bekommt ihr die Dungeon Map (Kerker-Karte). Ignoriert die Spinnen und betretet die Tür vor euch. Wenn ihr den Feind in der Mitte seht, dann haltet euer Schild hoch und laßt die Nuß zurückprallen, die er nach euch wirft. Er wird dann versuchen, euch etwas zu verkaufen. Aber kauft ihm nichts ab, denn ihr bekommt später alles was ihr braucht. Eilt in den nächsten Raum und springt über die graue Plattform zur anderen Seite. Öffnet die Kiste. Ihr bekommt eine Fairy Slingshot. Rüstet die Schleuder aus und zielt auf die Leiter an der gegenüberliegenden Wand. Sie wird runterfallen und ihr bekommt Zugang zur Tür.

Eilt nun herum, dorthin, wo die offene Truhe ist und gebraucht euer Zielen, um auf die Spinnen an den Weinranken zu zielen. Macht die beiden unteren alle und klettert hoch. Wenn ihr die andere Spinne weiter oben seht, dann haltet die Zieltaste runter und laßt euch wieder runter fallen. Ihr werdet angekoppelt bleiben, daher könnt ihr die Spinne von dem Punkt abknallen, wo ihr steht. Kletter die Weinranken hinauf und ignoriert die größeren Spinnen hier. Findet die Tür und geht durch. Wenn ihr drinnen seid, dann stellt euch auf den Schalter, um die drei Plattformen hochzubekommen. Springt über die zweite und legt die große Spinne um, die runterhängt. Wartet, bis ihr Rücken sich dreht, und haut dann zu. Alternativ könnt ihr sie auch betäuben und dann abmurksen. Nun geht hoch zum ersten Vorsprung, wo die Spinne war, und legt die Spinne um, die hinten an der Wand hängt. Ihr bekommt einen Gold Skulltula als Zeugnis, daß ihr sie umgelegt habt. Tretet jetzt wieder auf den Schalter und springt zur weit entfernten Plattform. Öffnet hier die Truhe und ihr bekommt einen Kompaß. Zurück auf die erste Plattform und rüstet euch dort mit einem Deku Stock aus. Zündet ihn an der flammenden Fackel an und benutzt ihn, um den gegenüber anzuzünden. Dadurch werden die Stangen über die Tür hochgehen und euch rausgehen lassen. Zurück zum Hauptraum. Murkst dort eine der größeren Spinnen ab, die in den Spalten runterhängen. Benutzt



entweder eine Nuß, um sie zu betäuben, oder schlägt sie mit eurem Schwert wenn sie euch ihren Bauch zuwendet. Wenn sie hin ist, dann positioniert euch an der Kante der Öffnung und schaut nach unten. Nun müßt ihr von der Kante runter springen, direkt in das Netz auf den unteren Boden, um euren Weg zum

## DER GROSSE DEKU BAUM

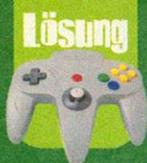


### ZIELE

- 1 Holt die Fairy Slingshot (Fee-Schleuder).
- 2 Vernichtet den ersten Boss Charakter, Queen Gohma.

Dort drinnen werdet ihr auf einen neuen Feindestyp stoßen. Das ist eine etwas härtere Version des vorherigen Feindes. Diesesmal braucht ihr statt einem Schwerthieb zwei. Nachdem ihr einen Feind allegemacht habt, hinterläßt er euch die Deku Nuß, eine Waffe, die den Feind blind macht und betäubt. Klettert entweder die Leiter oder die Weinranken hoch. Wenn





niedrigen Kerker hindurch durchzubrechen.

Auf dem Weg nach unten, müßt ihr versuchen, in der Mitte zu bleiben, so daß ihr im Wasser landet. Wenn ihr erstmal unten seid, dann klettert hinaus und benutzt eure Schleuder, um die Spinne an den Weinranken – die zurück zum Tunnel hoch führen –

umzulegen. Dafür bekommt ihr noch einen Gold Skulltula. Schwimmt nun rüber zum Kamin an der Wand, um die nächste Spinne zu finden. Legt sie um und packt euch den Gold Skulltula ein, indem ihr auf die Plattform daneben klettert und einen Sprung vollführt. Klettert nun die andere Plattform hinauf, wo ihr vorher wart, und stellt euch auf den Schalter, um die Fackel anzuzünden. Rüstet euch mit einem Stock aus und zündet das Ende an. Springt vom Vorsprung runter und vom Ende der seichten Plattform in das Wasser, damit ihr zur anderen Seite kommt.

Verbrennt das Netz, daß die Tür hier verdeckt. Geht durch die nun offenbarte Tür und benutzt euren Schild, um die Nüsse abzuwehren, die der Feind von innen aus wirft. Wenn er geschlagen ist, dann rennt zu ihm rüber und unterhaltet euch mit ihm. Er gibt euch einen Tip für später. Benutzt nun die Schleuder, um das Auge überhalb der Tür zu treffen. Betretet den nächsten Raum und geht ins Wasser. Benutzt den Schalter unter Wasser links, um den



rotierenden Stachelklotz hochzubekommen. So könnt ihr dann unversehrt durchgehen. Seid aber schnell, denn das ist zeitabhängig! Legt nun den Big Skulltula an der Wand um und schiebt den Block dann entlang, damit ihr den Vorsprung darüber erreichen könnt.

Benutzt im nächsten Raum euren Stock, um die beiden Fackeln anzuzünden. Sie werden die nächste Tür öffnen. Wenn ihr in den nächsten Raum reinkommt, murkst erstmal den Big Skulltula ab, der über dem Bogengang hängt. Wenn ihr in die Mitte des Raumes marschierst, dann fallen drei Larven hinunter. Es ist möglich und auch einfacher, wenn ihr sie abballert, während sie noch an der Decke hängen. Steckt nun einen Stock mit den Flammen an und benutzt ihn, um die beiden Netze zu verbrennen, die den Weg versperren. Merkt euch den Wand-Eingang für später, wenn ihr die Bomben habt, um alles aus dem Weg zu ballern. Doch jetzt krabbelt ihr erstmal durch den kleinen Tunnel. Ihr befindet euch nun wieder in dem Raum wo ihr zuerst reingekommen seid. Schiebt den Halbmond-Block ins Wasser und gebraucht ihn als Brücke zur anderen Seite. Rüstet euch mit einem Stock aus und zündet ihn an der Fackel an. Springt nun wieder rüber zur anderen Seite, benutzt den Block, und rollt über das Netz in der Mitte, damit ihr es abflackern könnt.

Klettert die Weinranken hinab, die ins Loch reinführen. Wenn ihr unten ankommt, dann seht ihr drei Deku Büsche. Murkst sie in dieser Reihenfolge ab: 2, 3, 1. Wenn ihr den dritten allegemacht habt, dann jagt ihn, um herauszufinden, was er zu sagen hat. Hört euch die Tips an, die er über das Schlagen der Queen Gohma zu sagen hat, an, und geht dann durch die Tür (seht zu, daß ihr massig Health habt).

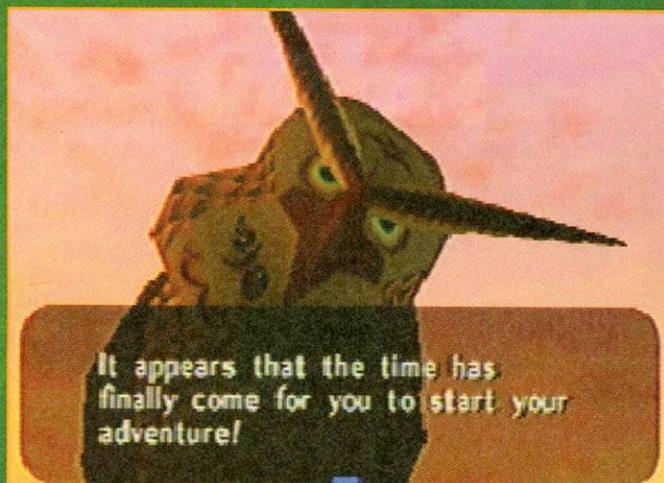
Wenn ihr durch die Tür geht und weiter den Korridor hinab geht, wird sich eine Tür hinter euch schließen und euch einschließen. Haltet nach einem gelben Auge Ausschau. Wenn ihr es seht, dann werdet ihr dem ersten Boss des Spieles vorgestellt, Queen Gohma.

### BOSS: QUEEN GOHMA

Benutzt die Tips, die euch die Deko Büsche gegeben haben; nehmt die Schleuder, um sie zu betäuben, wenn ihr Auge rot ist und kommt dann mit eurem Schwert an. Wiederholt das solange, bis sie den Löffel abgibt. Wenn sie auf die Decke zukrabbelt, wird sie einige Eier runterfallen lassen. Zielt auf sie und ballert los, damit sie damit aufhört. Wenn ihr zu spät dran seid, dann seht zu, daß ihr die Eier umlegt, bevor da jemand ausschlüpfen kann. Wenn euer Leben langsam weniger wird, dann überprüft die Perimeter-Wand, die ihr für Herzen abschneiden könnt.

Wenn ihr die Queen drei oder vier Mal geschlagen habt, dann wird sie sterben und ihr bekommt noch ein Herz. Geht in den blauen Warp und ihr seht einen Schneideszene. Danach bekommt ihr Kokiris Smaragd.





## HYRULE FIELD

Ihr kommt wieder im Kokiri Wald an. Eilt direkt zum Ende und durch Klotz, wo euch die Zeichen warnen, daß ihr sterbt, wenn ihr den Wald verläßt.

Eilt durch den Klotz und hört zu, was die Eule (Kaepora Gaebora) euch zu sagen hat. Danach lauft raus ins

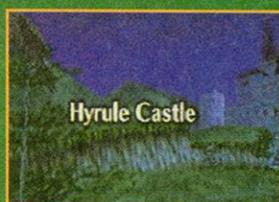
Hyrule Feld. Die Zeit vergeht schnell im Feld und bevor ihr es merkt, wird der Tag zur Nacht. Die Dörfler sind sogar so beunruhigt, daß sie die Zugbrücke über Nacht schließen. Wenn ihr nachts im Feldgebiet seid, dann werdet ihr von Stalchildren (Skelette) angegriffen. Sie erscheinen bis zum Sonnenaufgang, also bleibt während dieser Zeit ständig in Bewegung.

Die andere Gefahrenquelle im Feldgebiet sind die Plant Pods (Pflanzenschoten) namens Peahats (Erbsenhüte). Versucht nicht, sie bei Nacht zu töten, denn sie laichen Larven, die euch jagen. Es ist möglich, sie umzulegen, indem ihr ihre Wurzeln schlägt. Wenn sie sterben, hinterlassen sie Rupees.

Strebt auf den Zugbrückeneingang für das Dorf über das Feld zu.



## HYRULE SCHLOSS



Zu diesem Zeitpunkt ist euer Hauptziel, ins Schloß hineinzukommen. Doch nehmt euch etwas Zeit, um Leute zu treffen und das Marktgebiet zu untersuchen. Überprüft alle Geschäfte und Stände und versucht euch auch



### ZIELE

- 1 Sprecht mit Malon.
- 2 Holt das Weird Egg (irre Ei) und weckt Talon auf.
- 3 Kommt an den Wachen im Schloß vorbei.
- 4 Findet Zelda und redet mit ihr.
- 5 Lernt "Zelda's Lullaby (Zeldas Schlaflied)" von Impa.

ein wenig im Zielschießen. Wenn ihr genug Rupees habt, dann könnt ihr das Hylian Schild kaufen (schaut im ersten Haus oben, sobald ihr ins Dorf kommt). Bevor ihr das Gebiet verläßt, seht zu, daß ihr mit dem kleinen Mädél mit den roten Haaren redet, das ihren Vater verloren hat. Dann eilt auf das Schloß zu. Wenn ihr das kleine Mädél in der Ecke seht, dann redet mit ihr und sie wird euch ein Ei geben.



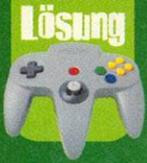
Klettert die Weinranken hinter ihr hoch und rüber, bis oben auf die Schloß-Tore. Klettert die Leiter hinab und öffnet die Tür. Rennt den Pfad hinauf und merkt euch die Position des vierten Soldaten in der Nähe. Rast die Böschung gegenüber vom Felsbrocken Pfad hoch und marschierst den Pfad hoch. Weiter am Eingang vorbei. Findet die Mauer mit der Steinbeschaffenheit. Gebraucht das und klettert hoch. Springt nun über die Mauer und ins Wasser hinein. Schwimmt in die Ecke runter und klettert auf dem kleinen Land-Dreieck hinaus. Am Ende seht ihr einen schlafenden Mann. Nach einer gewissen Zeit wird aus dem Ei, das euch gegeben wurde, ein Hühnchen ausschlüpfen. Wenn das geschehen ist, dann benutzt es neben dem Mann, um ihn aufzuwecken. Er wird seinen Fehler einsehen, aufstehen und abhauen. Er hinterläßt eine Spalte im Boden, wo die beiden Blöcke hineingeschoben werden. Wenn ihr eine Brücke geschaffen habt, um zur anderen Seite zu kommen, dann springt hinüber zum Wasser und krault durch das Loch.

### SCHLOß-HOF

Wenn ihr nachts in dieses Gebiet kommt, dann wird der erste Schirm von Wachen besetzt sein. Also wartet am besten, bis die Sonne scheint, bevor ihr weitergeht. Sobald ihr durch die erste Sektion seid, dann geht durch mehrere Wachen, ohne entdeckt zu werden – wartet einfach, bis sie euch den Rücken zukehren und dann rast vorbei. Nachdem ihr an fünf Schirmen vorbei seid, kommt ihr zum Haupthof. Eilt die Stufen hoch, um Zelda selbst zu entdecken. Wenn ihr mit Zelda redet, wird sie euch keine andere Wahl lassen, als daß ihr macht, wie geheißen. Sie wird euch mehr über Triforce beibringen und über ihre Bedenken mit dem King of Thieves (König der Diebe). Nach eurem Gespräch mit Zelda trifft ihr auf Impa, Zeldas Begleiterin. Sie lehrt euch euer erstes Lied, „Zelda's Lullaby“ (C-Tasten – L,U,R,L,U,R). Diese Melodie ist auch bei den Mitgliedern der königlichen Familie bekannt und ist ein Zeichen der königlichen Schirmherrschaft. Wendet diese Melodien in Plätzen mit einem Triforce Wappen an, oder wann immer ein Zeugnis des königlichen Unternehmens benötigt wird. Ihr werdet dann zurück zur Zugbrücke außerhalb des Marktes geführt werden.

Da wird euch von Death Mountain (Toter Berg) und dem Kakariko Dorf erzählt werden. Doch das kann später noch in Angriff genommen werden, jetzt lauft erstmal zurück ins Dorf und holt euch ein paar Goodies.





## MARKT



Ein paar Punkte des Marktgebiets sind hier erwähnenswert:

- Wenn ihr im Marktgebiet seid, dann wird die Zeit still stehen, also wenn ihr am Tage hereinkommt, wird es Tag bleiben, das gleiche gilt für die Nacht.
- Nachts werden für euch verschiedene Türen geöffnet sein.
- Holt euch noch mehr Rupees aus dem Haus am ersten Schirm, der zum Markt hinführt.

## TRANK GESCHÄFT



Direkt neben dem Basar findet ihr das hilfreiche Trank Geschäft. Sie bieten sämtliche Arten von Tränke, außerdem auch Feen in Flaschen, Geister und Käfer. Das einzige Problem ist, daß ihr eine Flasche braucht, wo ihr diese Gegenstände reinstecken könnt. Wenn ihr eine habt, dann kommt zu diesem Ort zurück.



## BASAR



Habt ihr Bock auf einen neuen Schild? Besucht den Basar, um euch mit Pfeilen, Bomben und Erholungsherzen einzudecken. Der Hylian Schild ist auch zum Verkaufen. Also, wenn ihr bis jetzt keinen habt, dann aber los! Sie bieten sogar einen speziellen Rabatt für Mitglieder der Hylian Guard.

## GLÜCKLICHE MASKE SHOP

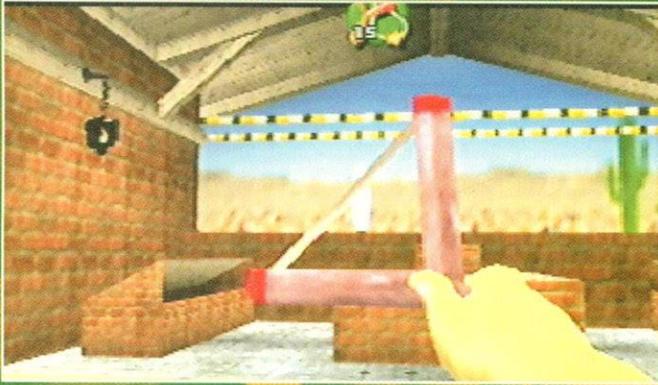


Anmerkung: Dieses Geschäft ist nur geöffnet, wenn ihr mit der Wache am Death Mountain Wegtor im Kakariko Dorf gesprochen habt. Dieses Geschäft erlaubt euch, Masken auszuleihen und sie an interessierte Leute

zu verkaufen. Wenn ihr eine Maske verkauft, wird eine andere erhältlich sein. Jede Maske hat einen empfohlenen Verkaufspreis, doch ihr könnt den Preis selbst bestimmen – solange er vernünftig ist! Wenn ihr es schafft, alle vier ihrer regulären Masken zu verkaufen, dann werden sich neue zum Gebrauch öffnen. Schaut nach der Mask of Truth (Maske der Wahrheit). Hört zu, was euch die Leute erzählen und versucht, ihre Wünsche mit den richtigen Masken zu entsprechen.

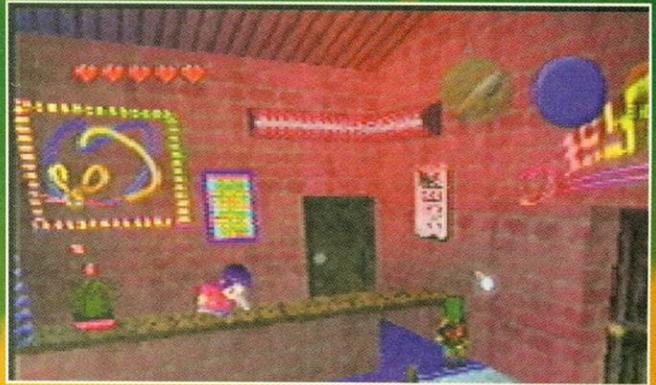


## SCHIESS-GALLERIE



Übt hier eure Fähigkeiten. Ihr könnt eine größere Kugeltasche oder mehr Rupees gewinnen. Bei nur zwanzig Rupees pro Versuch könnt ihr das ja mal wagen, oder?

## BOMBCHU BOWLING GASSE



Hier geöffnet, wenn ihr die Bombentasche habt. Hier sind eine Vielzahl an Preisen zur Auswahl, von größeren Bombentaschen bis hin zu Herzstückchen. Ein Spiel kostet 30 Rupees.

## BOMBCHU GESCHÄFT



Nur nachts geöffnet. Dieses Geschäft verkauft einen neuen Bombentyp. Wenn man sie absetzt, wird die Bombchu in etwas reinlaufen und beim Aufprall explodieren, wenn der Zünder abbrennt. Es gibt sie solange, wie der Vorrat reicht. Also wenn sie weg sind, kommt kein Nachschub.

## SCHATZTRUHEN GESCHÄFT



Dieses Spiel kostet euch zehn Rupees. Jeder Raum hat zwei Truhen. Eine hat einen silbernen Schlüssel, die andere hat eine Rupee. Ihr entscheidet, welche Kiste ihr nehmt. Wenn ihr fünf Mal hintereinander die richtige Wahl getroffen habt, dann bekommt ihr den Großen Preis.

## POOCH LADY'S HOUSE

Another night-time only game. The Pooch Lady has lost her white Terrier and is very worried. Find it roaming the dark market square and pick him out from the rest and lead him back to the house. You will receive a piece of heart as a reward if you are correct.





## LON LON RANCH



### ZIELE

- 1 Holt die Flasche von Talon.
- 2 Lernet "Epona's Song (Eponas Lied)" von Malon.

### BEMERKT DEN CUCCOS

Wenn ihr zu Talons Haus kommt, dann seht ihr ihn, wie er zwischen massig Cuccos auf dem Boden sitzt. Auf dem Tischchen, daß auf seinen Knien ist, sind drei „Super“ Cuccos. Redet mit ihm und er wird euch zu einem Wettbewerb herausfordern. Für zehn Rupees wird er euch auffordern, drei Cuccos von dem Rest herauszufinden. Er wird euch dafür dreißig Sekunden geben. Wenn ihr gewinnt, dann bekommt ihr eine Flasche Lon Lon Milch. Die wird euer Leben auffrischen, falls es niedrig wird. Wenn sie leer ist, könnt ihr die Flasche für Tränke benutzen, für Feen oder sogar für Fisch. Also seht zu, daß ihr dieses Spiel gewinnt.

Am einfachsten ist es, wenn ihr die normalen Cuccos vorher im Kreis legt und dann das Spiel spielt – die drei Super Cuccos sind so einfacher zu finden. Nun eilt in das Hauptfeld der Ranch, wo ihr malon und Epona, das Pferd, findet. Redet mit Malon und Epona wird abhauen. Ihr müßt sie nun zähmen, wenn ihr sie in Zukunft reiten wollt. Malon gibt euch einen Tip, wenn sie euch bittet, mit ihr ein Lied zu singen. Benutzt eure Ocarina, um die Melodie zu spielen und ihr werdet



„Epona's Song“ lernen (U, L, R, U, L, R). Spielt das und das kleine Pony wird euch plötzlich recht interessant finden. Merkt euch dieses Lied für später! Überprüft den Turm hinter dem Hauptfeld, bevor ihr das Gebiet verläßt. Nach ein paar Schübsen des



Holzblocks könnt ihr ein Krabbeldurchgang zu einem kleinen Raum sehen, worin ein Herzstückchen liegt.

Tip: Wenn irgendeiner in diesem Spiel irgendeine Musik erwähnt oder spielt, dann bietet jedesmal an, auf eurer Ocarina zu spielen. Ihr könnt so vielleicht einen neuen Song lernen oder wichtige Informationen bekommen.

## DIE VERLORENEN WÄLDER

### ZIELE

- 1 Lokalisiert Saria.
- 2 Lernet "Saria's Song (Sarias Lied)".



Das ist euer nächstes Ziel. Navi sollte euch nun nerven, daß ihr mit Saria sprecht. Also eilt zurück zum Kokiri Forest. Wenn ihr zuers wieder in den Wald hineinkommt, dann lauft nach links und die Plattform hoch. Klettert die Weinranken hoch und eilt oben herum, um den Eingang zu den Lost Woods zu finden. Wenn ihr zu den Leuten im Dorf sprecht, dann werden sie euch sagen, daß ihr sie an ihrem „usual (üblichen)“ Ort antrefft – das ist die Sacred Forest Meadow (Heilige Waldwiese) am Ende des Lost Woods. Am besten kommt ihr hier durch, indem ihr halb in einen Klotz reingeht. Wenn ihr nur Dunkelheit seht, dann wird euch das wieder raus zum Kokiri Forest führen. Ihr werdet mit dem Sound von Sarias Ocarina durch den Forest geführt. Wann immer ihr euch verlauft, oder unsicher seid, in welche Richtung ihr gehen sollt, dann hört an den Tunnelleingängen nach dem Sound und folgt ihm.

Am Ende der Strecke befindet ihr euch wieder am Sacred Forest Meadow. Um das Tor zu öffnen, müßt ihr die Wolfos Wachen bekämpfen. Wartet bis er seinen Rücken umdreht und greift dann an. Oder bleibt an ihm angekoppelt und vollführt eine Sprung-Attacke, wenn er mit dem Laufen aufhört. Wenn ihr erstmal im Labyrinth seid, dann findet ihr die Mad Scrubs Wachen in jeder Ecke. Also rüstet euch mit dem Deku Schild aus und wehrt die Samen ab, die sie nach euch werfen, um sie zu betäuben. Dann schlägt sie mit eurem Schert tot. Wenn ihr den Steinausgang aus dem Labyrinth heraus erreicht, dann schaut hinter euch. Eine Leiter führt hoch, nach oben auf den Vorsprung. Klettert die andere Leiter in der Mitte hinab und laßt



# KAKARIKO VILLAGE

## ZIELE

- 1 Lokalisiert das Tor zur Death Mountain.
- 2 Zeigt der Wache Zeldas Brief.



Am Fuß des Dead Mountain liegt ein kleiner Platz namens Kakariko Dorf. Im Moment wird dort gebaut. Wenn ihr reinkommt, findet ihr den Zimmermann in der Nähe eines Baumes stehend. Er meckert über die Inkompetenz seiner Angestellten und seines Sohnes.

Während ihr das Dorf untersucht, findet ihr verschiedene Aufgaben, die ihr ausführen könnt.

Ihr findet eine Frau, die ihren Cuccos verloren hat, eine Familie, die durch einen Fluch in Skultulas verwandelt wurde, einen jungen Knaben, der Totengräber werden will, und viele andere.

Es gibt viele Möglichkeiten, um extra Gegenstände zu bekommen und ihr solltet etwas Zeit erübrigen, um mehr Gegenstände ausfindig zu machen. Das Spiel benötigt nur von euch, daß ihr der Wache einen Brief

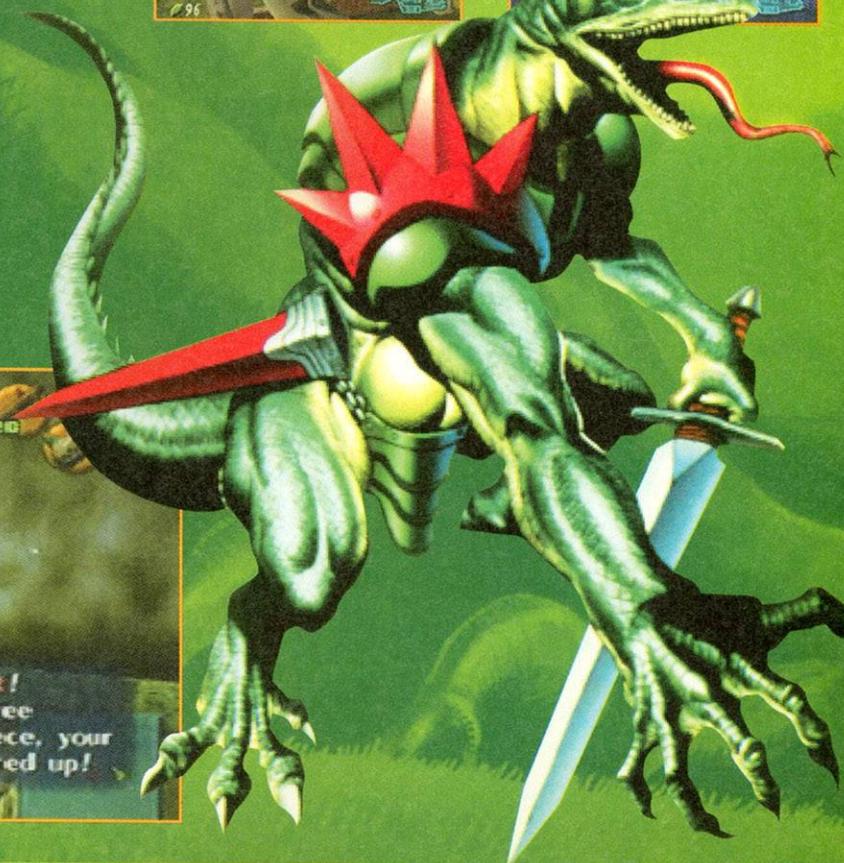


euch nach unten ins Loch fallen. Wenn eure Flasche leer ist, könnt ihr sie mit einer Fee füllen. Die Fee wird euer Leben auffrischen, wenn ihr sterben solltet.

Eilt wieder raus und die Stufen hinauf. Macht die beiden Mad Shrubs alle und eilt die nächsten Stufen hoch, um Saria zu treffen. Sie wird euch „Saria's Song (Sarias Lied)“ beibringen. (D, R, L, D, R, L). Dadurch könnt ihr über große Entfernungen hinweg mit Saria reden. Wenn ihr irgendwann Hilfe braucht, und Navi euch nicht weiterhilft, dann ruft Saria und sie wird euch hilfreichen Rat geben.

Eilt nun wieder aus den Wäldern hinaus und stellt folgende Aufgaben fertig:

- Das Skull Kid auf dem Klotz bedarf, daß ihr vom Stamm gegenüber „Saria's Song“ spielt. Ihr bekommt zur Belohnung ein Herzstückchen.
- Der Business Scrub im Raum nebenan wird euch für 40 Rupees die Fähigkeit , mehr Deku Stöcke zu tragen, zum Verkauf anbieten.
- Wenn ihr den Baum erreicht, wo eine Trommel an dem Zweig hängt, dann trefft ihr mit eurer Schleuder dreimal in der Mitte und ihr bekommt eine Kugeltasche.
- Wenn ihr die beiden Skull Kids auf dem Zweig erreicht, dann könnt ihr ein Spaßspiel mit ihnen spielen. Überlebt drei Runden ihres Erinnerungsspiels und ihr bekommt ein Herzstückchen.
- Im Stein-Bogengang ist der Eingang zu Goron City. Ihr müßt eine Bombe haben, um zu diesem Gebiet Zugang zu bekommen.
- In einem tiefen Becken findet ihr eine Tür zu Zora's River (Zoras Fluß). Es ist tief, also müßt ihr die silberne Waage finden, bevor ihr runter gehen könnt.
- Erst wenn ihr mit Prinzessin Zelda gesprochen habt, könnt ihr Zugang zu der Sacred Forest Meadow bekommen.
- In dem Raum mit dem langen Gras und den beiden Business Shrubs ist ein geheimer Raum. Findet die Schmetterlinge im Gras und marschiert, bis ihr in ein Loch hineinfallt.
- Unterhalb findet ihr die Forest Stage. Versucht einige Masken an der eigenartig aussehenden Pflanze.
- Auf dem Schirm, wo ihr gegen die Wolfos kämpft, könnt ihr zu einem geheimen Raum unterhalb eines Felsbrockens. Ein Business Shrub wird euch die Fähigkeit verkaufen, mehr Deku Nüsse zu tragen.





zeigt. Doch es lohnt sich, weiter in diesen Sektionen herumzuhängen.

Wenn ihr die Stufen hochläuft, links vom Eingang, dann werdet ihr an dem Tor rauskommen, der als Eingang zu dem Death Mountain Trail gekennzeichnet ist. Ihr müßt der Wache Zeldas Brief zeigen und sie lassen euch dann durch, nachdem sie euch eine Standpauke wegen eurem Schild gegeben haben.

Der Schild, von dem er spricht, ist der Hylian Schild. Der Vorteil dieses Schildes ist, daß es feuerunempfindlich ist, anders als der Deku Schild. Der Deku Schild ist eine bessere Verteidigungswaffe, wohingegen der Hylian zu schwer zum Heben ist.

Die Wache wird euch auch von dem Happy Mask Shop auf dem Hyrule Schloß Markt erzählen. Er sagt euch, daß ihr nach einer „populären“ Maske für seinen Sohn schauen sollt.

### CORRAL DER CUCCOS

Die Cucco Lady hat ihre Cuccos verloren. Da sie allergisch gegen sie ist, kann sie nicht selbst los und sie suchen. Wenn ihr ihr helft, dann wird sie euch großzügig belohnen. Es werden sieben Cuccos vermißt. Ihr müßt alle sieben finden und jeweils eines nach dem anderen tragen. Ihr müßt auch einen Cucco benutzen, der euch zu bestimmten, hart zu erreichenden Gebieten flattert. Hier findet ihr alle sieben Vögel:

1. Der Eingang zum Dorf.
2. Hinter der Windmühle.
3. In der Nähe des Pferchs.
4. Eingepfercht in der Nähe des Skulltula Hauses.
5. Neben dem Haus des Friedhofsjungens.
6. Im Hinterhof von Granny's Potion Shop (hier müßt ihr mit einem anderen Cucco hin).
7. Unter einer Kiste.

### DAS SKULLTULA HAUS

Rechts im Dorf, wenn ihr reinkommt, ist ein Haus das mal das Heim einer reichen Familie war. Alles was nun davon übrig ist, sind mißgestaltete Skulltulas. Wenn ihr zu dem in der Mitte des Hauses spricht, dann wird er euch sagen, wie seine Familie verflucht wurde. Es gibt einen Weg, wie ihr helfen könnt.

Das Ermorden aller 100 Gold Skulltanas im Königreich von Hyrule wird die Familie wieder normal werden lassen. Das ist eine ganz schön schwierige Sache, aber ihr solltet zumindest versuchen, ein Kind wieder normal zu machen – hierzu benötigt ihr nur zehn.

Es kommt drauf an, wieviele ihr einsammelt, ihr könnt folgende Gegenstände bekommen:



#### Anzahl der Tokens

- 10 Skulltula Tokens
- 20 Skulltula Tokens
- 30 Skulltula Tokens
- 40 Skulltula Tokens
- 50 Skulltula Tokens
- 100 Skulltula Tokens

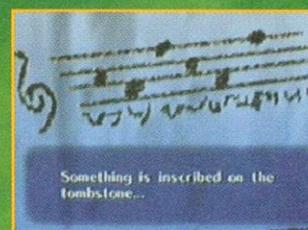
#### Preis

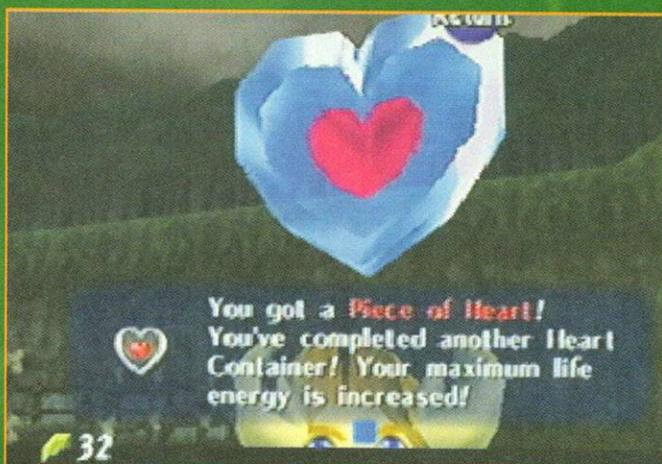
- Erwachsenen Brieftasche (hat 200 Rupees)
- Stein der Qual
- Riesen Brieftasche (hat 500 Rupees)
- Bombchu
- Hartstückchen
- Riesiger Rupee

Der Vater der Familie gibt euch Tips, wo ihr sie finden könnt (sieben sind allein im Dorf und auf dem Friedhof), also macht euch auf die Suche!

### BESUCHT DEN FRIEDHOF

Nachts ist die beste Zeit, um den Friedhof zu besuchen, so könnt ihr sehen, was ihr finden könnt. Das ist, wenn Dampe, der dörfliche Totengräber, euch seine Rundführung anbietet. Wenn ihr ihm zehn Rupees zahlt, wird er den Dreckfleck, auf dem er steht, aufbuddeln. Wenn ihr Glück habt, kommt etwas Gutes dabei heraus, wie ein Herzstückchen oder Rupees. Seht zu, daß er auf dem Dreckfleck





steht, bevor ihr ihn fragt und nicht auf Steinen. Ein Herzstückchen erscheint willkürlich. Daher ist es besser, daß ihr massig Geld bei euch habt, bevor ihr dieses Spiel beginnt.

## GRABRÄUBEREI

Anmerkung: Ihr könnt die Gräber nur bei Nacht ausrauben, sonst läßt der kleine Knabe euch nichts anfassen.

In der ersten Reihe von Gräbern findet ihr eines, das mit farbigen Pflanzen gekennzeichnet ist. Zieht den Grabstein zurück und springt in das Loch hinein. Innen findet ihr eine Kiste, die einen Hylian Schild enthält. Kommt hierher zurück, wenn ihr eine Bombentasche habt und ihr könnt die Mauer am Ende wegpusten und die Fairy's Fountain offenbaren.



## DAS KÖNIGLICHE GRABMAL

Am Ende des Friedhofs findet ihr das Königliche Grabmal. Das markiert den letzten Ruheplatz von zwei der Komponisten des Hofes. Wenn ihr die beiden

Grabmale untersucht, wird einer der Brüder erscheinen und mit euch kämpfen. Sobald ihr ihn geschlagen habt, wird der Geist, der übrig bleibt, euch das letzte Lied des Bruders verraten, das die Sonne und den Mond beherrschte.

Um das Königliche Grabmal zu öffnen, müßt ihr „Zelda's Lullaby“ spielen, während ihr auf dem Triforce Kamm steht. Dann wird der Stein explodieren und ihr könnt in das Loch hineinspringen, das dann übrig bleibt.

Wenn ihr die Krypta betretet, seht ihr, daß der Boden von Skeletten übersät ist. Sie werden von einer Herde Keese bewacht. Wenn ihr sie alle abgemurkst habt, wird sich die Steintür hinten öffnen. Das ist ziemlich fückelig, denn man kann die Fledermäuse schlecht gegen die dunklen Wände ausmachen.

Der nächste Raum ist mit giftigen Gasen gefüllt, mit sumpfigem Wasser und mit vielen der Untoten. Wenn einer der Untoten hier zu euch sieht, dann wird Link für eine kurze Zeit gelähmt werden. Wenn die untote Kreatur in der Zeit zu euch hinkommt, wo es abflaut, dann werdet ihr das Opfer seines vampiristischen Anflugs. Kümmert euch nicht so viel um das sumpfige Wasser, denn es schadet nicht sonderlich. Rennt durch die Mitte des Raumes und weicht allen Untoten aus. Die Passage an der anderen Seite führt in die Sicherheit und ist eine Methode, diese Monster zu bekämpfen. Die Nachricht auf dem Grabmal ist das letzte Lied des Bruders „Sun Song (Sonnenlied)“. Dieses Lied kann den Tag zur Nacht und die Nacht zum Tag machen, wann immer ihr wollt! Spielt diese Melodie im vorherigem Raum, wenn ihr in der Nähe der Untoten seid und die Melodie wird ihn einfrieren. Dann könnt ihr weglaufen, oder ihn von hinten attackieren.





## MAKIEHTER RÄCHER

Wir machen hier an dem Punkt weiter, an dem wir zuletzt das Dorf Kakariko verlassen haben. Sprecht mit dem Wächter draußen vor dem Eingang zum Todesbergpfad. Er wird euch sagen, daß sein Sohn eine Maske haben will. Kehrt zum Marktplatz zurück und besucht den Glücklichen Maskenladen. Nun leiht euch die Populäre Maske und kehrt damit zum Wächter zurück. Dieser wird euch 15 Rupien bieten, und ihr macht einen kleinen Profit.

Kehrt zum Maskenladen zurück und leiht euch die Monstermaske. Bringt sie jetzt zu den Verlorenen Wäldern und sucht dann das Geheimloch, über dem die Schmetterlinge herumhängen. Wenn ihr runtergeht, werden die Büsche sehr nervös. Geht rüber zu der Hauptpflanze und sie werden euch die Fähigkeit geben, mehr Deku-Stöcke zu tragen. Sucht jetzt das einsame Schädelkind auf dem Stamm. Er wird euch die Maske mit Verlust abkaufen, aber das macht nichts. Kehrt zum Maskenladen



zurück und leiht euch hier die Spukmaske. Kehrt zum kleinen Jungen auf dem Friedhof zurück und gebt sie ihm. Wieder zurück und die Kaninchen-Maske holen. Die Maske wird für einen Läufer verwendet, der über das Hyrule Feld joggt. Macht euch keine Sorgen. Ihr müßt ihn nicht gleich finden und könnt später wieder zurückkommen.

## TODESBERG-STRECKE

Zurück zum Wichtigsten. Geht die Bergstrecke hoch, vorbei am Wächter, dem ihr die erste Maske verkauft habt. Dieses Gebiet ist voller Geheimräume und -gänge, in die ihr nur kommen könnt, wenn ihr die Bomben habt (was schon sehr bald passieren wird). Der Weg hoch kann gefährlich werden. Rote Tektites sind auf dem Pfad verstreut. Sie können leicht mit ein paar Schwerthieben oder ein paar Nüssen aus der Schleuder getötet werden. Sprecht mit den verschiedenen Gorons, während ihr euch den Berg hocharbeitet, und betretet den Hauptraum in Goron Stadt.

Hier leben Wesen, die als Goron bekannt sind. Diese freundlichen Lebewesen werden oftmals mit Steinbrocken verwechselt, aber wenn man auf sie zugeht,

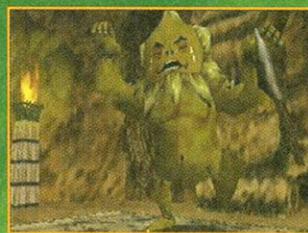


## GORON STADT

erwachen sie zum Leben. Ihr werdet erfahren, daß sie auf Felsen leben. Davon gibt es aber im Moment nicht genug, weil Darunia, der Boss, sich mit all den Felsen in seinem Raum einsperrt. Man braucht hier königliche Hilfe, bevor er seine Tür für jemanden öffnet.

Über der Stadt hängt eine Seilbrücke, welche zu einem Seehund führt. Leider wollten die Goron ihn verprügeln, aber er hat sich ruckzuck aus dem Staub gemacht, bis die Luft wieder ganz rein war. Der Eingang zu Darunias Raum liegt nun rechts unten in der Kammer. Dieses Symbol vor der Tür hier ist ein Hinweis auf eure nächste Mäwe. Stellt euch auf den Teppich und spielt "Zeldas Schlaflied". Die Tür wird sich öffnen, und ihr könnt in in Darunias Kammer gehen. Der Häuptling der Goron ist in übler Laune und wird

euch nicht helfen. Er ist sauer, weil diese Dodongos ihre Nahrungsquelle überlaufen haben. Bis seine Laune besser ist, wird er euch nicht helfen lassen. Stellt euch auf den Teppich vor ihn und spielt "Sarias Lied". Das bringt ihn in bessere Stimmung und er wird wie ein Irrer tanzen! Wenn er sich ein bißchen beruhigt hat, sagt er euch, daß er euch den Spirituellen Stein geben wird, wenn ihr alle Dodongos in den Höhlen tötet. Er wird euch nun Gorons Kette überreichen. Damit könnt ihr die Bombenblumen um die Stadt einsammeln. Das ermöglicht euch, euren Weg in viele Räume der Stadt zu sprengen. Euer Hauptaugenmerk sollte aber darauf liegen, in die Höhle der Dodongos zu dringen, die sich auf dem Weg den Berg hoch befindet. Geht wieder raus und biegt rechts ab. Das führt euch zu den Bombenblumen, die rechts neben Goron wachsen. Hebt sie auf und werft sie über den kleinen Zaun vor euch. Sie wird darunter landen und den Felsbrocken hochgehen lassen, der den Eingang blockiert.



## DODONGOS HÖHLE

Eine feurige Höhle, die von King Dodongo bewacht wird. Ihr werdet in diesen neuen Gebieten höllisch aufpassen müssen, weil hier für einen kleinen Jungen recht viele Gefahren lauern. Haltet auf diesem Level nach neuen Feinden wie den Beamos Ausschau. Die haben einen großen Laserstrahl, der euch dann erwischt, wenn ihr euch zu lange an einem Fleck aufhaltet. Ihr könnt sie betäuben, indem ihr die Deku Nut verwendet. Ihr werdet auch die Bombenblumen verwenden müssen, um hier die Wände auf beiden Seiten und auch die aufsteigenden Plattformen hochzujagen, um rüberzukommen. Denkt daran, behaltet hier eure Gesundheit im Auge, weil sie ganz schnell futsch sein kann.

Auf der linken Seite ist eine Tür, welche einen Business Shrub (Geschäftsbusch) enthält. Er wird euch dann noch ein Deku Schild verkaufen, wenn ihr eins braucht. Und das ist an diesem Punkt ziemlich wahrscheinlich, das könnt ihr mir glauben.

Sucht die Verlieskarte auf der anderen Seite. Der Nordost-Raum enthält hier den Gossip Stein (Klatschstein), aber wenn ihr die Maske der Wahrheit nicht habt,

könnt ihr ihn nicht holen. Merkt euch das für später.

Verwendet in der Südostecke des Raums eine Bombe, um einen dunklen Durchgang zu enthüllen. Arbeitet euch hier langsam durch, weil es hier viele Baby Dodongos gibt. Diese süßen kleinen Drachen brauchen nur einen Schwerthieb, aber kurz danach explodieren sie, also haltet guten Abstand. Ihr müßt mindestens sechs von diesen kleinen Drachen schlagen, bevor ihr zum angehobenen Gebiet am Ende des Raumes kommt. Kurz vor dem angehobenen Gebiet werdet ihr einen Durchgang bemerken, der von einer Wand blockiert wird. Wenn ihr die Bombe habt, ist das ein Kinderspiel. Wenn nicht, lockt einen der Drachen nahe ran und laßt ihn dann neben der Wand explodieren. Durch die Tür steht ein Gold Skulltula und drei Keese (Fledermäuse) daneben an der hinteren Wand. Tretet zurück und tötet die drei Keese mit eurer Schleuder, und holt dann den Skulltula. Nehmt euch vor den Keese in Acht, denn sie verbrennen euer Deku Schild.

Geht jetzt wieder nach draußen und die Plattform hoch. Ihr kommt zu einem Schalter mit zwei Statuen

## STADTFÜHRER

Wenn ihr mal die Kette bekommen habt, könnt ihr neue Gebiete in der Stadt erforschen. Wenn ihr die Bombentasche bekommen habt, habt ihr noch mehr Möglichkeiten, die Stadt zu erkunden. Ihr könnt sogar eine größere Tasche gewinnen, wenn ihr den großen Felsbrocken aufhaltet!

### DER FELSENRAUM

Oben in der Stadt gibt es einen Raum, welcher von Felsbrocken blockiert ist. Bombt euren Weg durch, bis ihr noch mehr erreicht. Die verschiedenfarbigen Blöcke bedeuten, daß ihr hier unterschiedliche Waffen braucht, um ganz durchzukommen. Ihr könnt bis zu den Truhen gelangen und euch das Gold Skulltula holen, aber ihr werdet etwas Mächtigeres brauchen, um an den dunkleren Felsbrocken vorbeizukommen. Kehrt später wieder zurück.

### DER LADEN DES MEDIGORON

Auf der zweiten Etage von oben blast die Mauer ganz weg, bis ihr zum Medigoron gelangt. Wenn ihr mit ihm sprecht, wird er euch sagen, daß er an etwas ganz Besonderem arbeitet und daß ihr in sechs Jahren zurückkommen sollt – also

macht das auch, wenn ihr erwachsen seid.

### GORON LADEN

Auf der unteren Etage gibt es noch ein vermauertes Gebiet. Hier kommt ihr ohne die Bombentasche oder die Bombenblume nicht rein. Diese Gegenstände sind zum Verkauf:

Bomben – 5 = 25 Rupien  
 Bomben – 10 = 50 Rupien  
 Bomben – 20 = 80 Rupien  
 Bomben – 30 = 120 Rupien  
 Goron Tunik (für Erwachsene) = 200 Rupien

Recovery Heart (Erholungshertz) = 10 Rupien  
 Roter Trank = 40 Rupien (The Revolving Vase)  
 Drehende Vase  
 Auf der unteren Etage steht eine riesige Vase. Zündet in Darunias Kammer einen Deku Stick an, lauft dann raus und zündet alle Fackeln hier im kleinen Raum an. Die Riesenvase wird sich dann drehen. Werft von der Etage drüber Bomben in die Vase, um ein paar Goodies einzusammeln, unter anderem ein Herzstück.

### TÜR ZU DEN VERLORENEN WÄLDERN

Vergeßt hier nicht, all diese Felsbrocken zu sprengen, die den Eingang zu den Verlorenen Wäldern blockieren. Man weiß ja nie, wenn man mal eine Abkürzung brauchen kann.





auf beiden Seiten. Zieht die linke Statue auf den Schalter, damit er aktiviert bleibt und geht dann durch die Tür darüber. Sobald ihr reinkommt, sucht nach den Keese auf den Wänden auf beiden Seiten. Erledigt sie mit eurer Schleuder, bevor sie euch sehen.



Wenn ihr dann in den nächsten Raum kommt, seht ihr auf beiden Seiten zwei Lizalfos. Nur einer davon wird jeweils nach vorne kommen. Nach drei Treffern zieht der sich dann zurück und der andere kommt nach vorne. Bleibt wo ihr seid und zielt auf sie, wenn sie näher kommen.

Verwendet jetzt eure gute Schleuder oder aber die Sprungattacke für eine stärkere Wirkung. Wenn sie alle ins Gras gebissen haben, fahren

die Stangen an der Tür am anderen Ende hoch.

Geht durch und holt euch eine Bombenblume, wenn ihr in die blau erleuchteten Höhlen kommt. Jagt die Wand hinter euch hoch, wenn ihr noch mehr Deku Sticks braucht. Im Hauptraum seht ihr einen Dogondo, der herumstrolcht. Zwei Direkttreffer mit den Bombenblumen werden ihn nun aus dem Weg räumen. In diesen Räumen hausen auch noch zwei weitere Drachen. Den letzten müßt ihr jetzt entweder mit eurer Schleuder oder aber mit eurem Schwert unschädlich machen.

Um die Tür am Ende zu öffnen, zündet einen Deku Stick an und damit der Reihe nach alle Fackeln. Wenn sie alle brennen, wird sich eine Tür öffnen.

Geht durch die Tür und dann kommt ihr zum Schalter, der im Loch im Hauptraum war. Stellt euch drauf, um die Stangen an der gegenüberliegenden Tür auszufahren.

Wenn ihr auf der anderen Seite seid, dann geht durch die Tür. Ihr





werdet zu einem Raum mit massig Bombenblumen vor einer riesigen Treppe kommen. Eure Aufgabe ist es, die Treppe runterzulassen. Schnappt euch zuerst eine Bombe neben dem zugemauerten Gebiet und sprengt die Mauer. Im Raum stehen drei Statuen (Amos). Eine davon wird zum Leben erweckt. Einfach nur eine dieser Bomben draufwerfen. Das gibt eine Kiste frei, die einen Kompaß enthält. Jetzt wieder zum vorigen Raum zurückkehren. Schnappt euch eine Bombe in der Nähe der Tür und legt sie in die Lücke am Fuß der Treppe. Damit löst ihr dann eine Kettenreaktion aus und läßt alle Bomben auf einmal explodieren. Wenn die Stufen unten sind, dann

klettert bis nach oben. Am Netz hängen zwei Skultulas, einer davon hat einen Gold Skultulla. Verwendet eure Schleuder, um sie zu töten und klettert dann hoch, um den Skultulla einzupacken. Durch die Tür und die Keese per Schleuder jetzt in die ewigen Jagdgründe schicken, bevor sie euer Schild verbrennen können. Zieht die Statue vor der Leiter raus.



Vermeidet die anderen Statuen, denn sie erwachen zum Leben, wenn ihr ihnen zu nahe kommt. Stellt euch auf den Schalter, um nun die andere Tür im Raum zu öffnen und geht dann rein. Ihr werdet oben in dem Hauptraum erscheinen, durch den ihr vorher eingetreten seid. Macht nun die Feuer Keese fertig, bevor sie euch dann verbrennen können. Überquert jetzt die Brücke und betretet dann die Tür am Ende.

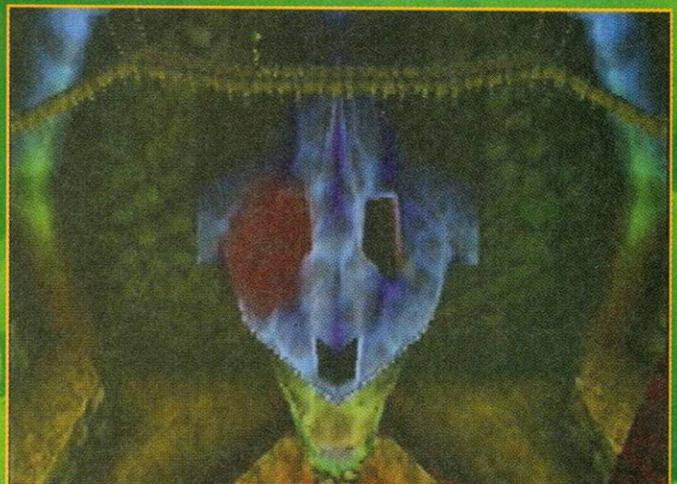


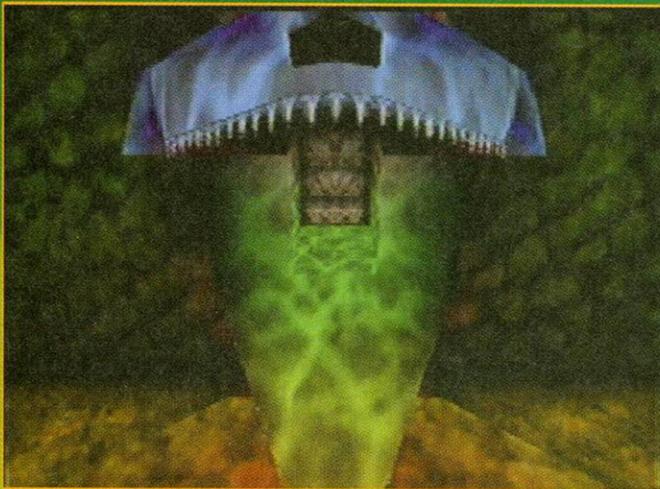
Der nächste Raum ist voller enger Korridore und ein paar fieser Stacheln, die sich hin und her bewegen. Arbeitet euch vorsichtig zur anderen Seite rüber und zieht den Block raus und schiebt ihn gegen die Wand hinter euch. Klettert hoch und schnappt euch die Bombe. Haltet sie für etwa sieben Sekunden und werft sie gegen die gemauerte Tür gegenüber. Betretet den Raum und schießt das Goldauge über der Tür mit eurer Schleuder ab. Damit wird der Feuerkreis für einen kurzen Augenblick unterbrochen.



Genug für euch, um über beide Plattformen zu springen und den Tunnel zu betreten.

Macht die Baby Dodongos im Tunnel kalt und betretet dann den neuen Raum. Dann werden euch zwei Lizalfos aufs Korn nehmen. Wendet hier wieder die gleiche Taktik wie vorher an. Aber nicht von den Vorsprüngen in die heiße Lava fallen.





Trefft im nächsten Raum das Goldauge an der Wand euch gegenüber mit eurer Schleuder und springt dann auf die erste Plattform. Dreht euch nach links und schießt auf das Auge im Loch, um die nächsten Flammen abzuwürgen. Dann rüberspringen und durch die Tür gehen.

Hopst im nächsten Raum über die Lücken und auf die Plattform rechts, um die Bombentasche aus der großen Kiste zu holen. Geht jetzt durch die Tür und stellt euch auf den Schalter, um die große Plattform im Hauptraum hochzufahren. Damit wird es leichter, wieder hochzukommen, wenn ihr rauswollt.

Jetzt über die Holzbrücke nach draußen. Folgt ihr bis ganz ans Ende und jagt die Wand hoch, um hier eine Truhe zu entdecken. Jetzt müßt ihr einen Weg finden, um das Maul des Monsters zum öffnen zu bringen. Geht bis an den Rand von jeder Lücke in der Brücke. Ihr werdet bemerken, daß das Loch über den Augen des Monsters erscheint. Haltet eine Bombe und laßt sie bei beiden Lücken über den Rand fallen. Und schon öffnet sich das Maul. Geht in das große Maul und durch die Tür. Im nächsten Raum müßt ihr die beiden Keese aus dem Weg räumen, bevor sie euch und euer Schild verbrennen können. Wenn ihr euch ins Loch in der Mitte fallen laßt, wird ein Schalter die Stangen über der Tür öffnen. Leider kommen



die Stangen wieder zurück, wenn ihr wieder rausgeht. Geht durch die andere Tür und folgt der Passage. Ihr kommt zu einem weiteren Raum mit zwei Keese, also schön aufpassen!

Arbeitet euch zum anderen Ende des Raums vor und springt auf den Block am Ende. Geht nun durch die Tür (es gibt hier einen Geheimraum, bei dem ihr eine



Bombe braucht, um dann auch reinzukommen. Drinnen wartet ein Gold Skulltula. Als nächstes stoßt ihr auf einen Block. Schiebt den Block in die Mitte des Raumes, damit er auf dem Schalter steht und euch dann auch den Zugang zur versperrten Tür erlaubt.

Wenn ihr den nächsten Raum betretet, sammelt die Bomben von der Kiste ein und legt eine auf die quadratische Platte in der Mitte. Laßt euch das Loch runter fallen, um nun dem zweiten Boss gegenüberzustehen.

## KING DODONGO

Wenn ihr die Höhle betretet, seht ihr einen megagroßen Dinosaurier. Haltet euch auf dem Pfad um die Außenseite. Es gibt sichere

Gebiete in der Nähe der Wand und am Ufer des Lavapools. Bewaffnet euch mit Bomben und werft eine, wenn der Dinosaurier sein riesiges Maul aufreißt. Aber dabei nie aufhören, zu laufen! Die Explosion wird ihn für kurze Zeit betäuben. Das ist der beste Zeitpunkt, um ihn anzugreifen und für die maximale Wirkung am besten mit der Sprungattacke. Dann wieder zurückweichen. Danach wird er auf dem Pfad herumrollen. Bleibt aus dem Weg und wiederholt das Ganze, wenn der Dinosaurier stehenbleibt und wieder sein Maul aufreißt.

Wenn er endlich getötet ist, bekommt ihr ein Herz. Geht in den blauen Teleporter, um das Gebiet zu verlassen. Dann wird euch König Durunia gratulieren und als Belohnung bekommt ihr den Spirituellen Stein – Gorons Rubin.

## ZWISCHENSPIEL

Bevor ihr nun auf eurer Suche weitermacht, gibt es ein paar Dinge, die ihr zuerst machen solltet. Untersucht den Pfad zum Todesberg nach Geheimtüren, die ihr bomben könnt und besucht Goron Stadt und schaut mal, was ihr jetzt mit



## ZORAS FLUSS

kommt, biegt nach links ab und folgt dem Fluß entlang, bis ihr Zoras Fluß erreicht. An einigen Punkten ist die Strömung des Wassers zu stark für so einen kleinen Jungen. Hier dürft ihr also nicht im Wasser planschen, sonst werdet ihr weggespült.

Jagt die Felsblöcke in die Luft und unterhaltet euch dann mit dem Mann, der an der Flußböschung sitzt. Er wird euch anbieten, ein paar magische Bohnen zu verkaufen. Wie im richtigen Märchen sind diese Bohnen für den erwachsenen Link unentbehrlich. Wo immer ihr einen kleinen Erdhügel seht, könnt ihr eine dieser Bohnen pflanzen, wie zum Beispiel auf dem Hügel neben dem Bohnenverkäufer. Aber je mehr ihr kauft, desto teurer werden sie auch, weil sie angeblich immer beliebter werden.

Schnappt euch den Cucco, der um den Felskreis wetzt und dann geht es auf der anderen Seite zum Fluß runter. Geht herum, bis ihr zum kleinen, abgezaunten Gebiet kommt. Ihr müßt den Cucco vor euch auf den Boden werden, um zu den Vorsprüngen hochzugelangen. Stellt sicher, daß ihr den Cucco schnell erwischt, sonst macht er sich aus dem Staub. Wenn ihr dem abgezaunten Gebiet gegenübersteht, werdet ihr einen engen Vorsprung neben dem Wasser bemerken. Springt da rüber, haltet den Cucco fest und klettert die Leiter hoch. Wenn ihr oben ankommt, bemerkt ihr noch einen Cucco. Verwendet den, um das Herzstück auf dem hohen Vorsprung zu erreichen. Geht jetzt mit einem Cucco in der Hand die Hänge hoch (wenn ihr keinen sehen könnt, kehrt zum

Anfang zurück). Ihr werdet vor euch einen großen Wasserfall sehen. Geht hoch zur Steintafel vor dem Wasserfall. Dreht euch um, dann seht ihr noch ein Herzstück auf dem hinteren Vorsprung. Rutscht mit dem Cucco und sammelt das Herz ein.

Keht jetzt zur Tafel vor dem Wasserfall zurück und spielt Zeldas Schlaflied. Das Wasser wird dann langsam versiegen, und ihr könnt durchspringen.

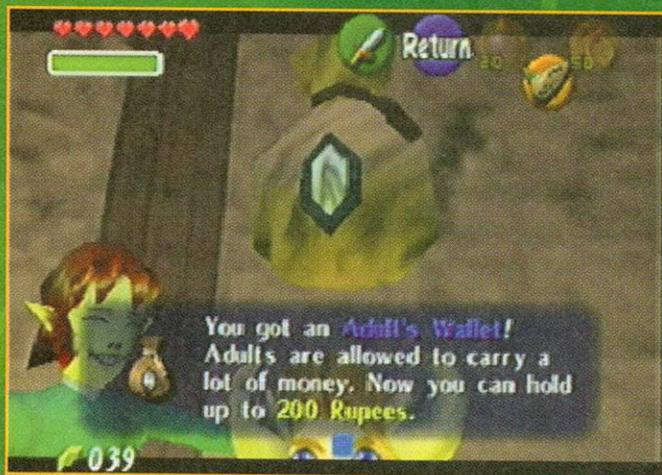
### DER FROSCHNOR

Auf dem Baumstamm auf dem Weg zum Fluß hoch sitzt ein Frosch unter dem Wasser. Stellt euch auf dem Stamm am Ende und bietet an, auf eurer Ocarina zu spielen. Dann wird eine ganze Gruppe von Fröschen auftauchen und auf eurer Lied warten. Spielt alle Melodien, die ihr jetzt schon kennt, und sie werden euch fünfzig Rupien für jedes Lied, das ihr spielt, geben. Wenn ihr noch mehr neue Lieder gelernt habt, kehrt wieder hierher zurück. Die Frösche haben zwei Herzstücke in ihrem Besitz. Alles nur eine Frage des richtigen Liedes.

### ZORAS BERGISCH

Dieser Wasserbereich ist das Heim der Zoras, fischartiger Wesen, die die meiste ihrer Zeit unter Wasser verbringen, aber auch auf dem Trockenen leben können. Ihr Hauptproblem ist das Verschwinden von der Tochter des Königs, Prinzessin Ruto. Wenn ihr helfen könnt, bekommt ihr den Sprituellen Wasserstein.

In diesem ersten Gebiet sind ein paar Sachen erwähnenswert: - Euch werden viele Fackeln auffallen, die nicht entfacht sind. Wenn ihr sie alle anzünden



eurer Bombenpower finden könnt.

Arbeitet euch zur Bergspitze vor, indem ihr die Felsbrocken hochjagt, die hier den Weg blockieren. Wenn ihr oben ankommt, jagt den Felsbrocken in die Luft, dann erscheint ein Loch. In dieser Höhle befindet sich eine Kuh. Wenn ihr Eponas Lied spielt, dann wird sie euch anbieten, eure Flasche mit Lon Lon Milch zu füllen.

Arbeitet euch den Hang zur Bergspitze hoch. Achtung, viele flammende Felsbrocken werden euch auf den Kopf fallen.

Verwendet euren Roll-Move, um soviel Schaden wie möglich zu vermeiden. Klettert die Wand am Ende hoch und macht dann die Skulltulas fertig, die da lauern. Am Ende des Pfades gibt es zwei Türen. Eine wird von einem Felsbrocken blockiert. Sprengt ihn und betretet den ersten Great Fairy Fountain (Großen Elfen-springbrunnen). Stellt euch auf die Triforce Crest und spielt Zeldas Schlaflied. Eine Elfe (oder sowas in der Art) wird aus dem Springbrunnen steigen und euch jetzt eine neue Fähigkeit verleihen – die Charged Spin Attack. Diese Attacke hat ganz unterschiedliche Durchschlagskraft, je nachdem, wie lange ihr die Taste gedrückt haltet. Ihr werdet eine Leiste unter eurer Gesundheit sehen. Das zeigt euch die Menge magischer Energie, die ihr habt. Verlaßt das Brunnengebiet. Wenn ihr rauskommt, haltet euch an die Eule. Sie wird euch anbieten, euch zurück zum Dorf zu bringen. Nehmt ihr Angebot an und tretet auf ihre Krallen zu,

nachdem ihr mit ihr gesprochen habt. Ihr werdet auf einem Dach im Kakariko Dorf ankommen. Haltet auf dem Dach nach rechts und laßt euch auf den Vorsprung über den Cucco Pen fallen, betretet die kleine Tür und sammelt das Herzstück vom Kuhstall ein. Jetzt rausgehen. Wahrscheinlich müßt ihr euch das letzte Cucco für die Lady holen. Jetzt, wo ihr die Bomben habt, jagt die Kiste am Fuß der Treppe hoch, die zum Bergpfad führt. Holt euch den Cucco.

Ein paar andere Dinge sind jetzt für euch offen:

- Die Bombchu Bowling Alley im Hauptdorf hat jetzt zahlende Kunden. Die Preise, die man gewinnen kann, sind Bombchus, eine neue Bombenart, die ziel-suchend auf Feinde lossteuern. Es gibt auch ein Herzstück.
- Auf dem Weg zum Schloß gibt es eine Sackgasse mit einem Felsbrocken. Verwendet eine Bombe zum Sprengen und betretet den Feenspringbrunnen. Damit bekommt ihr die Macht von Dins Feuer, ein mächtiger neuer Magieangriff.
- Ihr solltet genug dieser Gold Skulltulas haben, um eins der Kinder zu retten. Betretet das Haus des Skulltula und redet. Wieder zurück zur eigentlichen Aufgabe. Wenn ihr aus dem Dorf





könnt, werdet ihr ein Herzstück bekommen (zwei andere davon sind hinter dem Wasserfall).  
 – Im seichten Ende des Pools gibt es einen kleinen Fischschwarm. Wenn ihr eine leere Flasche habt, könnt ihr einen Fisch fangen. Ihr könnt auch einen im Laden in der Nähe kaufen. Aber sie sind sehr teuer und bringen eigentlich nicht so viel.  
 – Der Laden ist auch einen Blick

wert. Diese Gegenstände sind dort zu kaufen:  
 Geht die Rampe hoch bis oben im Raum, dann kommt ihr zum Thron des Königs. Sprecht mit dem König und er sagt euch, daß er zu traurig ist, um euch zu helfen.  
 Um sie zu finden, müßt ihr lernen, tiefer zu tauchen, als ihr das im Moment könnt. Links vom Thron des Königs befindet sich ein Tunnel. Ein Zora wird



euch anbieten, euch beizubringen, wie man taucht. Zahlt das Geld und spielt das Spiel. Der Zora wird eine Handvoll Rupien ins Wasser darunter werfen. Taucht von der Kante ins Wasser und sammelt sie alle in der gegebenen Zeit ein. Der einfachste Weg, um an sie ranzukommen, ist, euch mit Hilfe eures Schattens über ihnen aufzustellen und schnell runterzutauchen, um sie dann einzusammeln. Wenn zwei Rupien nebeneinander liegen, versucht, sie beide gleichzeitig

zu erwischen und damit Zeit zu sparen. Wenn ihr das geschafft habt, kehrt zu dem Zora zurück und holt euch dann die kleine Silberschuppe. Damit bekommt ihr die Fähigkeit, noch tiefer zu tauchen. Haltet jetzt auf die Unterwassertür zu. Diesen riesigen Teich kann man vom Hyrule Feld über eine Leiter erreichen, die an der Seite versteckt liegt.

### ZORAS LADEN

- Pfeile – 10 = 20 Rupien
- Pfeile – 30 = 60 Rupien
- Pfeile – 50 = 90 Rupien
- Deku Nüsse – 5 = 15 Rupien
- Fisch in einer Flasche (ohne Flasche) = 200 Rupien
- Recovery Heart = 10 Rupien
- Roter Trank = 50 Rupien
- Zora Tunic (für Erwachsene) = 300 Rupien



## HYLIA SEE



Wenn ihr zuerst ankommt, dann nähert ihr euch von unten vom Teich hoch an, von Zoras Domaine aus. Haltet nach der Flasche Ausschau, die sich unten am Teich befindet, in der Nähe, von wo ihr reingekommen seid. Nehmt sie auf und eilt zum Ufer hin. Ihr bemerkt, daß sich etwas in der Flasche befindet. Auf einem näheren Blick bemerkt ihr, daß ein Brief in der Flasche steckt. Dieser Brief gibt euch Aufschluß darüber, daß die Prinzessin in einem Fischbauch steckt. Wenn ihr mit eurer Mission weitermachen wollt,

dann eilt zurück zu der Domaine und präsentiert dem König den Brief. Doch wenn ihr nun dieses neues Gebiet erforschen wollt, dann gibt es ein paar Sachen, die recht lohnenswert sind, wenn ihr sie näher unter die Lupe nehmt. Im Haus ist ein Wissenschaftler. Wenn ihr in das Becken hineintaucht, dann wird er euch erzählen, daß ihr noch tiefer tauchen könnt. Jetzt geht das natürlich noch nicht, aber später.

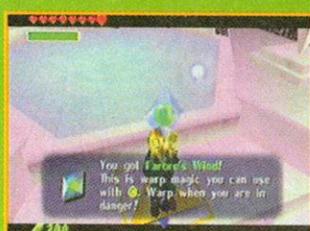
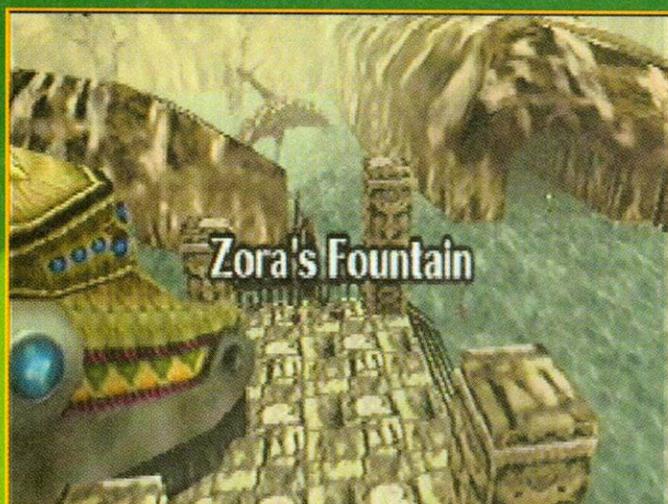
Auf einem gepflügten



Stückchen Land stehen zwei Vogelscheuchen. Spielt denen eine Melodie vor und sie werden daraufhin wie Verrückte tanzen. Nicht ganz so toll wie Michael Jackson, aber zumindest besser als mein Boss, wenn er etwas so lange in sein Glas geschaut hat (hier bin ich mir nicht ganz sicher, ob es relevant ist, aber es ist auf jeden Fall lustig! Etwas Abwechslung für euch, nachdem ihr so hart hier arbeiten müßt). So, weiter gehts mit der Lösung.

## EIN ANGELPUNKT?

Die größte Attraktion des Teichgebietes ist hier der Angelpunkt. Eilt schnell zu der Insel, jenseits der Vogelscheuchen und betretet dann die Tür. Für nur 20 Rupien könnt ihr auf Deubel-komm-raus fischen. Der ultimative Preis ist ein zehnpfündiger Lunker. Normalerweise findet ihr ihn in der Mitte des Teiches neben dem versunkenen Baumstamm. Angelt von den Seerosen-Blättern oder vom Stamm aus. Gebraucht die Regeln, die der Mann am Schalter euch freundlicherweise über diese Angeltechniken gegeben hat. Wenn ihr versucht, den Fisch aus dem Wasser zu bekommen, dann schiebt den Kontrollstick runter und zur Seite, so daß eure Angel sich so wie eine natürliche Angel biegt. Der größte Preis für einen Zehnpfänder ist ein Herzstück. Die Preise für kleinere Fische sind Rupien.

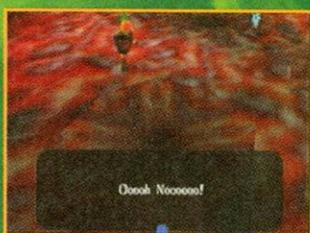
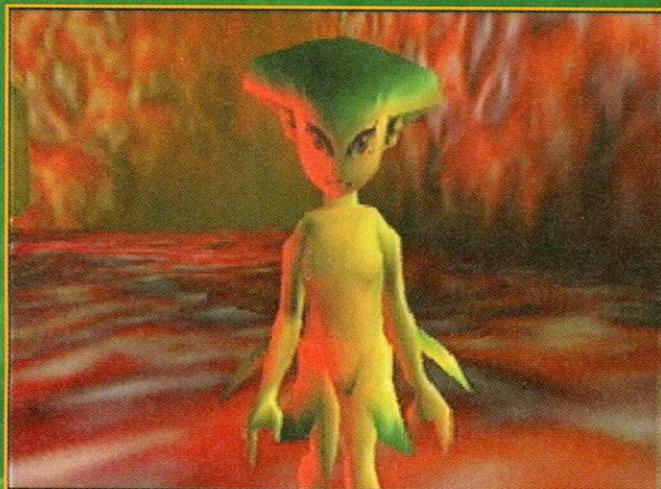


## SPRINGBRUNNEN

Nachdem ihr dem König den Brief, den ihr in der Flasche gefunden habt, präsentiert, wird er sich langsam zur Seite bewegen. Geht in die Spalte neben ihm und eilt durch den Tunnel, damit ihr an Zoras Springbrunnen erscheint. Dieses Gebiet ist die Quelle von Zoras Fluß. Ihr werdet auch ein reich verziertes Dock finden, wo der Lord Jabu-Jabu haust und auf sein Fressen wartet. Findet ein kleines Stück Land hinter Lord Jabu-Jabu, wo ihr zwei Felsbrocken seht. Bombardiert den helleren

braunen Felsbrocken, damit die Wand dahinter in die Luft fliegt. Toll, nun habt ihr noch einen Fairy Fountain (Fee Springbrunnen) gefunden. Geht in den Tunnel hinein und spielt eure Ocarina, wobei ihr auf dem Kamm steht. Die Fee erscheint und übergibt euch die Macht über Farores Wind. Dieser grüne Kristall läßt euch innerhalb der Kerker Warp-Punkte aufstellen, groß genug für eine Karte. Sobald der Warp-Punkt gesetzt ist, könnt ihr den Kristall nehmen und dort einen Warp machen, oder ihn zerstreuen, um einen anderen zu schaffen. Das kann in einigen der größeren Kerker entscheidend sein. Eilt





hinaus und stellt euch vor Lord Jabu-Jabu. Wählt eure Flasche mit dem Fisch darin und stellt sie vor seinem Mund. Bei dem ersten Anzeichen von EBBarem wird er den Fisch in seinen Mund hineinsaugen. Seine Saugkraft ist so stark, daß auch ihr in seinem Mund enden werdet.

## IM INNERN VON JABU-JABUS BAUCH

Bevor es weitergeht, solltet ihr wissen, daß ihr jederzeit den Bauch verlassen könnt, indem ihr zu den Zähnen hochmarschiert. Im Bauch gibt es viele Gefahren, auf die ihr achten sollt. Die reichen von der elektrifizierten Qualle namens

Biri über zu Säurebläschen, bis zu dem Octorok und parasitischen Tentakeln. Bis ihr durch den Bauch kommt, müßt ihr der elektrifizierten Qualle und den treibenden Bläschen ausweichen. Die Bläschen, auch als Shabom bekannt, lassen sich durch Schwerthiebe oder Schleudernüsse nicht beeindrucken. Der Biri wird euch einen elektrischen Schlag versetzen, falls ihr ihn berührt. Gegen diese Feinde ist nur der Bumerang effektiv – ihr werdet Prinzessin Rutos Hilfe brauchen, um ihn zu bekommen. Wenn ihr reinkommt, dann macht die Octoroks alle, indem ihr mit eurem Schild ihre Steine zurückprallt. Weicht den Shaboms aus.

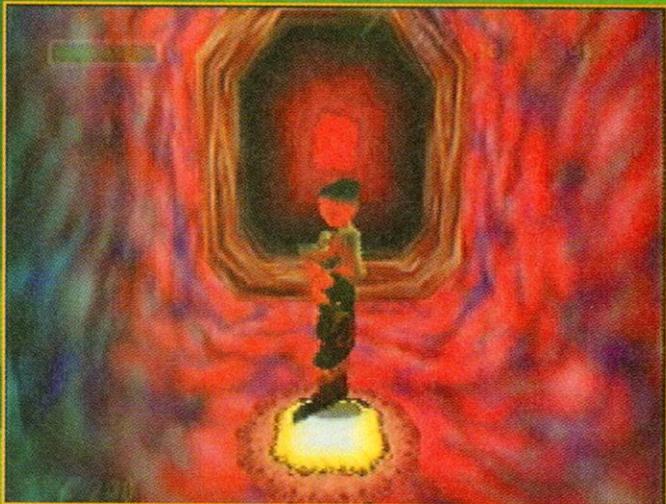
Um an dem Membran, das den Weg versperrt, vorbei zu kommen, müßt ihr auf den Schalter auf dem Dach ballern. Sobald ihr durch die Tür seid, bewegt euch schnell über den Weg, um der Qualle auszuweichen. Öffnet die nächste Tür.

Wenn ihr in den Fischbauch kommt, werdet ihr auf Prinzessin Ruto treffen. Sie freut sich nicht gerade, euch zu sehen. Sie denkt, daß sie ohne eure Hilfe abhauen kann. Sie möchte nur die Dinge finden, die sie mal verlegt hat. Sie wird ein Loch im Fischboden hinunter springen. Springt nun in dasselbe Loch hinein.

Wenn ihr dann wieder mit ihr sprecht, dann scheint sie recht abweisend zu sein. Doch bei einem



weiteren Anlauf wird sie euch bitten, sie zu tragen. Bringt sie durch die Tür hinter euch und springt ins Wasser hinein. Werft sie hoch zur anderen Seite, bevor ihr euch auf den Schalter in der Mitte stellt (stellt euch nicht darauf, während ihr Ruto tragt). Auf einer Seite des Beckens ist ein Skulltula und auf dem Vorsprung darüber sind einige Pötte.





Wenn der Wasserlevel hochgeht, dann springt hoch und holt den Gold Skulltula und den Inhalt der Pötte.

Geht nun mit Ruto hoch und nehmt sie wieder auf. Eilt in den Tunnel hinein und benutzt eure Schleuder bei dem Schalter darüber, um die nächste Tür zu öffnen. Ihr müßt Ruto runterlassen.

Im nächsten Raum sitzt ein Octorok in der Mitte des Beckens. Er feuert mit Steinen nach euch. Befördert ihn schnell ins Jenseits. Im Tunnel darunter ist ein Deku Busch, der Nüsse anbietet.

Nehmt Ruto auf und springt auf die Plattform. Wenn ihr oben ankommt, dann eilt zurück in

den Bauch. Nehmt die Tür am gegenüberliegenden Ende. In diesem Tunnel gibt es zwei verschiedene Routen. Nehmt den Ost-Tunnel, wo ihr einen Schalter auf dem Boden findet. Das ist ein großer Schalter, der zum Aktivieren das Gewicht von zwei Leuten braucht. Mit Ruto könnt ihr ihn ohne Probleme aktivieren. Im nächsten Raum seht ihr vier Stingers im Boden. Stellt Ruto im Eingang ab und liefert euch mit den Stingers eine Schlacht. Lockt sie raus, indem ihr zu ihnen hoch rennt. Stellt euch nun zurück, zielt sie an und gebrauchet eure Schleuder, um sie abzumursen. Wenn alle vier mausetot sind,

dann wird eine Kiste in der Mitte des Raumes erscheinen. Darin ist euer neuer bester Freund, der Bumerang. Mit dieser neuen Waffe könnt ihr nicht nur Sachen in einer Entfernung treffen, sondern hiermit könnt ihr auch an Gegenstände ran, die schwer zu erreichen sind, wie die Gold Skulltulas.

Nehmt den Bumerang und Ruto und eilt wieder nach draußen, zum gegenüberliegenden Ende des Korridors. Hier seht ihr einen anderen Bodenschalter. Dieses Mal müßt ihr Ruto auf den Schalter stellen und sie dort lassen.

Eilt durch die nun geöffnete Tür. Ihr seht das Ende einer riesigen Tentakel. Koppelt euch daran und ihr seht, daß die enge Sektion der Tentakel ihr Schwachpunkt darstellt.

Gebrauchet euren neu gefundenen Bumerang, um sie zu treffen. Nach dem Schlag wird sie zurückschrecken. Damit sie rauskommt, müßt ihr drauf zu gehen

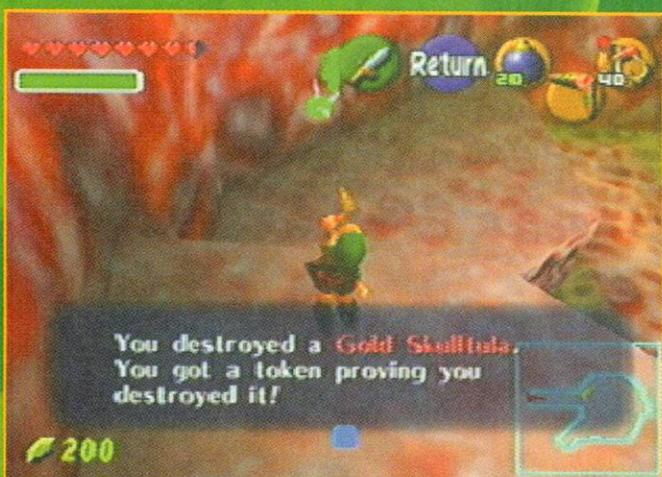
und euch im Kreis bewegen. Jedesmal, wenn sie rauskommt, müßt ihr einen Schuß drauf abgeben. Wenn sie geschlagen ist, wird eine Kiste mit einer Karte erscheinen.

Eilt wieder hinaus und den Korridor hinab, der nun geöffnet ist. In diesem Raum müßt ihr viele Shabom in einer kurzen Zeitspanne zerstören. Benutzt euren Bumerang und wenn nötig, auch euren eigenen Körper. Eurer Preis ist der Kompaß.

Prinzessin Ruto wird wohl an diesem Punkt verschwinden. Keine Angst, sie wird wieder im Bauch auftauchen.

Gebrauchet eure Karte und vernichtet in den übrigen Räumen die Feinde.

Zurück zum Bauch. Ihr seht, daß die Tentakel, die eines der Löcher versperrt hatte, verschwunden ist. Ruto wird hier sein. Nehmt sie mit euch das Loch hinab.





## BIGOCTO UND DER SAPHIR VON ZORA

Wenn ihr unten ankommt, dann eilt durch die Tür, die euch am nächsten ist. Beim Eintreten sieht Ruto den Spirituellen Stein auf der Plattform in der Mitte. Werft sie auf die Plattform, damit sie den Stein holen kann.

Die Plattform wird sich erheben und mit einem großen Tintenfisch-ähnlichen Monster wieder runter kommen. Navi wird euch sagen, daß ihr auf die Öffnung auf seinem Hinterteil zielen sollt.

Das ist leichter gesagt als getan, denn er bewegt sich sehr schnell. Am besten trefft ihr ihn am Kopf mit eurem Bumerang. Wenn er erstmal betäubt ist, wird er zu drehen anfangen. Werft dann nochmals den Bumerang, damit er mit der Dreherei aufhört. Er wird dann – hoffentlich – mit seinem Rücken zu euch hin stehenbleiben. Das hier ist eine Glückssache, aber bei weitem der sicherste Weg, um mit diesem Wenn Wenn Schleimer fertig zu werden.

Wenn das hintere Ende sich zeigt, dann rennt und rammt euer Schwert hinein. Ihr müßt diesen Vorgang viermal wiederholen, bis er endlich den Löffel abgibt.

Wenn er tot ist, dann springt

auf die Plattform in der Mitte und fährt damit nach oben. Eilt durch die Tür und ihr kommt dann in einem Raum, wo ein krummer roter Block drin ist. Eilt erstmal den Abhang ins Wasser runter und paßt mit eurem Schild auf den Octorok auf. Rast dann wieder hoch, oben auf die Rampe, und gebraucht euren Bumerang, um den wackeligen Block zu schlagen. Er wird mit der Wabbelei aufhören und ihr könnt dann drauf gehen. Wiederholt das gleiche mit dem nächsten Block.

Im nächsten Raum wird die Plattform nach unten kommen und sich mit der darunter verbinden. Klettert auf die Kisten, die in der



Nähe sind und stellt sie auf den Schalter in dem Tunnel, den ihr jetzt erreichen könnt.

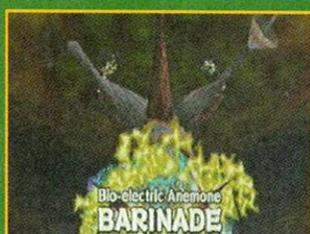
Murkst im nächsten Raum alle Biris ab und eilt dann zu den Weinranken in der Mitte. Auf einer Seite ist ein Gold Skulltula. Wenn ihr oben auf der Plattform ankommt, dann nehmt euren Bumerang, um den Schalter auf der gegenüberliegenden Seite zu treffen. Rast nun wieder hinab und durch die nun geöffnete Tür.



## BOSS: BIO-ELECTRIC ANEMONE: BARINADE

Barinade ist bisher der härteste Boss. Wie bei den meisten Feinden in diesem Kerker, sind auch seine Angriffe elektrisch. Wenn euer Leben niedrig ist, dann findet ihr auf den äußeren Mauern viele Pötte. Jeder hat ein Erholungs-Herz. Gebraucht sie mit Bedacht.





Container erscheinen. Begleitet Prinzessin Ruto nun auf die hart verdiente Reise nach Hause.



Wenn ihr außer Reichweite seiner Strahlen bleiben wollt, dann müßt ihr stets in Bewegung bleiben. Anfangs müßt ihr den Bumerang benutzen. Das kann tückisch werden, also seht zu, daß ihr in Reichweite seid, bevor ihr ihn loslaßt.

Zuerst müßt ihr ihn von der Decke lösen. Koppelt euch an die Tentakel und trefft sie einmal, um sie zu zerstören.

Zielt nun seinen Hauptkörper an und schlagt ihn hart. Wenn ihr das Hauptkörper-Teil trefft, wird er betäubt werden. Geht hinein und schlitzt mit eurem Schwert drauflos.

Ihr müßt die Qualle vernichten, die er als Panzerung benutzt. Es ist nicht schlecht, wenn ihr sie vornehmt, während der Hauptkörper betäubt ist. So könnt ihr besser zielen.

Wenn alle Quallen die Radieschen von unten begucken, dann konzentriert euch auf die Hauptkörper-Sektion, bis diese einen grauenvollen Tod stirbt.

Wenn ihr euren letzten Schlag gebracht habt, dann schwillt Barinade an und explodiert. Dadurch füllt sich der Raum mit klebrigem Zeug. Der Warp-Punkt und der Herz-

## REISE NACH HYRULE

Nachdem die Prinzessin euch eine recht anrührige Geschichte erzählt hat, übergibt sie euch den letzten Stein.

Eilt zum Hyrule Schloß zurück, um Zelda zu treffen.

Wenn ihr euch den Schloßmauern nähert, wird der Himmel grau und es wird ziemlich diesig. Hier stimmt was nicht! Während die Zugbrücke runterkommt, seht ihr zwei Figuren auf Pferden. Das sind Zelda und Impa. Während sie vorbeikommen schleudert Zelda etwas in den Burggraben.

Kurz hinter ihnen reitet Ganondorf. Er hält an und fragt euch, welchen Weg sie genommen haben. Ärgerlich über eure Loyalität mit der Prinzessin schlägt er euch mit seinem Strahl und reitet von dannen.

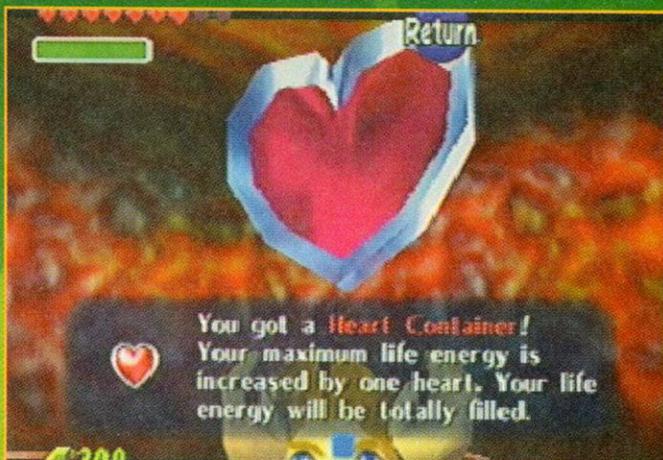
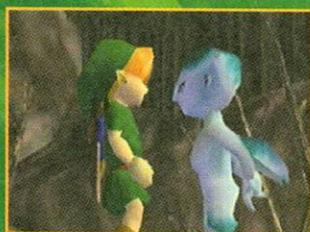
Springt in den Burggraben und sucht nach dem Gegenstand, den Zelda geworfen hat. Wenn ihr die

Ocarina of Time erhalten habt, wird Zelda das „Song Of Time“ (Lied der Zeit) spielen. Kopiert sie und lernt die Melodie.

Eilt nun auf den Temple of Time (Tempel der Zeit) zu. Marschiert zum Altar und spielt eure neugelernte Melodie. Die

Steine über dem Altar werden erscheinen und die Tür wird sich öffnen. Betretet den Raum, um das legendäre Meisterschwert zu entdecken.

Nachdem ihr es mit Leichtigkeit von dem Stein gezogen habt, wird ein blaues Licht euch umfassen. Die Stimme von Ganondorf wird erklingen und er läßt verlauten, daß ihr ihm auf seiner Suche geholfen habt. Könnt ihr nun Triforce retten?



## DIE SUCHE NACH DEM WALD MEDAILLON

Als erstes fällt euch bei dem neuen Link nun seine Größe auf. Der wichtigste Unterschied ist, daß er nun viel mächtigere Waffen benutzen kann. Die meisten Waffen, die ihr als Kind eingesammelt habt, können nun nicht mehr gewählt werden. Das bedeutet, daß ihr nun neuere und bessere Waffen suchen müßt. Doch das ist keine schlechte Sache. Ihr bekommt das Licht Medaillon, das erste der sechs, die ihr einsammeln müßt, um in Hyrule den Frieden zurückzubringen. Dann werdet ihr zurück zu dem Temple of Time (Tempel der Zeit) gebracht. Ihr werdet Sheik treffen, eine eigenartig bekannte Figur. Er wird euch von



verschiedenen Orten erzählen, die ihr besuchen müßt, um alle Medaillons zu finden. Das erste Medaillon, das ihr finden müßt, ist das Wald Medaillon. Das könnt ihr im Wald Tempel finden, der hinter der Sacred Forest Meadow (Heilige Waldwiese) in den Lost Woods (Verlorenen Wäldern) liegt.

Um dort erfolgreich hin zu kommen, müßt ihr den Friedhof im Kakariko Dorf besuchen, um einen bestimmten Gegenstand zu finden. Wenn ihr im Dorf ankommt, dann sprecht mit der Cucco Lady. Sie wird euch ein Pocket Cucco Egg (Taschen Cucco Ei) geben, das über Nacht ausschlüpft.

Wenn ihr am Friedhof ankommt, dann eilt zum linken Gebiet. Dort werdet ihr ein Bündel an Blumen vor einem der Gräber bemerken. Zieht sie raus und ihr seht ein Loch.

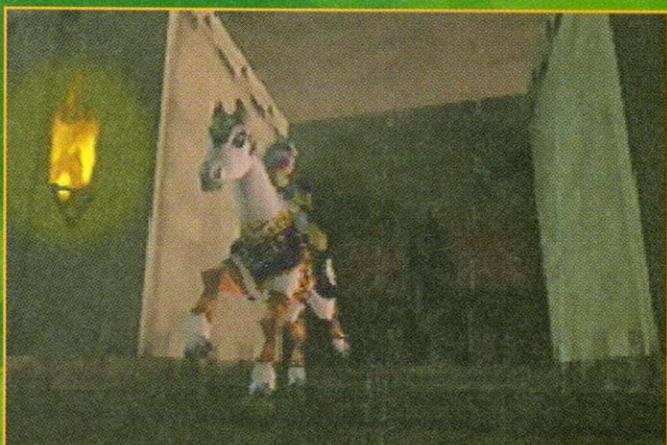
Springt hinunter und dann werdet ihr Dampe, den Friedhofswärter, treffen. Er wird euch zu einem Rennen durch seine unterirdischen Keller herausfordern. Das Ziel ist hier, mit ihm mithalten, und nicht zu gewinnen. Um alles noch schwieriger zu machen, wird er Flammen auf euren Weg runter

werfen. Wenn ihr in eine dieser Flammen hineinläuft, dann werdet ihr zu Boden geworfen und als Ergebnis zu spät sein. Gebraucht die Flammen als Führung zu der Route, die er nimmt. Versucht, all den Flammen auszuweichen. Er wird durch drei Türen gehen, zu denen ihr gelangen müßt, bevor sie sich schließen. Sie tendieren dazu, etwa zehn Sekunden nach seinem Eintreten zu schließen.

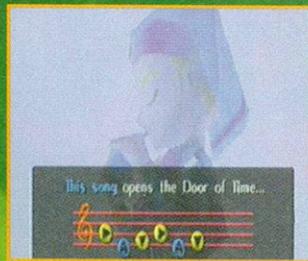
Am meisten müßt ihr hier auf die Kluft an der Geraden aufpassen. Die kommt direkt nachdem ihr die vorletzte Tür betreten habt.

Wenn ihr ihn erfolgreich

erreicht habt, bevor die Zeit abgelaufen ist, dann wird er euch etwas Spezielles geben, den Hookshot. Diese Waffe kann benutzt werden, um Feinde zu erledigen, um an Gegenstände von einer Entfernung aus zu kommen (Gold Sküllulas) und um auf bestimmten Oberflächen, wie Holz, Halt zu finden. Gebraucht die Laser-Sicht in der Ersten-Person-Perspektive, um eure Reichweite auszuprobieren. Eilt nun durch ein Schild, durch welches er euch durchläßt. Weiter den Pfad hinab und dort werdet ihr auf den ersten echten Feind treffen. Mit diesen Pflanzen kann man



## SIEBEN JAHRE SPÄTER...



läßt, Talon wurde als zu faul befunden und er wurde entlassen! Sprecht mit Ingo und er wird euch einen Ritt auf den Pferden anbieten. Zahlt ihm das Geld und reitet von dannen. Bleibt auf dem Pferd, bis die Zeituhr abläuft. Fragt nun Ingo, um ein zweites Mal reiten zu können. Spielt beim Betreten „Eponas Lied“. Epona wird dann angelaufen kommen. Klettert drauf und nähert euch auf dem Pferderücken an Ingo an. Er wird euch zu einem Rennen um den ganzen Zaun herum herausfordern. Die Wette gilt und geht um fünfzig Rupien. Nehmt diese Herausforderung an. Benutzt vom Start an eine Möhre, um eure Geschwindigkeit zu erhöhen und um vorn zu liegen. Gebraucht die Möhre dann nur noch sparsam, um vorn zu bleiben. Macht euch dann bereit, um sie auf der letzten Geraden einzusetzen. Seht zu, daß ihr nie ohne Möhren seid, denn ihr benötigt länger, sie zu regenerieren, wenn ihr sie alle aufgebraucht habt. Versucht immer, zumindest noch eine übrig zu

lassen. Nachdem der Schreck abgeklungen ist, wird Ingo euch zu einem neuen Rennen herausfordern. Nehmt wieder an und schlagt ihn nochmals. Er wird sich dann so schämen, daß er euch Epona gibt. Nun ist Ingo eine Laus über die Leber gelaufen und er verschließt die Gatter, die nach draußen zur Ranch führen. Nun habt ihr das Problem, raus zu kommen. Doch Pferde springen gerne. Also findet den umgrenzenden Zaun und gebt eurem Pferd etwas Möhrensaft, damit es drüber springt. Nun folgt eine kurze Schneideszene. Nun könnt ihr LonLon Ranch zu jeder Zeit verlassen, wenn ihr wollt. Ihr könnt nun ungehindert durch Hyrule reiten. Falls ihr irgendwann Epona verlieren solltet, dann spielt einfach ihre Melodie und sie wird wieder angerannt kommen.

Falls ihr nochmals Bock habt, über die Ranch zu reiten, dann könnt ihr jederzeit zurückkehren und ein Rennen über die Zäune machen. Wenn ihr die Rekordzeit schlagen könnt, dann wird Malon euch eine kleine Überraschung in eurem Haus im Kokiri Wald hinterlassen.

Nun, wo ihr vom Schicksal von Talon erfahren habt, könnt ihr zurück nach Kakariko. Benutzt das Pocket Cuccu und weckt ihn auf. Nach einem Tag wird er zur Ranch zurückkehren. Gebt das Pocket Cucco der Dame zurück. Sie wird sehen, das es nun viel glücklicher ist und euch dafür dann ein Cojiro Cucco geben. Euch wird gesagt, daß dieser Blue Cucco nur selten kräht. Dieser Teil des Spiels ist eine Sub-Aufgabe. Da ihr im Moment die Aufgabe nicht erfüllen könnt (ihr braucht neue Waffen), werden wir mit der Handlung später fortfahren. Paßt bis dahin einfach auf das Cucco auf.

leicht fertig werden. Ein einziger Schlag mit eurem Schwert genügt da schon. Ihr werdet daraufhin den Deku Stick bekommen, eine praktische neue Waffe. Weist ihn einer eurer B-Tasten zu und macht weiter. Die Feinde werden bald wieder erscheinen. Also sammelt ein paar Sticks ein, bevor ihr weitermacht. Ihr werdet dann am Deku Tree ankommen. Er wird euch fragen, ob ihr mutig genug seid, um reinzukommen. Also los!

### LON LON RANCH REVISITED

Wenn ihr an der Ranch ankommt, dann merkt ihr, daß Ingo nun die Show unter Ganondorfs Befehl laufen



### DIE VERLORENEN WÄLDER

Geht weiter auf eure Suche und in Richtung der Verlorenen Wälder. Nehmt die erste rechts und weiter bis

## THE FOREST TEMPLE

### THE FOREST TEMPLE/DER WALDTEMPEL

Wenn ihr zum ersten Abschnitt des Tempels kommt, werdet ihr von zwei Wolfos angegriffen. Schlagt sie, wenn ihre Wache unten ist, denn das ist der einzige Moment, an dem sie anfällig für eure Schläge sind. Bevor ihr in den Tempel betretet, müßt ihr rechts die Weinranken hochklettern und euch auf den Stamm runterfallen lassen. Erschießt den Goldenen Skultula rechts und holt ihn mit eurem Hookshot. Nun lauft rüber zum Stamm, zu dem gegenüber und öffnet die kleine Kiste dort. Hier ist euer erster Small Key (Kleiner Schlüssel). Eilt nun durch die Haupttür in den Tempel hinein. Legt den großen Skultula an der Decke um, bevor ihr durch die nächste Tür eilt.

Wenn ihr in den Hauptraum kommt, seht ihr vier Geister. Sie werden die vier Fackeln auslöschten, die noch an sind, und sie werden den Lift in der Mitte runterlassen. Eure Mission besteht darin, die vier Fackeln wieder anzuzünden und den Lift nach oben zu bekommen, damit ihr Zugang zum Boss habt.

Eilt nun erst einmal zur Tür, die direkt gegenüber der Tür liegt, durch die ihr hineingekommen seid. Wenn ihr euch nach rechts

dreht, bevor ihr die Tür öffnet, dann seht ihr noch einen Goldenen Skultula.

Im Korridor werdet ihr auf eine Blue Bubble (Blaue Blase) treffen. Benutzt eure Shield Jab Attacke, um sie zu betäuben. Schlagt dann mit eurem Schwert zu.

Im folgendem Raum trifft ihr auf zwei Stalfos. Das sind größere Versionen von denen, die ihr in Hyrule Field gefunden habt. Zielt sie einen nach dem anderen an. Wenn sie zum Angriff hineinflaufen, dann werden sie für eine kurze Zeitspanne ihren Schutzschild nach unten halten. Nehmt diese Gelegenheit wahr, um zuzuschlagen, denn das ist ihr einziger richtig schwacher Punkt. Wenn ihr erst einmal den Dreh heraus habt, wie ihr mit diesen Typen fertig werdet, dann ist es recht einfach, sie umzulegen. Nachdem beide hin sind, wird in der Mitte des Raumes eine Kiste auftauchen. Sie enthält den noch einen Small Key. Einer der Pötte in diesem Raum enthält eine Fee. Falls ihr es braucht, dann könnt ihr euch damit heilen.

Eilt zurück in den Hauptraum und auf den blauen Block zu. Spielt das „Lied der Zeit“, dann wird der Block verschwinden. Rennt in dieses Gebiet und ignoriert den Deku Baba und den Octorok. Lauft rechts zu den Weinranken, legt die beiden Skultulas auf den Ranken mit eurem Hookshot um. Ihr könnt den dritten nicht packen, also ignoriert ihn einfach und eilt zum Loch hoch. Wenn ihr am Skultula vorbeikommt, dann seht zu, daß sein Rücken umgedreht ist, sonst kann es

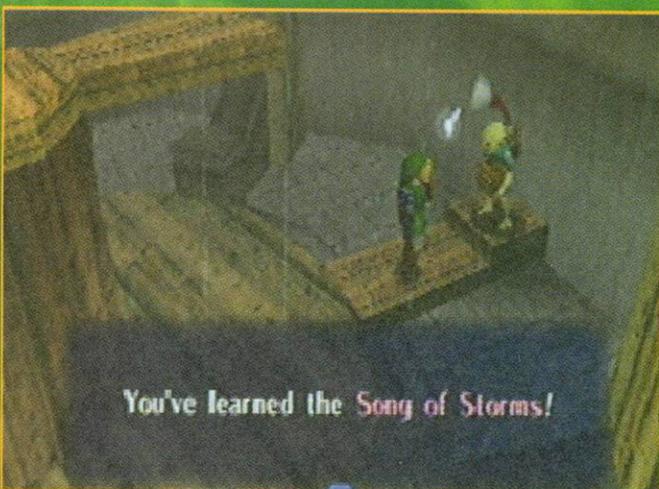


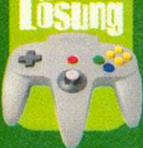
ihr den Kokiri Jungen erreicht, der den Eingang neben dem Wasserbecken versperrt. Er benötigt einen Beweis, daß ihr Saria kennt, also spielt ihm „Sarias Lied“ vor und er wird euch durchlassen. Sucht euren Weg von hier aus zur Heiligen Waldwiese. Betretet das Labyrinth. Paßt auf die speer-schwingenden Männer auf, die sich in den Passagen rumtreiben. Wenn sie sich mit dem Rücken zu euch drehen, dann könnt ihr entweder an ihnen vorbei schleichen, um ihnen auszuweichen. Oder ihr könnt ihnen mit eurem Hookshot in den Rücken schießen. Das ist leichter und macht mehr Spaß. Wenn ihr an den Stufen ankommt, lauft hoch und haltet oben an. Hier werdet ihr einen Mann mit einem riesigen Knüppel bemerken.



Solange ihr auf Distanz bleibt, kann er euch nichts. Falls ihr Bombchus habt, dann benutzt sie, um ihn alle zu machen. Wenn nicht, dann pendelt und duckt zu ihm hin und schlagt ihn dreimal, damit er das Zeitliche segnet.

Wenn ihr an Sarias geheimen Platz ankommt, dann werdet ihr auf Sheik treffen. Er wird euch ein neues Lied beibringen: „Minuet of Forest (Menuett des Waldes)“. Wenn ihr dieses Lied spielt, werdet ihr wieder zum Triforce Crest in diesem Gebiet gebracht. Nachdem ihr nun das neue Lied gelernt habt, habt ihr die Genehmigung, die ihr braucht, um in den Forest Temple zu gehen. Sobald ihr bereit seid, könnt ihr den Hookshot auf dem Baumzweig anwenden, damit ihr auf die Tür darüber kommt.





sein, daß ihr euch unten wiederfindet.

Wenn ihr das Loch in der Wand erreicht, dann lauft durch die Tür, merkt die Blue Bubble ab, um die Tür zu öffnen. Nun wird auch eine Kiste erscheinen, die eine Dungeon Map (Kerkerkarte) enthält. Laft durch die nun geöffnete Tür. Ihr werdet an einem Balkon herauskommen, wo ihr einen anderen Raum mit einem Fluß darin überblicken könnt. Haltet nach dem Block an der Wand gegenüber des Balkons Ausschau, der die Form eines Bullauges hat. Nehmt euren Hookshot, um dort hinüber zu hangeln.

Stellt euch auf den Schalter, um den Brunnen abfließen zu lassen. Springt runter vom Balkon, in das Wasser darunter. Klettert hinaus und schaut nach der Kiste auf der Plattform im Wasser. Benutzt euren Hookshot auf der Kiste, damit ihr auf die Plattform kommt. Um die Ecke herum ist ein Goldener Skultulla an der Wand. Nun lauft auf den Brunnen zu und klettert hinab. Die Passage entlang und sammelt dabei die Herzen ein. Öffnet die Kiste am Ende, damit ihr noch einen Small Key bekommt. Klettert nun die Weinranken am Ende hinauf. Eilt

durch die Haupttür, zurück in den zentralen Raum. Laft durch die Tür am westlichen Flügel (vom Eingang aus gesehen).

Macht den großen Skultulla alle, der im nächsten Korridor von den Weinranken runterhängt. Weiter durch die Tür am Ende. Im nächsten Raum müßt ihr die Blue Bubble allemachen und die beiden Leitern am Ende hochklettern. Ihr kommt zu verschiedenen Korridoren und einem blauen Block. Merkt euch die Pfeile auf dem Flur, diese geben euch Aufschluß darüber, was ihr als nächstes tun müßt. Zieht den Block erst in die Richtung, in die die Pfeile zeigen. Marschierd dann herum zur anderen Seite und schiebt ihn in den Korridor. Wieder zurück zur anderen Seite und wieder schieben. Wenn ihr ihn in das Loch geschoben habt, das das gleiche Symbol unten hat, dann eilt zurück, dorthin, wo ihr den Block zuerst gefunden habt. Hier findet ihr nun eine Leiter. Klettert hoch. Ihr findet den roten Block. Schiebt ihn einmal nach vorn und kehrt dann wieder zu dem Flur unterhalb zurück. Klettert nun, indem ihr den blauen Block benützt. Wenn ihr zum roten Block kommt, dann schiebt ihn vorwärts, bis ihr „das Geräusch“ hört. Klettert hoch. Dort findet ihr die Leiter. Legt im



nächsten Raum die beiden Blue Bubbles um und öffnet die Tür am Ende. Geht durch diesen verschlungenen Korridor und über die Blöcke zur nächsten Tür. In diesem Raum müßt ihr nach dem Wallmaster Ausschau halten. Die fallen von der Decke und werfen Schatten über euch, bevor sie fallen. Ihr müßt euch bewegen, bevor sie das machen, denn wenn sie euch von oben her packen, dann können sie euch wieder zurück zum Anfang des Levels bringen. Wenn ihr durch die gegenüberliegende Tür seid, dann eilt verschiedene Treppen hinab, bis nach unten, und rennt hier durch die Tür. Nun müßt ihr euch mit noch drei Stalfos mehr anlegen. Nur einer wird sofort erscheinen. Die anderen beiden folgen. Sobald ihr sie plattgemacht habt, könnt ihr die Fairy Bow (Feen-Bogen) von der Kiste holen, welche in der Mitte des Raumes erscheint. Laft wieder hinaus, zu den verschiedenen Treppen, die ihr gerade genommen habt. Haltet nach einem Bild



Ausschau, das auf den sonst schwarzen Bilderrahmen erscheint. Wenn ihr ein Bild erscheinen seht, dann geht nicht zu nahe ran, sonst wird es wieder verschwinden. Bleibt stattdessen auf Abstand und erschießt sie mit eurem neugefundenen Fairy Bow. Sobald ihr alle drei Gemälde geschlagen habt, wird ein Geist für eine Kampf im Raum unten erscheinen. Eilt runter und macht euch zum Kampf bereit. Diesen Feind könnt ihr nur auf eine Art besiegen: Haltet euer Schild raus und schlagt ihn, wenn er rotiert. Dadurch hört die Dreherei auf und ihr bekommt eine Chance zum Zuschlagen. Das ist der einzige Schwachpunkt dieses Feindes, also wendet diese Taktik immer an.

Sobald der erste tot ist, wird die Fackel neben der Tür aufleuchten und eine Kiste wird erscheinen. Laft nun durch den zentralen Raum und die Tür gegenüber. Ihr kommt zu anderen Treppen, wie die, bei der ihr vorher wart. Wiederholt die Sache mit der





Gemälde-Schießerei bis der Geist erscheint. Sammelt den Kompaß von der Kiste ein, die erscheint, nachdem der Geist sich die Radieschen von unten beguckt. Oben auf den Treppen ist eine verschlossene Tür. Geht jetzt noch nicht durch. Eilt stattdessen wieder durch den verschlungenen Korridor und in den Blue Bubble Raum. Oberhalb der Tür ist das Symbol eines Auges. Schießt mit eurem Bogen darauf und der verschlungene Korridor wird gerade. Eilt zurück in den Korridor. Wenn ihr den folgenden Raum erreicht, dann klettert die Leiter hinab und holt den Boss Key (Boss-Schlüssel) von der Kiste. Lauft nun durch das Loch im Boden in den Raum darunter. Macht die beiden Blue Bubbles alle, damit sich die verriegelte Tür öffnet. Holt die Herzen von dem Bogen, wenn ihr sie braucht. Auf den Weinranken darüber ist ein Goldener Skultula (das ist eure einzige Chance, ihn zu bekommen). Macht den Big Deku Baba alle und lauft durch die rechte Tür. Ein Floormaster ist

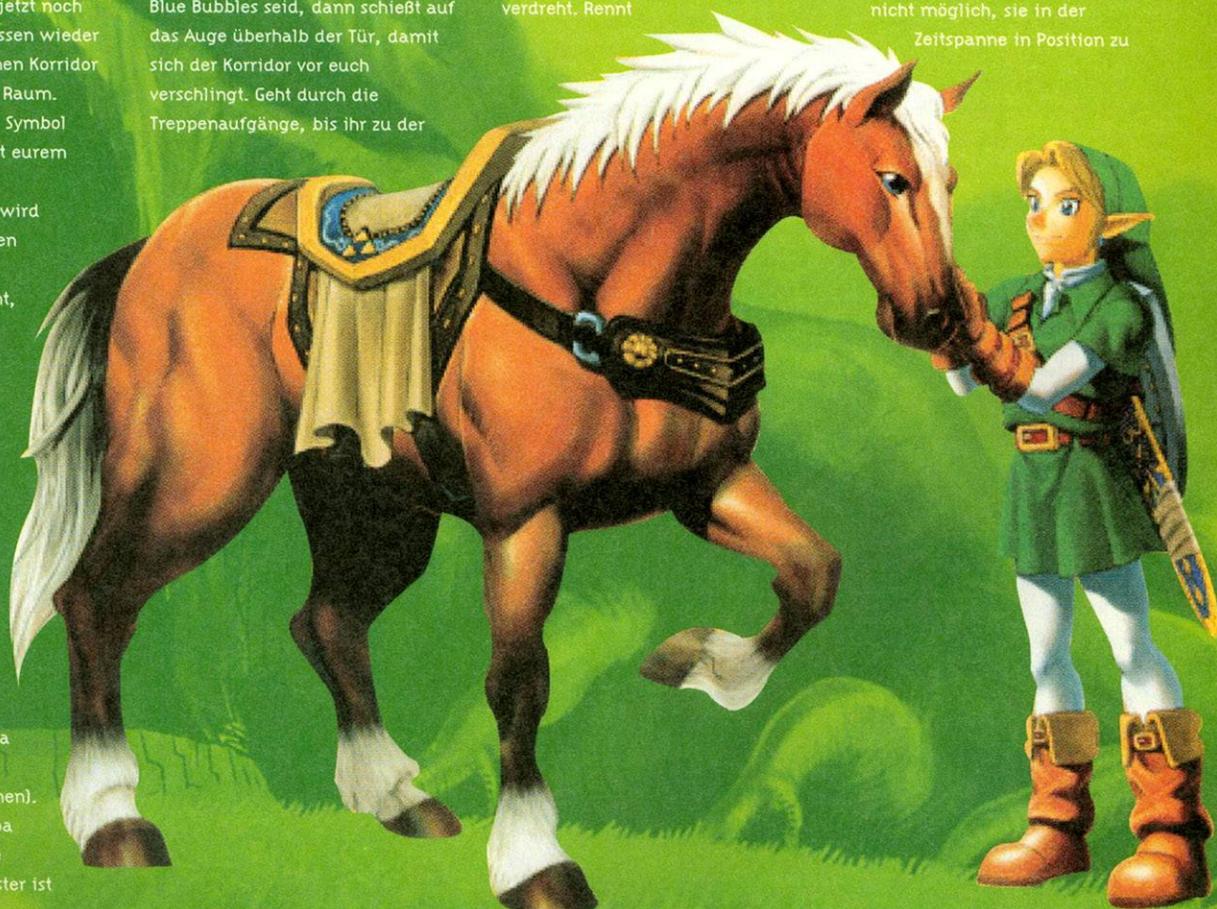
in diesem Raum, ähnlich wie der Wallmaster. Doch dieses Mal müßt ihr seine Angriffe abwehren. Wenn ihr ihn durch die Abwehr betäubt habt, dann könnt ihr ihn aufschlitzen. Daraufhin wird er sich dreiteilen. Nun schlitzt fröhlich vor euch hin, bis alle drei tot sind. Lauft jetzt raus und durch die rechte Tür. Diese wird euch wieder zu einem der ursprünglichen Räume bringen. Springt runter und dann rechts die Leitern hoch. Klettert die beiden farbigen Blöcke bis nach oben hoch. Wenn ihr wieder im Raum mit den beiden Blue Bubbles seid, dann schießt auf das Auge überhalb der Tür, damit sich der Korridor vor euch verschlingt. Geht durch die Treppenaufgänge, bis ihr zu der

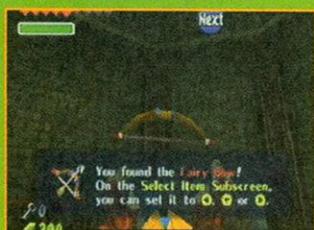


verschlossenen Tür kommt, die ihr vorher nicht benutzt habt. Geht in den nächsten Raum und springt über die rechten Plattformen. Den Korridor hinauf. Öffnet die Tür am Ende. Im nächsten Raum seht ihr die rotierenden Plattformen in der Mitte. Ein Schalter ist von Eis bedeckt. Eure Mission lautet nun, das Eis zu schmelzen und den Schalter auszulösen. Am besten stellt ihr euch auf einer der rotierenden Plattformen, bewaffnet mit eurem Bogen (in Erster Person). Wenn ihr an der flammende Fackel in der Mitte vorbei seid, dann versucht, das Eis durch die Flammen zu treffen, so daß der Pfeil angezündet ist, wenn er auftrifft. Dadurch wird das Eis geschmolzen und der Schalter ausgelöst. Dadurch wird der Korridor, durch den ihr kamt, um in diesem Raum zu gelangen, verdreht. Rennt

raus und wieder in den nächsten Raum. Auch dieser ist nun verdreht. Springt hinab und laßt euch in ein Loch im Boden hinab. In diesem nächsten Raum merkt ihr, daß die Decke runterfällt. Benutzt die Löcher in der fallenden Plattform, um euch dort sicher reinzustellen. Einige dieser Spalten werden von Skultulas besetzt. Der Schalter rechts wird eine Kiste runterlassen, die Pfeile enthält. Wenn ihr durch diese Tür kommt, kommt ihr in den nächsten Puzzle-Raum. Ballert mit eurem Bogen auf das Gemälde an der Wand. Fünf Blöcke werden nun von der Decke aus runterfallen. Eure Mission ist hier, die Blöcke so zu arrangieren, daß sie zum Gemälde an der Wand passen. Um das Image fertigzustellen, werden nur vier Blöcke benötigt. Das Hauptproblem ist die Position, in der sie reinfallen. Manchmal ist es nicht möglich, sie in der

Zeitspanne in Position zu





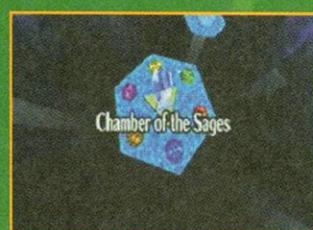
bekommen. Wenn ihr sie einfach so gut ihr könnt, hin und her schiebt, dann werden sie irgendwann mal an ihren Platz fallen und lassen euch das Bild leicht beenden. Jedemal, wenn ihr es nicht schafft, werden euch zehn Sekunden zu eurer gesamten Zeit gegeben. Sobald ihr das Image fertig habt, wird ein Geist erscheinen. Gebraucht die normale Methode, um ihn auszuschalten. Sobald ihr ihn allegemacht habt, wird eine Tür sich öffnen und die Fackel wird entzündet. Eilt durch die Tür und ihr werdet merken, daß ihr wieder im Hauptraum seid. Nähert euch dem Geist in der Mitte und macht euch zum Kampf bereit. Wenn ihr euch ihm nähert, wird er sich verteilen. Ihr müßt nun herausfinden, welcher der Richtige ist. Nehmt sie einen nach dem anderen vor und erschießt sie mit euren Pfeilen. Wenn ihr Glück habt, dann bekommt ihr den Richtigen schon beim ersten Mal. Wenn nicht, dann versucht weiter. Sobald ihr den Richtigen vier oder fünf Mal getroffen habt, dann wird er



sterben und die letzte Fackel anzünden. Ein Aufzug wird dann in der Mitte des Raumes hochkommen. Der führt zum Boss. Wenn ihr einen Nachschub von den Feen braucht, dann eilt durch die nördliche Tür und holt sie von dem Pott am Ende des Raumes. Wenn ihr fertig seid, dann steigt in den Aufzug in der Mitt des Hauptraumes und fahrt damit hinab. Ihr werdet in einem großen sechseckigen Raum ankommen. Auf jeder Seite ist hier ein Steinblock. Wenn ihr diese schiebt, werden die Wände des Raumes rotieren. Schiebt den linken (vom Schalter aus gesehen) einmal nach vorn. Betretet den nun offenbaren Raum hinter euch und holt den Goldenen Skultula. Schiebt nun zweimal in dieselbe Richtung. Hier findet ihr einen Raum mit einem Schalter. Schiebt die Wände noch einmal in dieselbe Richtung. Dort findet ihr noch einen kleinen Raum mit einem Schalter drin. Schiebt nun die Wände, bis beide Blöcke auf den roten Sektionen des Bodens sind. Es wird noch ein Schalter sichtbar. Stellt euch auf den letzten Schalter und die Tür zum Bosstraum wird sich öffnen.

### BÖSER GEIST AUS DEM JENSEITS: PHANTOM GANON

Sobald ihr durch die Bosstür seid, eilt die Treppen hinauf und betretet die Arena. Geht wieder



nach draußen und das Gatter wird sich schließen und euch einschließen. Nun wird eine Figur auf dem Rücken eines Pferdes erscheinen. Er sieht erst wie Ganondorf aus, bis er die Maske abnimmt und seine wahre Identität zeigt – ein abscheuliches Phantom. Das Phantom wird dann in eines der Gemälde an der Wand warpen.

Beim ersten Teil dieser Herausforderung müßt ihr das Pferd schlagen, während es aus dem Gemälde reitet. Das ist nicht so leicht wie es sich anhört. Als wenn das Phantom noch nicht genug wäre, so ist da noch ein anderer Geist vom Phantom selbst. Der reitet aus dem Gemälde raus und wird sich in der letzten Minute wieder umdrehen. Zu diesem Zeitpunkt wird ein anderes Phantom in einem anderen Gemälde erscheinen. Wenn ihr Glück habt, wird es das nächste Gemälde sein, aber verlaßt euch da nicht drauf. Gebraucht euren Fairy Bow (Elfenbogen) in der Ersten Person, um den rechten zu treffen, wenn er erscheint. Ihr müßt ihn auf diese Art mindestens dreimal treffen. Eine etwas leichtere Sache ist, wenn ihr nach dem Pferd Ausschau hältet, daß eine etwas hellere Farbe hat. Das ist das richtige Phantom.

Sobald ihr ihn dreimal getroffen habt, wird er sein Pferd verlieren und ihr müßt euch mit dem Phantom allein anlegen. Holt nun euer Schwert und macht euch bereit, seine Feuerbälle zu erwidern. Das funktioniert genauso wie Baseball. Ihr müßt den Schlag zeitlich so legen, daß ihr nicht getroffen werdet und zu ihm zurückprallt. Wenn er nahe ran kommt, dann habt ihr eine größere Chance, ihn zu treffen. Doch auch er hat hier einen Vorteil, paßt also auf.

Ihr findet die ganze Sache einfacher, wenn ihr ihn anpellt und eurer Schild dort einsetzt, wo es nötig ist. Wenn ihr den Feuerball

zurückgebt, dann wird er auf den Boden fallen. Das ist eure Gelegenheit, mit eurem Schwert zuzuschlagen. Die Springattacke funktioniert hier normalerweise am besten. Ungefähr bei dem vierten Angriff wird das Phantom Ganon sein Angriffsmuster ändern, auf seinen Stab springen und ihn wie einen Besenstiel reiten. Wenn ihr seht, daß er auf euch zukommt, dann macht einfach einen Schritt zur Seite und ihr werdet ihm so leicht ausweichen können. Er wird nun wieder zu seinem vorherigen Angriffsmuster zurückgehen. So bekommt ihr die Gelegenheit, ihn endlich abzumurksen. Wenn er stirbt, warnt Ganondorf euch, daß eine Schlacht mit ihm viel härter sein wird. Er scheint schon fast beeindruckt von eurer Vorstellung zu sein.

Packt den Herz-Container und steigt in den Warp, der euch zu der Chamber Of Sages bringt.

### KAMMER DER WEISEN

Wenn ihr in der Kammer ankommt, dann werdet ihr von Sarìa begrüßt. Sie wird euch glücklich die Wald Medaille als Belohnung für eure Anstrengungen geben und ihr bekommt der Weise des Waldes. Mit eurem Medaillon in der Hand kehrt ihr zu eurem Startpunkt, dem Great Deku Tree, zurück. Vor dem Baum ist ein neuer Sproß erschienen und der wird euch seine wahre Identität als Hylia mitteilen. Geht nun zurück in das Dorf und sprecht mit euren Freunden. Ihr erfährt, daß ihr für eure nächste Aufgabe den Death Mountain besuchen müßt. Doch bevor ihr





nur daran denkt, braucht ihr etwas ganz Wichtiges. Dieses Teil ist die Goron Tunik. Eine feuergeprüfte Weste, die euch vor der intensiven Hitze im Death Mountain Krater schützen wird. Und wo sonst werdet ihr eine Goron Tunic finden, als in der Heimat der Gorons, in Goron City.

Hier sind noch ein paar Sachen, die ihr jetzt gut unternehmen könnt:

– Falls ihr zwanzig Goldene Sküllulas habt, dann kehrt zum Haus zurück und holt den Stone Of Agony. Dieses Ding in Form eines Rumble Paks fängt an zu wackeln, wenn ihr in der Nähe einer geheimen Tür, Mauer oder Loch seid.

– Besucht den Temple Of Time und trefft euch mit dem eigenartigen Shiek Kerl. Er wird euch erzählen, wo eure anderen Missionen euch hinführen, und daß ihr wohlmöglich zwischen Zeitspannen reisen müßt, indem ihr das Schwert in den Stein zurücklegt, und umgekehrt. Er



wird euch auch das „Prelude of Light“ Lied beibringen, das euch jederzeit zum Temple of Time zurückbringt.

### THE MYSTERY OF DAS RÄTSEL DES BLAUEN CUCCO

Eilt in die Lost Woods. Wenn ihr ankommt, dann nehmt die erste links. Dort findet ihr einen schlafenden Mann. Sprecht mit ihm und zeigt ihm den Blue Cucco. Er wird darauf reagieren, indem er euch einen Odd Mushroom gibt. Er wird euch bitten, diesen schnell zum Potion Shop (Trankladen) zurück in das Kakariko Dorf zu bringen.

Ihr habt ein dreiminütiges Zeitlimit, um dorthin zu gelangen. Wenn ihr das Dorf erreicht, dann eilt zum Potion Shop und geht durch die Seitentür hinein. Rennt den Abhang außen hoch, um zum anderen (geheimen) Potion-Shop zu kommen. Dafür bekommt ihr eine Odd Potion. Wenn ihr nun versucht, den Mann zu finden,

der euch den Mushroom in den Verlorenen Wäldern gab, dann wird euch gesagt, daß er weg ist. Verloren, höchstwahrscheinlich. Kehrt zu den Verlorenen Wäldern zurück, wo ihr den Odd Mushroom geholt habt. Ihr seht, daß er weg ist und daß an seiner Stelle ein Kokiri Mädchen ist. Gebt ihr den Odd Potion und sie wird euch die Poachers Saw geben. Reitet auf dem Rücken des Pferdes über das Hyrule Feld nach Gerudo Valley. Wenn ihr die Brücke erreicht werdet ihr bemerken, daß sie kaputt ist. Macht einen Anlauf hoch und springt mit Epona über die kaputte Brücke zur anderen Seite. Dort findet ihr den Zimmermann. Gebt ihm die Säge, die ihr von den Verlorenen Wäldern habt. Dafür bekommt ihr ein kaputtes Schwert. Das muß repariert werden. Also eilt hoch auf die Spitze des Death Mountain. Dort werdet ihr einen riesigen Biggoron sehen. Er wird euch anbieten, das kaputte Schwert zu richten. Das einzige Problem ist, daß Biggoron von einem kürzlich stattgefundenen Ausbruch erblindete. Er braucht ein paar Augentropfen, damit er wieder sehen kann. Nur dann kann er das Schwert reparieren. Ihr müßt bis zur dritten Kerkeraufgabe warten, bevor ihr mit dieser Sub-Aufgabe weitermachen könnt.

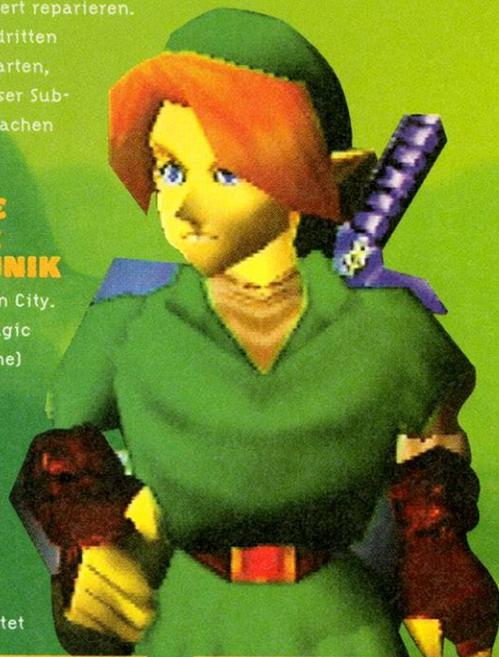
### DIE SUCHE NACH DER GORON TUNIK

Eilt raus zur Goron City. Wenn ihr eine Magic Bean (Zauberbohne) im Eingang der Dodongos Höhle gepflanzt habt, dann könnt ihr den Lift nehmen und oberhalb der Tür ein Herzstück bekommen. Betretet



das Hauptgebiet der Stadt und laßt euch in die zweite Etage runterfallen. Dort seht ihr einen kleinen Goron rumrollen. Ihr müßt diesen Goron vom Rollen aufhalten und mit ihm reden. Am besten

werft ihr eine Bombe, wenn er sich annähert. Wenn er in eure Nähe kommt, wird er sich umdrehen. Wenn ihr es zeitlich richtig plant, dann könnt ihr ihn mit einem Mal umhauen. Danach redet mit dem Kerlchen, um ihn auf andere Gedanken zu bringen. Letztendlich wird er euch die Goron Tunik geben. Die beiden Türen unten werden sich öffnen. Wenn ihr runter in den Raum eilt, wo Durania war, dann findet ihr stattdessen eine Statue. Zieht diese, damit sich eine Tür offenbart, die direkt in den Krater des Todesbergs führt.





**Offizieller N64**

# GLOVER

## Walkthrough

Mit diesem Walkthrough bekommt ihr die Grundkenntnisse, um durch die Level von Glover zu kommen. Obwohl wir hier spezielle Geheimnisse und die schwer zu findenden Gariba (magische Karten) in einer speziellen Sektion eines jeden einzelnen Levels hervorgehoben haben, erklärt dieser Walkthrough nicht, wie man alle einzelnen Gariba auf allen Levels finden kann. Viele davon könnt ihr einsammeln, indem ihr den verschiedenen Feinde, die die jeweiligen Levels bewohnen, mit der Faust einprügelt.

Dieser Walkthrough erklärt auch nicht die versteckten Bonus-Levels – die müsst ihr schon selber herausfinden!



## Übungskurs

Im Zentrum findet ihr ganz in der Nähe des Spielanfangs einen Quelle. Wenn ihr in die Quelle hopst, findet ihr den Übungskurs. Folgt den Anweisungen von Mr. Tip, dann lernt ihr die Moves, mit denen ihr durchs Spiel kommt.

## Hub - Zentrum

Das Hub enthält die 6 Portale zu den anderen Welten im Kristallkönigreich. Wenn ein Ball von einer Welt zurückgebracht wurde, öffnet sich ein Portal, läßt euch in eine neue Welt und ihr könnt noch einen Ball retten.

Unter dem zentralen Hub-Schloß gibt es eine Höhle, die den nun festen Zauberer enthält, und einen Springbrunnen, zu dem die sieben Kristalle zurückgebracht werden können. Wenn ihr alle Kristalle zurückbringt, werdet ihr auch die verlorene magische Energie des Hubs wieder aufladen und den Frieden wieder herstellen.

Eure erste Aufgabe ist es, den ersten Ball einzusammeln und ihn zur Höhle zurückzubringen, um die erste Welt zu eröffnen – Atlantis. Lest euch am Spielbeginn die obligatorische Nachricht von Mr. Tip durch und dreht dann die Kamera mit den [C]-Taster herum oder haltet [B] gedrückt, um den Ball zu finden. Bringt diesen Ball zum Höhleneingang unter dem Schloß (gleich neben dem Spielanfang), und der Zauberer wird ihn in einen Kristall verwandeln, der das erste Weltportal eröffnet.

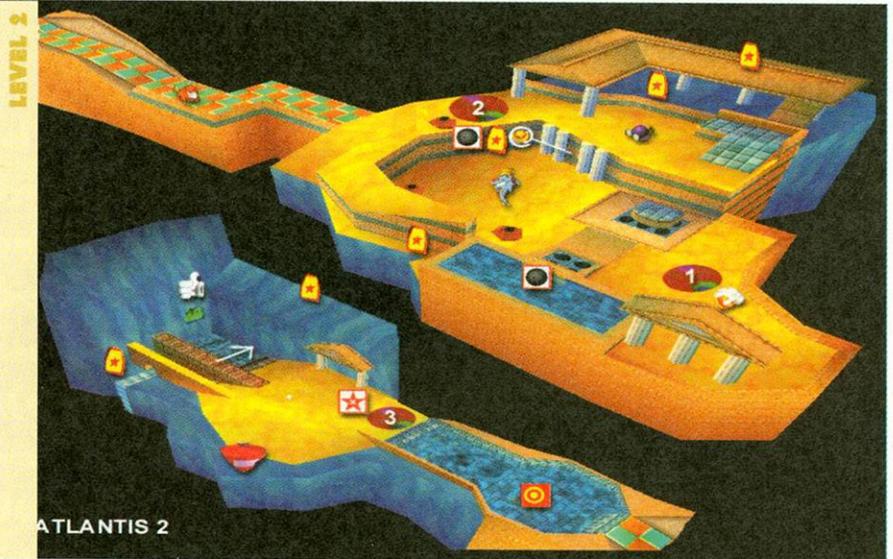
Geht aus der Höhle, und vom Höhleneingang weg aufs Atlantis-Portal zu. Ihr könnt das nächste offene Portal auch finden, wenn ihr [B] gedrückt haltet. Betretet das Portal, und ihr befindet euch in der Zwischenstation zu Atlantis.

## Zwischenstation

Von hier aus könnt ihr die fünf Eingänge zu den Levels innerhalb der individuellen Welten sehen. Anfangs wird nur der erste Eingang offen sein, aber ihr könnt sie alle öffnen, indem ihr die Levels innerhalb der Welt bis hin zu den Bossen vollendet.

Der Eingang mit einem Fragezeichen über der Tür ist ein geheimes Bonuslevel, den ihr nur aufsperrt, indem ihr jeden einzelnen Garib in dieser Welt einsammelt. Auch hier könnt ihr wieder [B] drücken, und Glover wird auf den Eingang zeigen, den ihr als nächstes betreten müßt.

# ATLANTIS



## Level 1

Anfangs startet ihr an einem offenen Strand an einem Ende des Levels. Rennt direkt geradeaus zum Strand, wo ihr einen Ball findet. Rollt den Ball den Strand hinauf. Weicht dem „General Wu“ aus, indem ihr schnell an ihm vorbei eilt. Werft den Ball auf die treibenden Plattformen und springt hinterher, um das Becken zu durchkreuzen; oder rollt den Ball in das Wasser und durchkreuzt es, indem ihr oben auf dem Ball lauft. Macht nach dem Becken einen Faustschlag bei „Mallet“ und laßt den Ball dann die Treppen hochhüpfen, oder rollt den Ball die Steigung auf einer der Seiten hoch. Trefft den Checkpunkt durch Hüpfen oder indem ihr den Ball durch den leuchtenden Checkpunkt-Reifen werft. Das letzte Becken kann auf gleicher Art überwunden werden, doch dieses Mal gibt es zwei gefährliche Fische, denen ihr ausweichen müßt.

Hinter dem Becken findet ihr einen großen Glove (Handschuh) Schalter. Benutzt den Faustschlag, um diesen zu aktivieren und öffnet die letzte Tür. Rollt den Ball nun die rechte Rampe hoch und werft den Ball dann auf den oberen Vorsprung. Geht durch die Tür und verläßt den Level.

### GEHEIMNISSE

Ignoriert sofort den Ball, der links von euch am Strand ist und eilt direkt los, am Wasserufer entlang, bis ihr die Klippe auf der anderen Seite erreicht. Folgt der Klippe entlang nach links und ihr findet ein verstecktes Extra Leben.

Wenn ihr in der Mitte des Levels auf den gesplitterten Steinblöcken einen Faustschlag oder einen Klaps auf die Bowlingkugel macht, entdeckt ihr die versteckten Garibs. Kurz vor dem letzten Becken links ist eine gesplitterte Säule. Die kann umgehauen werden, indem ihr hochspringt und zur Säule von der Kante des Beckens aus zieht. Innen findet ihr ein Extra Leben und noch mehr Garibs. Am letzten Ende des Levels ist es möglich, einen Doppelsprung zur Säulenplatte oberhalb der Ausgangstür zu machen. Hier findet ihr ein Extra Leben.

## Level 2

Direkt am Anfang des Levels findet ihr ein Becken mit Wasser. Vernichtet den Block, der das Wasser festhält (indem ihr einen Faustschlag oder einen Klaps auf die Bowlingkugel



macht).

Das Wasser wird in das niedrigere Becken ablaufen und die Plattform freigeben, die Zugang zum oberen Teil der Mauer am Anfang gibt. Rollt den Ball in das Wasser und Glover wird ganz automatisch obendrauf reiten. Wenn die Plattform sich nach unten unter Wasser bewegt, dann führt den Ball darüber und wartet darauf, daß die Plattform hochgeht. Führt den Ball oben einfach von der Plattform und drückt dann die Z-Taste, zum Runterspringen.

Rennt die Rampe hoch, auf das Dach hinauf, und sammelt die Garibs ein, die dort sind. Kehrt dann zur Rampe zurück, wo ihr den Ball gelassen habt. Legt den Dibbers links mit Faustschlägen um und springt dann über die Mauer rechts, um noch ein paar Garibs einzusammeln. Betätigt den Checkpunkt am Ende und rollt euch runter auf die Fliesen.

Hier rollen zwei Mallets hin und zurück und patrouillieren den Weg. Macht einen Faustschlag bei den Mallets und sammelt die Garibs ein. Legt den dritten Mallet um, während ihr den Abhang hochklettert und rollt den Ball in das Wasserbecken auf der anderen Seite. Springt von dem Ball hinunter und geht durch das Becken und die Stufen auf der anderen Seite hinauf. Betätigt den ersten Faust-Schalter, um das Wasser ablaufen zu lassen. Rollt dann den Ball über den Ball-Schalter in dem nun leeren Becken, damit sich die Ausgangstür öffnet. Laßt den Ball die Treppe hoch hüpfen und den

Checkpoint treffen. Dieses Hindernis kann auch beendet werden, indem ihr den Zustand des Balles ändert, so daß er im Wasser untergeht. Vor euch ist eine schwer metallene Schiebewand, die zur Ausgangstür rübergeschoben werden muß, so daß ihr den Ball dort hinein rollen könnt.

Doch Glover ist zu schwach, um das zu meistern. Rennt runter zur linken blauen Klippenkante und packt euch den drehenden „Hercules“-Power-Up. Schiebt nun die Metallwand so weit es geht nach rechts. Holt die Garibs von der Wand und rollt den Ball dann in die Ausgangstür.

### GEHEIMNISSE

Von eurer Startposition aus links bewacht General Wu ein paar Pötte. Macht dort ein paar Faustschläge, damit ihr extra Garibs bekommt. Direkt neben dem zweiten Checkpunkt steht auch ein Pott.

General Wu bewacht auch einen versteckten Geheimraum. In seiner Nähe sind vier weiße Säulen gegen eine Wand, wo die Steine zersplittert sind. Macht einen Klaps auf die Bowlingkugel, damit sie hin zu den zerdepperten Steinen rollt. Ein steiler Abhang nach unten erscheint. Betretet den geheimen Raum. Dort findet ihr einen Ring mit extra Garibs. Ein extra Geheimnis! Macht einen Faustschlag auf die Pyramide im geheimen Raum darüber und ihr findet ein extra Leben!

Von der Startposition aus links ist ein Wasserbecken. Geht auf Zehenspitzen um die Kante des Beckens, bis dorthin, wo die hohe Mauer ist. Dort findet ihr einen kleinen Vorsprung. Laßt euch auf den Vorsprung runter fallen und packt die versteckten Garibs ein, die ihr findet. Am Ende des Levels ist eine Säulenplatte oberhalb zwei Säulen, die erreicht werden können, indem ihr den Ball mit Faustschlägen bearbeitet und einen Doppelsprung auf die Säulenplatte macht, während ihr mitten in der Luft seid. Oberhalb der Säulenplatte auf der Klippe findet ihr einige versteckte Garibs.

## Level 3

Folgt dem Weg am Anfang des Levels und legt den Dibber um. Laßt den Ball vorsichtig auf die krummen Stufen raufhopsen. Laßt den Ball



oben, nachdem ihr den Checkpunkt betätigt habt. Eilt links nach oben, weicht den Stacheln aus, und folgt den Dächern entlang, bis ihr die vier Dibbers erreicht, die auf der linken und rechten Seite patrouillieren. Schickt sie ins Jenseits und sammelt am Ende die Speed Power-Up ein. Dreht euch sofort um und rennt zurück zum Ball. Nehmt ihn auf und rollt ihn an den Stufen vorbei und herum zur anderen Seite der Dächer.

Verwandelt den Ball kurz vor der Steigung nach oben in ein Kugellager und macht dann weiter den Abhang hoch und durch das schnell



fließende Wasser. Weiter herum, hüpfend. Werft dann den Ball, um an den steilen Abhängen vorbei zu kommen. Betätigt den Ball-Schalter am Ende, um das Wasserrad in Bewegung zu bringen. Dann eilt zurück, den Weg, von dem ihr gekommen seid, bis zum Wasserrad. Werft den Ball auf das Wasserrad, während es sich bewegt. Springt dann auf, packt den Ball. Wartet, bis die Schaufel des Wasserrads, auf der ihr seid, mit dem Wasser auf der anderen Seite ausgerichtet ist. Laßt dann den Ball in die Wasserflut hüpfen und betätigt den Checkpunkt. Duckt euch bei den Dibbers und bei den Stacheln und dreht die Ecke zu einem Becken mit zwei Fischen hin. Verwandelt den Ball in ein Kugellager und rollt dann durch das Wasser. Packt die Garibs und weicht dem Fisch aus. Klettert den Abhang auf der anderen Seite hoch und steigt dann vorsichtig die Stufen hinab. General Wu bewacht das Ende des Levels. Also flitzt vorsichtig an ihm vorbei und weicht den Tropfen auf den Seiten aus. Eilt auf das Maul des mechanischen Wals am Ende zu und wenn sie sich öffnet, dann rollt den Ball hinein. Der Wal schließt seinen Mund und bringt euch zu der Boss-Welt.

### GEHEIMNISSE

Vom Start aus springt rechts ins Wasser und dann weiter herum zum Bogengang, wo das Wasser das Gebiet verläßt. Geht durch den Tunnel und dann weiter rechts bis zum Ende. Macht die patrouillierenden Dibber alle und macht weiter, bis ihr den Wasserfall findet.

Innen, hinter dem Wasserfall, findet ihr ein paar versteckte Garibs und ein extra Leben. Um die Ecke sind auch noch einige extra Garibs.

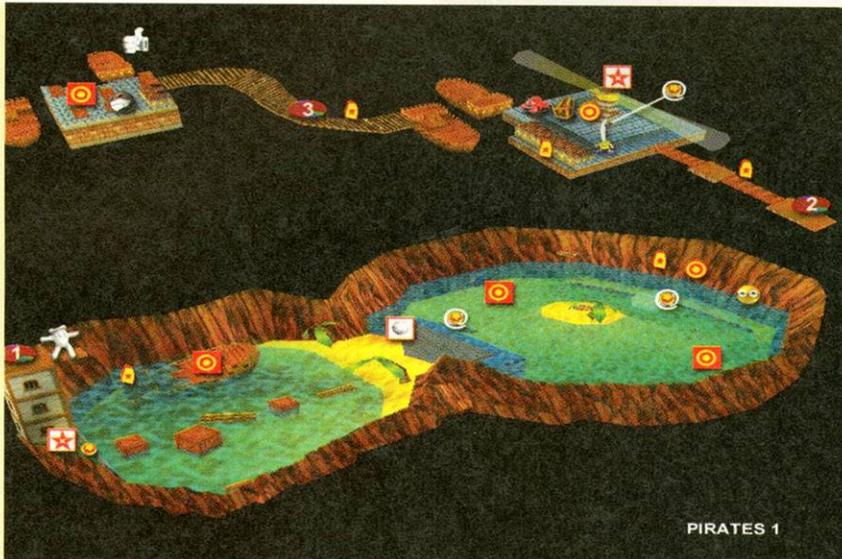
Wenn ihr bereit seid, auf das Wasserrad zu springen, dann stellt euch direkt rechts davon hin. Ihr bemerkt nun eine kleine Plattform, die ein extra Leben hat. Von eurem Standpunkt aus könnt ihr einen Doppelsprung auf die Plattform machen, um es zu bekommen. Rutscht von versteckten Garibs zu gelangen. Cool! Wenn ihr die letzten Stufen hinabfällt und General Wu am Ende des Levels konfrontiert, dann könnt ihr euch entweder umdrehen und der Klippenkante entlang nach links oder nach rechts folgen. Nach links hin findet ihr eine große Reihe versteckter Garibs. Nach rechts hin seht ihr eine Spalte, über welche der Ball drüber geworfen werden muß. Kurz danach wird ein Ball-Schalter einige Vorsprünge aktivieren, die Zugang zu einer geheimen Höhle geben. Innen findet ihr einige Garibs, Dibbers und ein extra Leben hinter einem rätselhaften schwarzen Objekt.

Und noch ein extra Geheimnis! Springt in das schwarze Objekt hinein und ihr findet noch einen anderen Bonus-Raum! Bedient innen einen Faust-Schalter, dann könnt ihr noch ein paar Extra-Leben finden. Gut, gell? Durch ein „Sticky Finger“ Power-Up bekommt Glover die Fähigkeit, wie eine Fliege an der Decke zu spazieren und einige versteckte Garibs einzusammeln.



# PIRATEN

LEVEL 1



LEVEL 2



## Level 1

Ihr beginnt den Level auf einem hohen Turm mit Wasser darunter. Ein zeitlich gut abgestimmter Doppelsprung vom Turm wird sofort alle Garibs vor euch einsammeln und ihr landet dann im Wasser darunter. Marschiert zum Strand hoch (direkt geradeaus). Wenn ihr aus dem Wasser seid, dreht euch um, so daß ihr dorthin schaut, wo ihr hergekommen seid. Springt auf das Treibholz und die Kisten und folgt den Planken, bis ihr zum Wasserrand unter dem Turm kommt. Macht einen Doppelsprung von der letzten Kiste auf die Kai-Seite, um den Ball zu holen und den Faust-Schalter zu betätigen.

Zurück zum Strand und auf den Stein-Landesteg. Rennt auf dem Ball über das

Wasser, an der verlassenen Insel vorbei, und zur Plattform an der anderen Seite des Kais. Ihr könnt auf die Plattform, indem ihr eine der Rampen an den Enden benutzt. Holt die Garibs, seht zu, daß ihr den Dibber ausweicht, und verwandelt den Ball dann in ein Kugellager und rollt ihn in das Wasser. Stellt euch so, daß ihr zu der Kiste unter dem Wasser seht. Eilt nach links auf den Ball-Schalter unter dem Wasser zu. Um den Schalter erfolgreich zu betätigen, müßt ihr den Ball direkt zu einer Seite des Wasserabflusses hochrollen. Rollt ihn dann in den Wasserstrom direkt vor dem Abfluß. Praktischerweise wird euch die Strömung über den Schalter fegen und ihn aktivieren. Ein ähnlicher Unterwasser-Schalter kommt an der anderen Seite des Kais zum

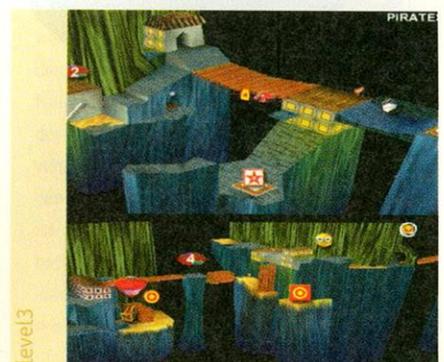
Vorschein. Nun geht's zur anderen Seite, indem ihr um die verlassene Insel geht und den Schalter aktiviert. Dadurch wird ein Geysir auf der verlassenen Insel ausbrechen – und eine hölzerne Plattform hoch in die Luft knallen lassen.

Rollt den Ball schön vorsichtig auf die Plattform. Weicht dabei den Stacheln unten aus, wenn er fällt. Wenn er oben am Geysir ist, dann laßt den Ball rüber zur anderen Plattform hüpfen, die links in der Nähe treibt. Die bringt euch zu einem hölzernen Landesteg hoch oben in der Luft, wo ihr einen Checkpunkt findet. Verwandelt den Ball wieder in einen Gummiball.

Eilt direkt am Landesteg entlang. Zwei Plattformen werden kippen, wenn ihr zu nahe an die Kante geht. Also paßt darauf, wenn ihr versucht, die Garibs zu holen. Eilt auf die rechte Seite des Leuchtturms zu. Weicht Swish aus und laßt den Ball auf der Kante des Quadrats. Macht bei Chester einen Faustschlag, um ihn zu betäuben. Holt den Ball und eilt hinten um den Leuchtturm herum. Betätigt das Ball-Ziel dort, um verschiedene Plattformen am Leuchtturm zu aktivieren. Laßt den Ball irgendwo, wo es sicher ist und macht einen Doppelsprung auf die Plattformen. Eine Faustschlag auf den Schalter oben auf dem Leuchtturm.

Lauft zur Ecke des Quadrats, wo die Schiffe hoch-und runter trudeln. Vernichtet den Dibber und den Hummer und ballert den Ball auf das erste Boot. Springt danach auch drauf. Stellt euch auf die Kante des hohen Endes von dem ersten Boot und werft den Ball auf das andere Boot, wenn das erste Boot auf seinem höchsten Punkt ist. Wenn das erste Boot dann wieder seinen höchsten Punkt erreicht, müßt ihr rüberspringen und den Ball holen.

Folgt der gleichen Methode, um vom zweiten Boot zum Holzweg zu kommen.





Manövriert vorsichtig den Ball an den Stacheln vorbei und um den Weg herum. Betätigt den Checkpunkt, während ihr geht.

Ihr werdet zu drei Kratern kommen. Laßt den Ball los und springt auf sie drauf. Macht einen Faustschlag auf die beiden Krater an den Enden, damit ihr einen Weg daran vorbei schafft. Doch paßt auf die Kanonenkugel auf, wenn ihr den mittleren Krater zermantscht. Wenn ihr den Ball sicher auf dem Weg gelassen habt, dann kann die Kanonenkugel von der Kante der Plattform gerollt werden.

Weicht dem Feuer der Kanonenkugeln aus und zerstampft die anderen Krater, um noch ein paar Garibs, Kanonenkugeln und einen Ball-Schalter zu Gesicht zu bekommen. Rollt die übriggebliebenen Kanonenkugeln von der Kante runter. Geht zurück, um den Ball zu holen. Aktiviert den Ball-Schalter. Weicht Swish aus und eilt dann die Rampe an der rechten Seite der Plattform hinab. Weicht Chester aus und rollt den Ball auf den Weg. Rollt ihn auf hinten auf das Schiff, wenn es seine niedrigste Position hat. Geht in den Ausgangs-Teleport am Ende des Levels.

## GEHEIMNISSE

Am Kai, am Anfang des Levels, versteckt ein Piraten Schiffswrack irgendwo einige Garibs zwischen der Klippe und der anderen Seite des Bootes.

Am zweiten Kai ist ein extra Leben unter der hölzernen Rampe, die zurück zu dem Stein-Anleger hochführt.

An der Klippenwand, oberhalb der sich erhebenden Plattform, hinten am zweiten Kai, ist ein Ball-Ziel. Aktiviert dieses, indem ihr den Ball dahin werft. So wird die Kiste unten am Wasser geöffnet und ein extra Leben offenbart. Wenn ihr die Tür des Leuchtturms zerdeppert, kommt ein extra Leben zum Vorschein!

Ihr könnt wirklich auf Swish reiten und ihn als Waffe einsetzen! Springt auf seinen Rücken und drückt die A-Taste, damit ihr sein Schwert schlagen könnt! Swish kann Feinde eliminieren, die Glover nicht ausschalten kann, ebenso wie Chester und die Kanonenkugeln. Swish kann von der Kante einer Plattform geworfen werden, indem man ihn zur Kante hinführt und losspringt, wobei man die Z-Taste drückt, kurz bevor er drübermarschier! Auf einem dünnen Sims hinter den Häusern in der Nähe des Leuchtturms sind ein paar versteckte Garibs.

sie alle in einer schnellen Bewegung über die Planke geholt werden. Betätigt den Checkpunkt.

Die nächste Sektion beinhaltet das Überwinden verschiedener Piraten-Macheten. Die einfachste Sache ist, wenn ihr die Kamera so rotiert, daß ihr immer direkt auf den Baumstamm blickt, während ihr den Weg hochgeht. So könnt ihr klar erkennen, wenn die Klängen der Macheten an ihrem höchsten Punkt sind und ihr könnt den Ball dann schnell drunter her rollen.

Weicht Chester aus und eilt nach rechts herum. Rollt den Ball schnell über die Wege, bevor die Planken unter euch wegfallen. Folgt den schrägen Plattformen vorsichtig herum und paßt bei der Neigung auf. Laßt den Ball hopsen, so daß er den Checkpunkt trifft. Weiter herum, laßt den Ball und Glover sanft die Stufen runterfallen. Laßt dann den Ball los und macht einen Faustschlag auf den Digger, der auf dem Förderband sitzt. Nehmt den Ball das Förderband runter. Paßt am Ende auf, daß ihr den Analog Stick zurückzieht, damit es sich nicht mehr bewegt!

Rollt den Ball bei den drei tückischen, sich bewegenden Plattformen vorsichtig auf die nächste Plattform, genau dann, wenn sie unterhalb der Plattform ist, auf der ihr gerade seid. Verwandelt den Ball in ein Kugellager und aktiviert den Ball-Schalter unten am Wasserbecken, damit die bewegende Rampe unterhalb des Beckens aktiviert wird. Verlaßt das Becken über die Rampe und verwandelt den Ball wieder in einen Gummiball. Weicht Chester aus und eilt nach rechts. Laßt den Ball und Glover vorsichtig den Abhang runterrollen, während ihr den Analog Stick zur gegenüberliegenden Richtung neigt, damit Glover sanft auf die bewegende Plattform unten rollen kann. Wenn ihr auf der sich bewegenden Plattform seid, dann bleibt in der Mitte, um den beiden Diggers auszuweichen. Nicht hüpfen, außer ihr braucht es, um die Garibs zu bekommen! Wenn ihr zu viel hopst, ohne Glover in die gleiche Richtung zu bewegen, in der die Plattform sich bewegt, dann merkt ihr bald, daß hier versucht, auf dünner Luft zu hopsen! Und das funktioniert ja nicht, wollt?

Lauft runter nach rechts auf die sich bewegende Plattform. Bis dorthin, wo sie neben einem kleinen Weg anhält, der zu einer quadratischen Plattform führt. Hopst über die Spalte, die zwischen dem Weg und der quadratischen Plattform klafft, und aktiviert den Ball-Schalter, um die Ausgangstür zu öffnen. Lauft zurück auf die sich bewegende Plattform. Dieses Mal geht an der linken Seite runter und rollt den Ball vorsichtig in den Ausgangs-Teleporter, der in dem Baumstamm liegt.

## Level 2

Dieser Level ist zwischen Piraten-Baumhäusern angesetzt. Folgt dem Vorsprung entlang und rollt auf den hölzernen Lift, wenn er auf einer Höhe mit dem Vorsprung ist. Rollt oben aus dem Lift und (während ihr den Feinden ausweicht) macht euren Weg zur unteren rechten Ecke der Plattform, wo ihr noch einen Lift findet. Wenn der Hummer auf dem Vorsprung hinter dem Lift ist, dann laßt den Ball auf dem Lift und macht zwei Faustschläge auf den Hummer, damit er abnippelt. Nun geht weiter. Manövriert den Ball nach dem Lift vorsichtig um die schrägen Wege. Paßt vor allem auf, wenn ihr um den Baumstamm geht, da dort einige sehr enge, umständliche Teile sind. Nehmt an der Kreuzung entweder den leichten rechten Weg. Doch wenn ihr versuchen wollt, die Garibs zu holen, dann eilt nach links. Die Planke unter der Garib-Gruppe wird wegfallen, daher müssen



## GEHEIMNISSE

- Hinter der Hütte auf der Plattform hinter dem ersten Lift ist ein extra Leben.
- Noch ein extra Leben könnt ihr hinter der Hütte nach den Macheten-Klingen versteckt finden. Auf der Plattform, wo Chester ist. Das nächste extra Leben könnt ihr hinter der Hütte neben dem Wasserbecken finden.
- Um das Förderband abzukürzen und die tückischen drei Plattformen, könnt ihr euch von dem Checkpunkt oberhalb runterfallen lassen, direkt in das Wasserbecken darunter.

## Level 3

Der letzte Piratenlevel spielt in der Piraten Stadt, die auf der Kante von hohen Klippen liegt. Eilt nach rechts und werft den Ball über das drehende Faß. Springt danach drüber. Um das zweite Faß wegzubekommen, müßt ihr den Ball hüpfen lassen und dann werfen, während es mitten in der Luft ist. Dann springt drüber wie zuvor. Hüpfet und macht einen Klaps auf dem Ball mitten in der Luft, damit er auf das Dach des nächsten Hauses von der Stein-Plattform kommt. Geht den Abhang hinauf und werft den Ball rüber auf das nächste Haus, damit er den Checkpunkt trifft. Dreht die Ecke und laßt euch auf den Vorsprung bei dem Haus fallen. Knallt den Ball hoch auf die Mauer daneben. Um auf die Mauer zu hopsen, müßt ihr einen Doppelsprung auf die Mauer machen und Glover wird sich an der Kante festklammern. Drückt nun den Analog Stick in die Richtung, in die Glover blickt, wenn er oben auf die Mauer klettert. Hüpfet und rollt den Ball den Abhang hoch und rotiert die Kamera so, daß ihr zur Klippenwand hinter dem Abhang schaut. Ihr seht darunter einen Höhleneingang. Laßt euch vorsichtig auf den schmalen Vorsprung runterfallen und betretet den Höhleneingang.

Ihr werdet zu dem Haus darüber hoch teleportiert. Rollt den Abhang runter und hüpfet über die Planken-Brücke. Laßt den Ball am Wegweiser und rennt an den Kanonenkugeln vorbei. Schlagt den ersten Faust-Schalter, um die Plattform umzuschalten, so daß sie an ist. Kehrt dann zurück und holt den Ball. Eilt zurück in Richtung des Faust-Schalters. Rollt den Ball den Abhang hoch zum Checkpunkt. Ignoriert die Häuser direkt vorn und folgt der Klippenkante herum nach rechts. Ihr findet noch einen Lift, der euch runter zur Klippenwand bringt. Fahrt mit dem Lift runter und folgt vorsichtig dem Pfad entlang, bis zum sandigen Vorsprung unten. Weicht Chester aus und werft den Ball auf den kleinen Steinblock nach links. Dann macht einen Faustschlag auf den Ball und springt auf das Netz darüber. Packt den Hercules Bann, indem ihr höher springt und euch dann in den Sand darunter fallen laßt. Benutzt eure Stärke, um die Kisten nach rechts zu schieben. Hinter den Kisten ist ein Ball-Ziel. Aktiviert dieses, damit einige Stufen, zwischen den Häusern etwas weiter die Klippe hoch, aufsteigen. Hopst wieder hoch in den Lift und eilt nach links zu den ersten Häusern, wo eine Rampe daneben steht. Rollt den Ball die Rampe hoch, werft ihn auf das Dach und laßt ihn über die Häuser und über die Stufen hüpfen. Rollt schnell über die Planken, bevor sie wegfallen. Schlagt den Checkpunkt. Laßt den Ball auf das rotierende Faß hüpfen, wenn es oben flach ist. Steuert den Ball vorsichtig rüber zum Sand, zur anderen Seite. Verlaßt den Ball und macht einen Doppelsprung gegen die große Holzplanke rechts, damit sie umkippt.

Holt den Ball und bringt ihn über die Planke zu dem Ball-Schalter. Lauft zurück über die Planke und ihr seht einen Stein-Lift bei dem rotierendem Faß auf- und absteigen. Rollt darauf, um auf die Klippe darüber zu kommen. Oben müßt ihr nach rechts laufen. Laßt den Ball über die Dächer der Häuser rollen und hüpfen. Verabreicht den drei Dibbers auf den Stufen einen Faustschlag, bevor ihr den Ball auf sie hopsen laßt.

Laßt euch vorsichtig auf den sandigen Vorsprung an der Ecke runterfallen und folgt dann weiter dem Pfad. Kreuzt die Planken und betretet den Ausgangs-Teleporter.

## GEHEIMNISSE

- Zwei Häuser hinter dem drehenden Faß ist ein Lift, der euch zu einem versteckten Höhleneingang bringt. In der Höhle findet ihr Chester, der einen Sticky-Fingers Power-Up bewacht. Gebraucht ihn, um an der Decke zu gehen und Garibs und ein extra Leben einzusammeln.
  - Direkt über dem Lift ist eine Plattform, die ein extra Leben enthält. Macht einen Faustschlag auf den Ball und springt mitten in der Luft auf die Plattform.
  - Das Haus hat an der Ecke eine kaputte Mauer. Verwandelt den Ball in eine Bowlingkugel und knallt sie auf die Ritze. Die Wand wird einbrechen und ein extra Leben freilegen.
  - Am Wegweiser, in der Nähe der Kanonenkugeln, müßt ihr euch auf die rechte Plattform fallenlassen. Schlittert den Abhang hinab und haut auf den Faust-Schalter. Eilt auf das Netz zu und holt ein paar Garibs (haltet Sprung runter, um am Netz höher zu springen). Eilt nun nach links und betretet den Höhleneingang. Hier werdet ihr zum Haus oberhalb teleportiert.
  - Unten am zweiten Lift seht ihr ein extra Leben hinter einigen Leisten. Verwandelt den Ball in eine Bowlingkugel und klatscht ihn an die Leisten, damit die aufgeknallt werden.
  - Über dem Vorsprung, wo man den Hercules Bann finden kann, ist es möglich, auf das Netz zu springen, um extra Garibs einzusammeln.
  - Kurz vor dem Ende des Levels findet ihr einen grünen Steinbogen. Macht einen Faustschlag und knallt den Ball direkt daneben. Dann springt obendrauf. Dort ist ein extra Leben!

## BOSS

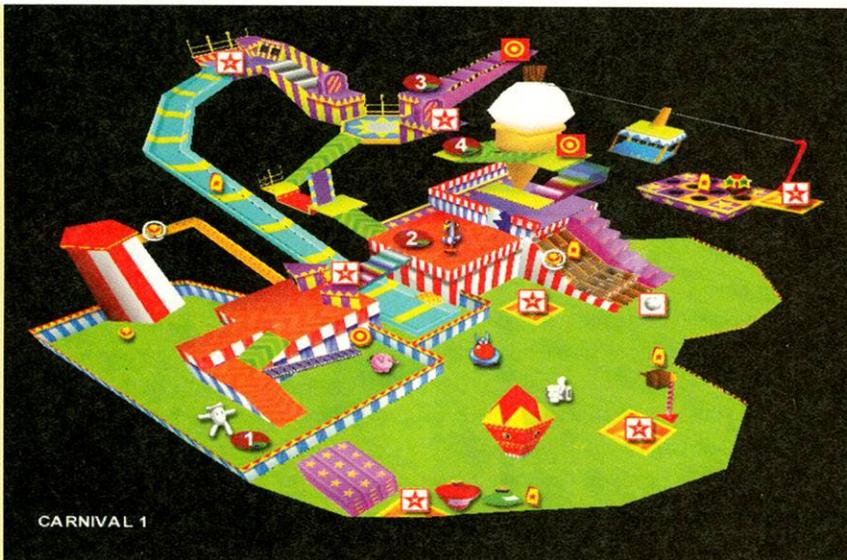
Der Piraten Boss Level ist auf einer kleinen verlassen Insel, wo Cross-Stitch zwei Baby Affen hergezaubert hat und wo ein großer Affe eine Schatzkiste bewacht. Zuerst müßt ihr den Baby Affen ausweichen. Sie werden versuchen, mit dem Ball zu spielen. Wenn sie ihn kriegen, dann verabreicht ihnen einen Faustschlag, damit sie den Ball fallenlassen und auf den Boden fallen.

Nun müßt ihr euch vor den großen Affen hinstellen und hüpfen und den Ball gegen seine Brust werfen. Wenn es erfolgreich war, dann wird er auf den Boden fallen, wo ihr seinen großen Bauch mit Faustschlägen bearbeiten könnt. Ab und an wird der große Affe von seinem Zweig runterfallen und versuchen, euch plattzumachen. Ihr müßt ihm und den Baby Affen ausweichen, wenn das passiert. Es ist eine gute Strategie, wenn ihr die Baby Affen betäubt. Haut den großen Affen vom Baum und macht dann eure Faustschläge. Wenn ihr das dreimal macht, dann wird die Truhe sich öffnen und eine Ausgangs-Plattform zeigen.



# KARNEVAL

LEVEL 1



CARNIVAL 1

## Level 1

Der erste Karneval Level spielt auf einer irren Kirmes. Komplet mit verschiedenen Spielen, die ihr spielen könnt. Vom Start aus rotiert eure Kamera so, daß ihr auf die orange Rampe neben euch seht. Lauft zur Linken der Rampe, auf einen rot-weiß-gestreiften Turm zu. Dort findet ihr den Ball.

Nun zurück dorthin, wo ihr angefangen seid und dann zum Förderband, wo ihr ein Ball-Ziel findet. Betätigt dieses, damit ihr die Richtung des Förderbandes ändert. So könnt ihr aufsteigen. Wenn währenddessen Bugle den Ball aufsaugt, dann eilt auf die Stacheln zu, die in der Nähe des Förderbandes sind. Der Bugle wird platzen, wenn er sie berührt!

Marschiert zur Spitze des Zelts und laßt den Ball hier in diesem Gebiet. Stellt euch vor die Pole, die euren Weg versperren und drückt Z, damit ihr dort durchgeschleust werdet. Alternativ könnt ihr einen Faustschlag auf den Ball machen und über sie springen. Macht einen Faustschlag auf den Schalter und holt den Ball. Rollt ihn über die Rollen hinter dem Schalter.

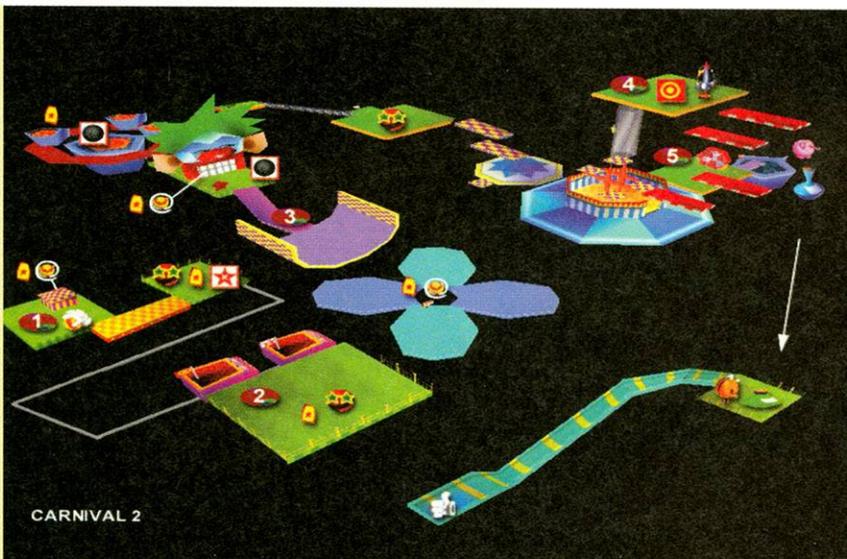
Paßt auf Chuck auf, diesem vorführendem Hähnchen. Wenn es die Gelegenheit bekommt, dann wird es versuchen, nun auf dem Ball zu balancieren. Um den Ball zurück zu bekommen, müßt ihr ihm einen Faustschlag verpassen. Doch wenn ihr zu nahe ran kommt, dann wird es euch mit einem Ei bewerfen.

Eilt nach links, schlägt den Checkpunkt und laßt den Ball auf die gelbe Plattform. Macht einen Doppelsprung hoch, drückt gegen die stehende Plattform, um sie umzukippen.

Holt den Ball und benutzt die Plattform, um über die Stacheln zu kommen. Folgt dem Weg hoch, bis ihr zu einem Trampolin kommt. Stellt euch vor die mittlere Zeltsektion und laßt den Ball hopsen. Werft ihn, wenn er mitten in der Luft ist, ganz oben auf die Sektion. Macht einen Doppelsprung hinterher und betätigt nun den Checkpunkt. Geht zum Ende des zackigen Abhangs und aktiviert den Ball-Schalter. Eilt dann zum Trampolin zurück. Rollt unter das Trampolin und hopst. Werft dann den Ball auf die rechte Sektion (die mit der geschlossenen Tür). Springt dann hoch auf die gegenüberliegende Sektion, wo die Tür nun geöffnet ist. Und dann...

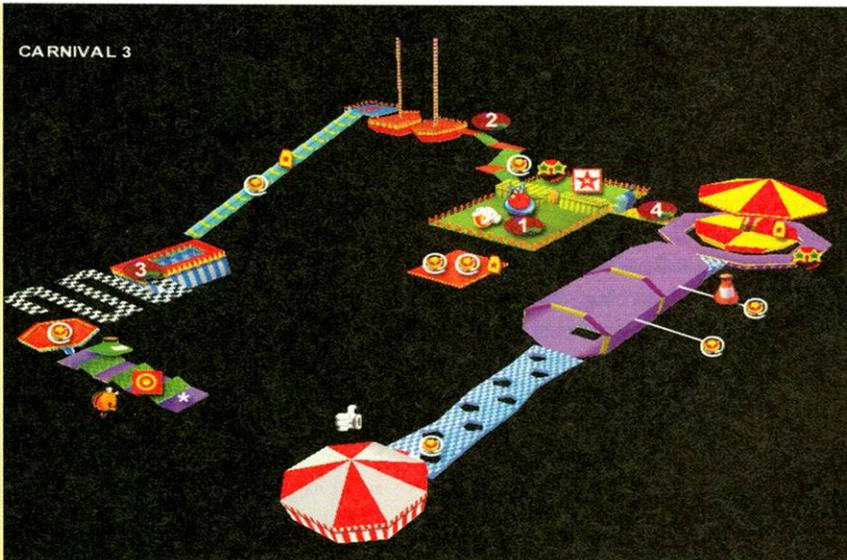
... Schlägt den ersten Faust-Schalter und springt dort hoch, von wo ihr den Ball geworfen habt und rollt ihn durch die Tür. Eilt die Rollen hinauf und schlägt den ersten Faust-Schalter an

LEVEL 2



CARNIVAL 2

LEVEL 3



CARNIVAL 3

den Zelten. Verwandelt den Ball in einen Bowling-Ball und läßt ihn oben auf der Rampe los, so daß er runterrollt und die Garibs einsammelt. Rutscht hinterher. Holt den Ball und verwandelt ihn in einen Gummiball. Stellt euch links von der sich bewegenden Plattform neben der rot-weißen Mauer und stubst (tippt auf A) den Ball auf die Plattform, wenn sie aufhört, sich zu bewegen. Springt auf die Plattform, wenn sie wieder anhält. Oben müßt ihr den Ball oben auf das Zelt stupsen und einen Doppelsprung hinterher machen.

Weicht Chuck aus und rollt den Ball auf den gelben Lift, direkt in die nun geöffneten Türen. Folgt den Rollen und Rampen entlang der riesigen Eiswaffel. Betätigt unterwegs den Checkpunkt, bis ihr den Schalter ganz oben erreicht. Laßt den Ball auf den Schalter und stellt euch auf das Ende der Plattform. Eine Seilbahn kommt an. Geht in die Seilbahn und am anderen Ende wieder hinaus.

Dieses ist das Haut-ein-Dibber Spiel. Macht schnelle Faustschläge auf alle Dibbers, die aus den Löchern kommen. Wenn ihr es schafft, alle abzumurksen, dann erscheint ein Schalter in der Ecke. Dieser Schalter bewegt eine Rampe aus dem Weg, hoch zu dem Ausgangsfelsen, später im Level. Eilt über die Seilbahn zurück, holt den Ball und steigt die Rampen um das Eiscremewaffel herum hinab.

Hopst vorsichtig die violetten Stufen hinab und ihr findet dann auch ein Pachinko Spiel.

Verwandelt den Ball in ein Kugellager und läßt es unter dem Magnet los. Dann macht einen Faustschlag auf den Schalter, der mit einem Quadrat markiert ist. Dieser Schalter ist nun aktiviert. Wenn das Magnet die Rampe oben erreicht, dann geht auf die linken und rechten Tasten, damit es bewegt wird. Macht einen Sprung und einen Faustschlag auf den mit einem Quadrat gekennzeichneten Schalter, um den Ball loszulassen. Schlägt den Ball durch jede Linie, um extra Garibs zu bekommen und schlägt die Linie, die mit Pfeilen markiert ist. So bekommt ihr ein extra Leben und es wird ein Schalter links im Spielgebiet aktiviert. Macht einen Faustschlag auf diesen Schalter, damit die Ausgangsrampe etwas mehr erhöht wird. Eilt nach links. Dort findet ihr Dennis, einen hüpfenden Weltraum-Hopser. Direkt vor Dennis seht ihr eine lange Reihe mit Garibs und ein „Test of Strength (Stärketest)“ Spiel. Eilt nach rechts, an den Weltraum-Raketen vorbei. Dort findet ihr einen Einarmigen Banditen. Schlägt die Häkchen, um die Rollen anzuhalten und schlägt die GO-Taste, um sie rollen zu lassen.

Wenn ihr etwas gewonnen habt, dann betätigt den linken Schalter, damit sich die Plattform erhöht und das Oberteil der Rakete öffnet. Betretet die Rakete und verläßt den Level.

## GEHEIMNISSE

- Links von dem kleinen Zelt in der Nähe der Pfosten, am Anfang des Levels, seht ihr eine gelbe Rampe, die nach links hin führt. Nachdem ihr die Pfosten runtergelassen habt, eilt nach links auf die Rampe und geht vorsichtig nach oben. Ihr findet ein extra Leben oben auf dem Turm in einer Nische. Wenn ihr den Ball die Rampe hochnehmt, dann könnt ihr ihn mit einem Faustschlag vor die Nische hauen und oben auf den Turm springen. Dort könnt ihr noch ein extra Leben einsammeln!

- Geschwindigkeits Cheat - wenn ihr den Level auf Zeit spielt, dann ignoriert die Sektion links, wo ihr Chuck trifft, und eilt nach rechts. Dort, wo die hintere Mauer aufhört, könnt ihr den Ball auf Glaskasten der Pachinko Maschine hauen und einen Doppelsprung darauf machen.

- Laßt den Ball los und springt auf Dennis, um auf ihn zu reiten. Auf Dennis könnt ihr viel höher springen. So kann er also gebraucht werden, um ein paar extra Garibs einzusammeln.

-Sammelt folgendes an dem Einarmigen Banditen ein:

- \* Frosch Bann - ihr könnt Dennis in einen Frosch verwandeln und dann auf ihn reiten!
- \* ??? erzeugen einen Feind - Bowwa!
- \* Garibs - ein Ring mit Garibs
- \* Krone - erzeugt einen Hercules Power-Up. Sammelt das ein und spielt dann das „Test of Strength“ Spiel, um ein extra Leben zu bekommen. Holt die Reihe der Garibs schnell mit dem Ball, um noch mehr Punkte zu bekommen!

- Hoch oben auf dem „Test of Strength“ Spiel ist eine Anzahl an Garibs. Verwandelt den Ball in ein Kugellager und läßt es oben auf den Hammer hüpfen, bevor ihr den Schalter trifft. Der Ball wird dann die Garibs einsammeln!

## Level 2

Rennt rum nach links, auf die bewegte Plattform. Diese Plattform neigt sich von einer Seite zur anderen. Paßt also auf, wenn ihr die Garibs holen wollt. Laßt den Ball auf der anderen Seite raus und macht einen Faustschlag auf den Schalter, um die Einschienenkarren zu rufen. Werft den Ball in den

letzten Karren und springt dann vorne rein. Wenn die Karren sich nicht mehr bewegen, dann springt hinaus und holt den Ball. Werft ihn auf das Gras. Betätigt den Checkpunkt und läuft nach links auf die rotierende Blume.

Überquert die Blume und wartet an der Kante von einem der Blütenblätter. Wenn aufgestellt, dann haut den Ball auf eine rollende Plattform und macht einen Doppelsprung hinterher. Rollt den Ball vorsichtig über die Plattform zu der anderen Seite. Legt euren Abstieg von der rollenden Plattform zeitlich so, daß ihr nicht runterfallt! Betätigt den Checkpunkt und klettert die Rampe hinauf.

Um an den Zähnen vorbei zu kommen, müßt ihr den Ball in eine Bowlingkugel verwandeln und den Bumerang Power-Up einsammeln. Zerdeppert einige Zähne und rollt den Ball dadurch. Laßt den Ball hier jetzt als Bowlingkugel, haut ihn von der bewegten Plattform in das Wasserbecken darunter. Springt danach runter und wenn ihr unten ankommt, werdet ihr teleportiert.

Rollt den Ball nach links, weicht den Dibbers aus und überquert die bewegte Plattform. Drei dieser Plattformen werden sich langsam neigen und gestatten euch, abzustiegen und auf dem Weg die





Garibs einzusammeln. Eilt unten nach links in die blaue, rotierende Sektion und folgt ihr herum, bis ihr zu einem Eingang kommt. Hopst auf eine der Plattformen des Riesenrads. Hopst oben, so daß ihr dann in die Glasröhre eingesaugt werdet. Schiebt am Ende der Tube den Stick nach links, so daß ihr auf eine Grasfläche landet.

Betätigt den Checkpunkt, weicht Chuck aus und aktiviert den Ball-Schalter. Dadurch wird der Ventilator, den ihr vielleicht darunter schon gesehen habt, ausgeschaltet. Eilt auf die rote Plattform und laßt euch auf ähnlicher Art zu den neigenden Plattformen runterfallen, die ihr vorher gesehen habt.

Verlaßt nun das zentrale sandige Gebiet und arbeitet euch außen um die rotierende Sektion, bis ihr den Ventilator erreicht. Geht rum nach rechts und betätigt den Checkpunkt. Lauft auf die Plattform vor euch. Warnung – sie neigt sich zur rechten Seite. Daher fällt ihr runter ins Wasser. Bugle stiehlt euch den Ball. Sammelt daher die Rotorklingen Power-Ups unten im Wasser ein und fliegt direkt nach links. Um die Rotorklingen zu gebrauchen, müßt ihr die Taste A runterhalten. Dadurch geht's hoch nach oben. Dann schiebt in die Richtung, in die ihr segeln wollt. Auf geht's.

Laßt euch auf die Gras-Plattform fallen und weicht Bovva aus, der seine explosiven Stacheln auf euch feuert! Holt seinen Frosch-Bann und verwandelt Bovva in eine Frosch. Dann könnt ihr Bugle in einen Frosch verwandeln, wenn er über der Plattform ist. Der Ball wird losgelassen, so daß ihr ihn einsammeln könnt. Macht bei den Fröschen einen Faustschlag und marschiert dann den Abhang hinab. Der Ausgangs-Teleporter ist da unten. Holt euch schnell eine Tasse Kaffee oder Kakao, denn es geht sofort weiter.

### GEHEIMNISSE

- Ein extra Leben schwebt über die Hütte, links von der Stelle, an der Glover diesen Level beginnt.
- Am Start ist hinter der Hütte auch ein Garib versteckt.
- Holt euch an der rotierenden Blumen ein extra Leben. Macht einen vorsichtigen Klaps auf den Ball, daß er über das Loch in der Mitte auf das Blütenblatt an der anderen Seite kommt. Oder ihr macht einen Doppelsprung und legt euren zweiten Sprung zeitlich kurz bevor ihr das extra Leben berührt.
- Indem ihr den Ball hüpfen laßt und alle Zähne in diesem Level zerstört, bekommt ihr einige versteckte Garibs und ein extra Leben. Fantastisch!

## Level 3

Verlaßt den Ball sofort und nehmt Dennis, um über das Gatter vor euch zu springen. Macht eine Faustschlag auf den Schalter und kehrt zurück, um den Ball zu holen. Bringt den Ball durch das Gatter und eilt links die Steigung hoch, bis ihr zum Checkpunkt kommt. Um auf das Boot zu kommen, müßt ihr den Ball auf das Deck klapsen, wenn die Spalte vorbeikommt. Dann müßt ihr hinterher springen.

Um von Boot zu Boot zu kommen, müßt ihr den Ball rüber werfen und dann einen Doppelsprung zum nächsten machen. Haut den Ball zuletzt auf die letzte Plattform. Springt hinterher und lauft nach links. Rollt die Bowlingkugel zu einer Seite der Rampe unter und schlittert an der anderen Seite hinab, um alle Garibs einzusammeln.

Verwandelt den Ball in ein Kugellager und rollt es aus dem Wasser. Verwandelt sie dann wieder in eine Gummikugel und betätigt den Checkpunkt. Rollt vorsichtig über die neigende Plattform, bis ihr am Ende den Trichter erreicht. Laßt den Ball los und springt, um die Boni hier zu bekommen.

Dann laßt euch runterfallen. Packt den Frosch-Bann ein und legt einen Bann auf Bovva, der hier in der Gegend rumhängt. Holt dann den Ball und rollt vorsichtig den klebrigen Abhang hoch. Betätigt dabei den Ball-Schalter. Geht am Ende in den Teleporter. Ihr werdet zurück zum Startgebiet transportiert, nun mit offenen Händen. Geht rechts durch die beiden Hände. Betätigt den Checkpunkt und geht um das rotierende Karrussell herum. Hopst die krummen Stufen hinauf. Rollt den Ball durch die drehenden Röhren und weicht den Löchern in der Mitte aus. Rollt dann am Ende runter und geht weiter auf dem Weg. Rollt den Ball um die Löcher im Boden. Betretet das Zelt am Ende und rollt den Ball in den Ausgangs-Teleporter.



### GEHEIMNISSE

- Dort, wo ihr auf dem Level anfangt, ist hinter euch eine geheime Plattform. Gebraucht Dennis, um über die Plattform zu springen und holt drei extra Leben und einige Garibs! Macht einen Faustschlag, um ihn zu betäuben und holt alle Boni. Ihr wißt, daß ihr es wollt.
- Links vom Gatter, am Anfang des Levels, ist oben auf dem Zelt eine Anzahl an Garibs und ein extra Leben. Ihr könnt diese einsammeln, indem ihr Dennis benutzt.
- Am Ende der krummen Stufen werdet ihr einen kleinen Schatten sehen. Plaziert den Ball hier und macht einen Faustschlag. Dann springt hoch und ihr könnt einen Sticky Fingers Trank einsammeln. Das wird euch erlauben, zwei extra Leben einzusammeln, die oben auf den drehenden Röhren sind.
- Werft den Ball in die Zelttür am Ende, um das letzte extra Leben zu bekommen.

### Boss

Der Karneval-Boss ist ein verrückter Clown, der den Boden des Zelt, in dem er ist, drehen wird. Außerdem wirft er mit Puddingteilchen auf euch!

Eilt erstmal um die Kante des Zelts und werft den Ball in das erste Ball-Ziel, das ihr seht. Dadurch müßte eine Bombe auf den Clown fallen. Geht rum zur anderen Seite des Zelts und schlagt das andere Ballziel, das hier ist. Der Clown wird noch einen Schlag einstecken! Nun fängt eine große Clown-Nase über eine der Türen am Zelt zu blinken anfangen. Trefft sie mit dem Ball (ihr müßt den Ball hüpfen lassen und werfen), um den letzten Schlag zu verpassen. Laßt den Ball auf die Ausgangs-Plattform hopsen, dann habt ihr es geschafft.

# VORGESCHICHTLICH

LEVEL 1

PREHISTORIC 1



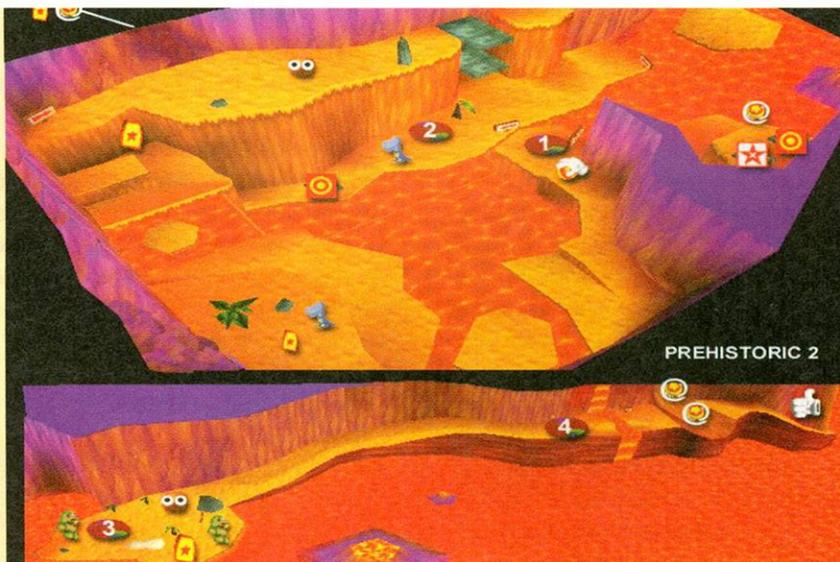
## Level 1

Glover beginnt die vorgeschichtliche Welt in einem gefrorenen Unterschlupf aus Eis. Rennt sofort nach rechts und legt den Dibber um. Eilt nach links. Dort seht ihr eine Felskante, die von Schnee bedeckt ist. Macht einen Doppelsprung auf die untere Stufe und springt dann oben auf den Vorsprung. Hier werdet ihr den Ball finden, in einem Eiswürfel eingefroren. Macht nun einen Faustschlag auf den Eiswürfel, um den Ball zu befreien und laßt euch runterfallen, um die Garibs darunter einzusammeln. Ihr werdet schon bald feststellen, daß ein Ball recht schnell Schnee aufnehmen wird, wenn ihr ihn rumrollt! Laßt den Ball entweder hopsen, oder knallt ihn gegen einen Felsen, damit der Schnee abfällt. Um aus der Höhle zu kommen, müßt ihr den Ball in eine Bowlingkugel verwandeln und ihn an die Eiszapfen ballern, die die Tür der Höhle ausmachen. Rollt den Abhang hinunter, auf den Eissee zu und laßt den Ball über die Plattformen hopsen. Weicht Bovva aus, bis ihr zur anderen Seite kommt.

Stellt euch jetzt rechts von dem niedrigen Vorsprung des Abhangs und werft den Ball darauf. Wartet, daß der Schneeball auf den Vorsprung knallt, bevor ihr dort drauf springt. Wartet an der anderen Seite des Vorsprungs. Hopst den Schnee vom Ball runter, wenn es nötig ist, und wartet wieder darauf, daß der Schneeball zerschmettert. Wenn das passiert ist, dann laßt den Ball zum Ende der Plattform hopsen. Macht nun einen Hopsen und werft den Ball auf den höheren Vorsprung. Springt dann auch dorthin und holt den Ball. Werft den Ball hoch, direkt auf das Schneegebiet und springt dann hinterher. Weicht den Flammen von den Libellen aus, die da runterkommen. Eilt nach rechts herum und dann die rutschige Eisbrücke hinab. Seid vorsichtig, laßt den Ball nicht zuviel an Tempo gewinnen. Geht nicht in die Nähe der Kanten von dieser Eisbrücke, sonst kippt sie rüber. Betätigt den Checkpunkt, indem ihr den Ball hüpfen laßt und holt die Garibs. Dreht euch um und macht einen Hopsen und werft den Ball über die Eisbrücke. Einen Doppelsprung hinterher, um die Eisbrücke klar zu machen. Holt den Ball und eilt geradeaus, zu den Abhängen hin, die in der Nähe des Wegweisers sind. Weicht den Libellen aus. Wenn dann ein Schneeball vorbeikommt, dann bewegt euch weiter den Abhang hinauf. Es ist nicht schlecht, wenn ihr etwas Schnee vom Ball klopf, bevor ihr das macht! Um den Schneeball-Lauf daraufhin hochzuklettern, müßt ihr an der inneren Kante

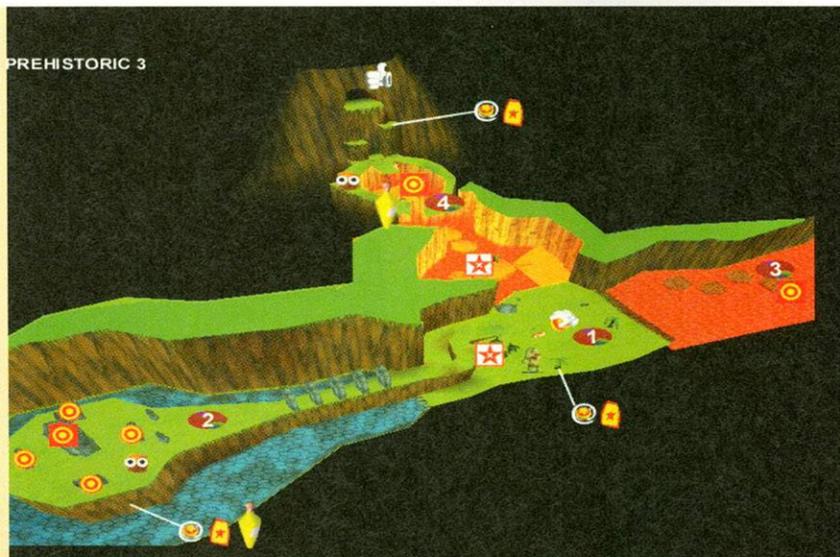
LEVEL 2

PREHISTORIC 2



LEVEL 3

PREHISTORIC 3





jeder Ecke warten. Wenn ihr einen Schneeball vorbeikommen seht, dann schneidet die Ecke leicht und rast den Hang hoch, während er runterfällt! Betätigt den Checkpunkt, sobald ihr oben seid. Ihr seht eine vereiste Brücke in der Ferne im Nebel versinken. Wartet, bis zwei Schneebälle runtergefallen sind (einer auf jeder Seite) und rollt den Ball dann die Neigung runter auf die Brücke. Weiter, über die Kurven der Brücke, benutzt dabei die Bankette an den Ecken, die euch herum helfen. Sobald ihr die andere Seite erreicht, müßt ihr euch für einen Feind vorbereitet haben. Ein kleiner T-Rex wird auf euch zugewetzt kommen! Direkt, wenn er euch packen will, müßt ihr euch zur Seite bewegen. Er wird unter dem Eis tauchen und danach von der Kante der Brücke rutschschlittern! Wenn der T-Rex in der Ecke schmolzt, dann macht einen Faustschlag, um ihn zu betäuben. Holt die Garibs und benutzt die Bowlingkugel, um durch das Eisschicht rechts zu knallen. Weiter die Schlucht runter, zerschmettert die Eisschichten, bis ihr die Ausgangstür findet.

## GEHEIMNISSE

- Zerschmettert alle Eiszapfen am Anfang des Levels und ihr bekommt ein extra Leben.
- Einen Faustschlag auf das Eis im Teich, damit es bricht, und ihr könnt die Garibs darunter einsammeln!
- Oben am ersten Abhang direkt geradeaus eilen. Dann kommt ihr zu einem Höhleneingang, der von einer Eisschicht blockiert ist. Hopst den Schnee von dem Ball und verwandelt ihn in eine Bowlingkugel. Knallt den Ball gegen die Eisschicht und sie wird zersplittern und euch ein extra Leben und versteckte Garibs bescheren.
- Direkt links von der ersten Eisschicht, am Ende des Levels, werdet ihr eine Klippe mit Schnee bemerken, die leicht angeknackt ist. Nehmt die Bowlingkugel, um sie zu zerkrümeln und ihr findet einen Geheimraum mit versteckten Garibs und einem extra Leben. Haut den Schnee vom Ball runter und plaziert ihn in der Mitte des Raumes. Dann macht einen Faustschlag und einen Sprung auf den Ball, um noch ein extra Leben zu bekommen, das mitten in der Luft schwebt.

## Level 2

Glover findet sich nun in einem heißen und unfruchtbaren Gebiet mit Lava und Feuer wieder, ganz im Gegensatz zu dem letzten Gebiet. Eilt

nach rechts herum, bis ihr zu dem Ort mit der Lavaflut kommt. Werft den Ball auf den Trittstein und springt hinüber, so daß ihr hinter ihm aufkommt. Macht das gleiche, um auf das entfernte Ufer zu kommen. Weicht dem kleinen T-Rex aus und bewegt euch weiter nach rechts.

Benutzt einen ähnlichen Wurf wie zuvor, um über die Lavaflut zu kommen. Gebraucht den Trittstein und bugsiert den Ball auf den hohen Felsen auf der anderen Uferseite. Macht einen Doppelsprung hoch und holt den Ball. Laßt von hier aus den Ball ein paar Mal hupsen und während er mitten in der Luft ist, schlägt ihn über die Klippe rüber zur anderen Seite der Schlucht. Folgt dem Ball rüber mit einem Doppelsprung.

Eilt nach rechts, geht den Abhang hoch und an der anderen Seite wieder runter, während ihr dem Dibber ausweicht. Hopst auf die neigende Plattform und wieder runter. Laßt den Ball hupsen und werft ihn über die Spalte, zum Checkpunkt hin. Macht einen Doppelsprung darüber und betätigt den Checkpunkt. Dann eilt nach links und rollt den Ball die neigenden Plattformen hinunter, bis ihr dann unten ankommt. Eilt links an der Palme vorbei und rollt den Ball schnell an dem T-Rex vorbei. Rennt über einen Ball-Schalter, bis ihr zur Sackgasse kommt. Dreht euch um und rennt zurück am T-Rex vorbei. Den Abhang hinab, bis ihr einen Wegweiser erreicht. Dreht hier die Kamera so, daß sie nach rechts deutet und ihr seht den Trittstein, in der Mitte der Lava, den ihr gerade aktiviert habt. Stubst und werft den Ball auf den Trittstein und macht dann selbst sofort einen Doppelsprung darauf. Holt den Ball. Beobachtet die Zeiten zwischen den Feuerballern, hopst und haut den Ball auf die Bankette der anderen Seite. In eine andere Spalte, macht einen Doppelsprung durch. Plaziert den Ball unten auf der Klippe der Bankette und macht einen Faustschlag darauf. Springt hoch auf den Vorsprung darüber. Knallt auf den Faust-Schalter und der Vorsprung wird langsam nach unten gehen. Ihr könnt den Ball nun auf die Kante ticken lassen und den Ball-Schalter aktivieren. Macht die gleiche Technik wie zuvor, um über den Trittstein zu kommen – erst einen Tick und Wurf, dann einen Tick und Klaps. Schaut nach rechts und ihr werdet einen Trittstein sehen, der langsam hochkommt und in die Lava fällt. Wenn der Trittstein hochkommt, dann werft den Ball drauf und macht einen Doppelsprung dahinter. Holt den Ball und macht einen Hops und Klaps auf den Ball, daß er auf die Insel geht. Folgt ihm mit einem Doppelsprung. Geht rüber zur anderen Seite der Insel und ihr seht dort noch einen bewegenden Trittstein, der total von Feuerknallern umgeben ist. Auch hier; wenn die Plattform hochgeht, werft den Ball drauf und folgt mit einem Sprung. Seht dann eine Spalte in den

Feuerknallern, Hüpfen und Klaps auf den Ball, daß er auf die Bankette fällt und macht einen Doppelsprung vom Trittstein. Packt schnell den Ball und weicht „Tracey“, der Triceratop, die auf euch zugesaust kommt, aus. Tracey wird dann versuchen, oben auf euch draufzutauchen – auch wenn sie es nicht schafft, passt trotzdem auf ihren Blastring auf! Die einzige Art sie endlich abzumurksen ist, wenn ihr sie dazu lockt, in die Lava zu tauchen! Macht bei dem Dibber einen Faustschlag und betätigt dann den Checkpunkt.

Wenn ihr nach links seht, dann seht ihr einen Abhang, wo Felsbrocken runterrollen. Ihr müßt diesen Abhang hochlaufen, während ihr den Felsbrocken ausweicht. Nähert euch den Abhang links an, kreuzt nach rechts rüber, wenn es u-förmig wird. Weiter rechts an der Bankette entlang. Nur nach links, um die Garibs zu holen. Weicht den Felsbrocken aus, bis ihr dann den Checkpunkt oben erreicht.

Um über den Lavastrom zu kommen, laßt den Ball und macht zuerst einen Doppelsprung. Einen Faustschlag auf den Dibber und dann zurück zum Ball. Einen Klaps, damit der Ball rüber geht. Macht nun einen Doppelsprung, um ihn zu holen. Nun kommt ihr zu einer Sektion, wo viele Felsbrocken die Klippenwand hinunterpurzeln. Hier müßt ihr euren Sprung hinüber vorsichtig zeitlich planen – nicht in der Mitte oder sonstwo anhalten! Folgt der Klippenwand herum, werdet vorsichtiger, da der Pfad enger wird und sich eng nach links hin biegt. Es kann einfacher für euch werden, wenn ihr die Kamera herumdreht, während ihr diese Sektion hinuntergeht. Der Ausgangs-Teleporter ist am Ende.

## GEHEIMNISSE

- Geschwindigkeits Cheat! Ganz am Anfang des Levels müßt ihr den Ball direkt vom dem Vorsprung aus rollen lassen. Zieht den Stick runter und links. Ihr landet in dem sandigen Gebiet darunter, habt die Lavaströmung und ein Teil des Levels übersprungen.
- Um die Garibs beim ersten T-Rex zu bekommen, rollt den Ball direkt nach unten zu dem Vorsprung, auf dem er ist. Er wird wegtauchen, um euch zu schnappen. Ihr könnt dann rum nach rechts gehen, auf den Vorsprung hüpfen und ungehindert die Garibs einpacken.
- An dem Punkt, an dem ihr den Ball hüpfen lassen und ihm einen Klaps geben müßt, daß er über eine Schlucht am Anfang des Levels geht, dort sind einige versteckte Garibs. Geht einfach um den hohen Felsen, um sie unten am Grund der Schlucht zu finden.
- Oben am Abhang nach der Schlucht ist

eine Sektion der Klippe, die gespalten und dunkler ist. Macht einen Doppelsprung dagegen, damit sie umfällt. Dadurch wird sich eine Brücke formen, hin zu einer kleinen Fels Spitze, wo ihr ein paar versteckte Garibs und ein extra Leben findet.

– Auf dem bewegenden Vorsprung in der Mitte des Levels schwebt ein extra Leben mitten in der Luft. Macht einen Doppelsprung, um es zu holen, bevor ihr einen Faustschlag auf den Schalter macht, um es zu bewegen!

– Hinter einem massiven Schädel am Strand, dort wo die beiden Traceys auf euch zulaufen, ist ein Garib versteckt.

– Neben dem extra Leben in der Mitte der Felskaskade, ist eines etwas höher die Klippe hoch. Laßt den Ball und nähert der Abfahrt direkt neben dem Boden der höheren Klippenwand. Weiter einen Doppelsprung, hoch zum extra Leben. Falls ihr es bekommt, dann springt direkt wieder runter!

– In der Nische direkt neben dem Ausgangs-Teleporter ist ein extra Leben versteckt!

## Level 3

Eilt vom Anfang aus direkt auf eine Baumgruppe zu. Dahinter findet ihr einen Schalter. Macht einen Faustschlag, damit einige große rotierende Steine aktiviert werden. Lauft nach rechts und weiter die grasbedeckte Rampe hoch, die ihr dort seht. Folgt vorsichtig den Kurven herum. Wenn ihr oben seid, dann nähert euch dem ersten drehenden Stein rechts und rollt den Ball seine Drehungen entlang. Wenn ihr da vorbei seid, dann nähert euch dem nächsten Stein links und rollt den Ball vorbei. Wechselt die Seiten, wenn ihr an jedem Stein vorbei geht. Rennt den Abhang hinauf und knallt den Ball auf den Checkpunkt. Geht durch die Felsen oben. Laßt den Ball hinter einem der Felsenplatten, so daß ihr den beiden Dibbers, die die zentrale Säule des Felsens patrouillieren, einen Faustschlag verpassen könnt.

Ihr stellt fest, daß jede der Felsenplatten, die um die Säule sind, eigenartige Zielsymbole hat. Werft den Ball auf diese Symbole und die zentrale Säule wird nach unten gehen.

Wenn die Säule an ihrem niedrigsten Punkt ist, dann laßt den Ball darauf hopsen und aktiviert hier den Ball-Schalter. Rennt wieder den Abhang runter, durch die rotierenden Steine, und die kurvige Rampe hinab. Lauft durch das Gras und weicht Tracey aus, wenn sie zu euch runtertaucht. Eilt auf die erste felsige Plattform über die Kante,

dort, wo die Lava drunter ist. Laßt den Ball hüpfen und werft ihn auf die zweite Plattform. Macht einen Doppelsprung hinterher.

Macht das gleich, um die Plattformen weiter hochzuklettern. Paßt auf die drehenden auf, bis ihr oben ankommt. Betätigt oben den Ball-Schalter. Dieser wird zwei Trittsteine aktivieren, die langsam um eine Insel in der Mitte des Levels rotieren.

Hopst vorsichtig die Plattformen hinab, bis ihr die niedrigste erreicht. Von hier aus laßt den Ball hüpfen und werft ihn rüber zu der Plattform an der Ecke. Macht einen Doppelsprung hinterher, um den Ball zu holen. Rollt den Ball nach rechts herum und wartet an der Bankette, bis ein Trittstein vor euch anhält. Werft den Ball auf den Trittstein und springt hinterher. Wenn der Trittstein wieder anhält, dann laßt den Ball auf den Trittstein und springt auf die Insel in der Mitte. Macht einen Faustschlag auf den Schalter, damit sie zwei Steinsäulen an der anderen Seite des Lavabeckens erheben. Springt zurück auf den Trittstein, wo ihr den Ball gelassen habt, und

wartet, daß er vor den Steinsäulen anhält.

Wenn er anhält, dann macht einen schnellen Hopser und werft den Ball auf die erste Säule. Einen Doppelsprung von dem Trittstein und auf die Säule, bevor der Trittstein sich wieder bewegt. Hopst, werft und macht einen Doppelsprung über die Spalten, bis ihr den Checkpunkt auf dem Gras hinter den Steinsäulen erreicht.

Nun vorsichtig um die grasbedeckte Ecke des Vulkans, bis ihr einen erhobenen Lift erreicht, der Stacheln unter sich hat. Dreht euch jetzt um und wartet am Zeichen, bis die Fels Spitze in der Mitte voll hochgekommen ist. Wenn die Plattform den nächsten Gipfel erreicht hat, dann rollt euch runter und wartet auf den Lift. Weicht dabei dem Dibber aus, der das Gebiet patrouilliert.

Werft den Ball auf den Lift und wartet, bis ihr oben seid. Am Vulkan-Eingang oben, müßt ihr euch in den Ausgangs-Teleporter rollen.

## GEHEIMNISSE

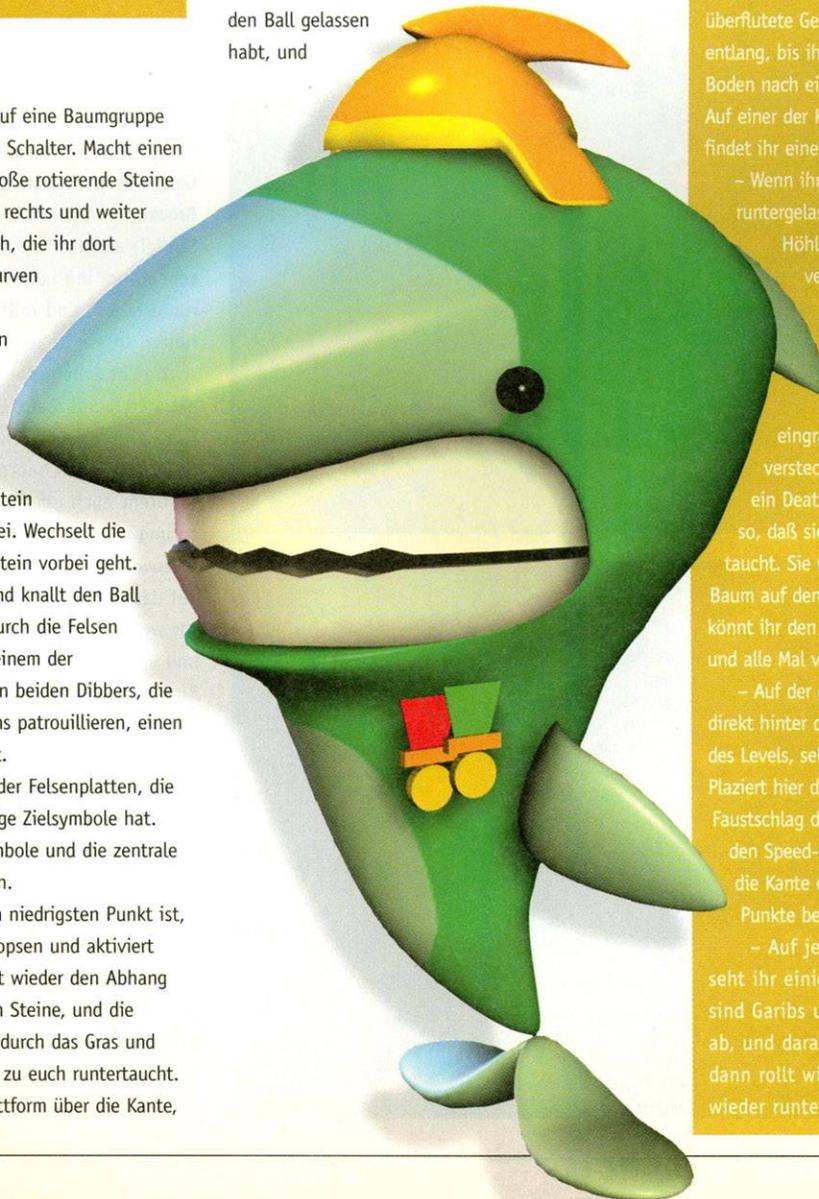
– Eilt vom Anfang an nach links, bis ihr das überflutete Gebiet erreicht. Folgt dem Wasser entlang, bis ihr ein Gebiet erreicht, wo der Boden nach einer scharfen Biegung tiefer ist. Auf einer der Klippenwände unter dem Wasser findet ihr einen versteckten Höhleneingang.

– Wenn ihr die Steinsäule oben nicht runtergelassen habt, dann könnt ihr die Höhle betreten. Hier findet ihr einige versteckte Garibs, ein extra Leben und einen Speed-Up Trank.

– Die große Palme, rechts von eurem Beginn aus, hat ein Herz in seine Rinde eingraviert. Es enthält einige versteckte Garibs, ein extra Leben und ein Death Spell (Todesfluch). Lockt Tracey so, daß sie in den Baum hinein rennt oder taucht. Sie wird diese Gegenstände von dem Baum auf den Boden darunter schütteln. Nun könnt ihr den Death Spell benutzen, um für ein und alle Mal von Tracey erlöst zu sein!

– Auf der grasbedeckten Kante des Vulkans, direkt hinter den beiden Steinsäulen am Ende des Levels, seht ihr links einen Schatten. Plaziert hier den Ball und macht einen Faustschlag drauf. Nun einen Doppelsprung, um den Speed-Up zu holen. Dadurch könnt um die Kante des Vulkans rennen und maximale Punkte bei allen Garibs kassieren. Toll!

– Auf jeder Seite des Lifts am Ende seht ihr einige kleinen Plattformen. Dort sind Garibs und ein extra Leben. Rollt euch ab, und darauf, wenn der Lift hochgeht, dann rollt wieder auf den Lift, wenn er wieder runterfällt.



# FESTUNG

LEVEL 1



## Level 1

Glover beginnt diese Welt in einem recht gruseligen Friedhof. Wendet euch nach links und springt hoch, um den Ball zu finden.

Geht den Pfad runter, vermeidet die elektrischen Funken, die zwischen den Kontakten auf beiden Seiten der Wand hin und hersprühen.

Geht an der Holzbrücke vorbei, geht links über die Holzplanke und ihr werdet einen Faustschalter finden. Betätigt den Schalter und geht wieder die Planke entlang zurück. Stellt euch auf die linke Kante, und sobald der erste Sarg aufsteigt, rollt ihr den Ball hinein. Wenn er sich senkt und der zweite Sarg ansteigt, rollt auf den zweiten Sarg. Sammelt die Garibs ein, rollt dann auf das gepflasterte Gebiet und trifft genau den Checkpunkt.

Rollt den Ball auf den nächsten Sarg an seinem niedrigsten Punkt, und auf seinem höchsten Punkt auf das nächste Gebiet.

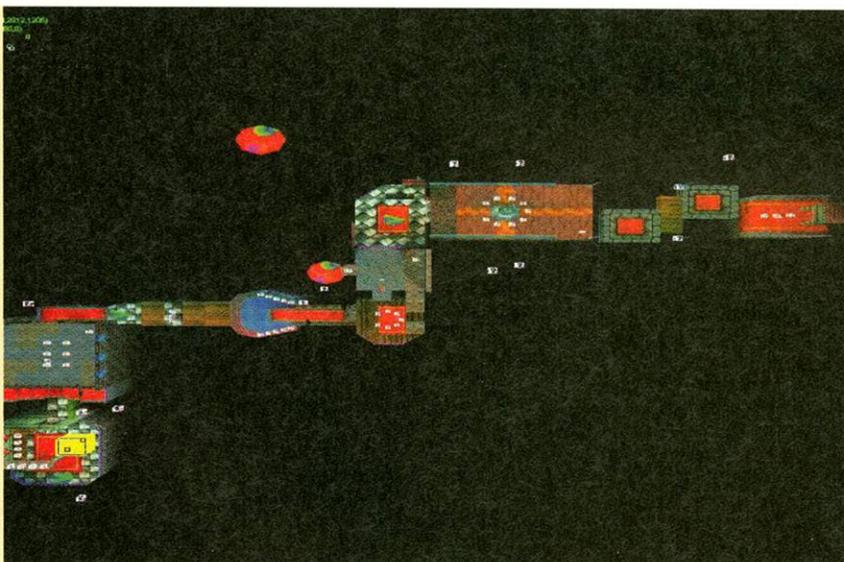
Achtung am Hang rechts, wenn ihr den Garibs einpackt. Geht den Hang hoch und die Brücke rechts entlang. Wenn Mike (der Stiefel) auf euch springen will, rollt den Ball schnell um ihn herum. Laßt euch die Stufen runterfallen, und rollt die Rampe rechts runter, in ein Nebelgebiet.

Weicht Ethel Real und dem Dibber aus und aktiviert beide Ballziele. Das Tor wird sich am Ende öffnen, also geht dadurch und betätigt unterwegs den Checkpunkt links.

Dreht euch um und macht einen Doppelsprung gegen die Holzplanke, um sie so umzuwerfen. Sammelt den Ball ein und rollt auf das geflieste Gebiet über die Holzplanke. Ihr werdet ein Netz aus Metallrohren sehen, und ein paar Metallblöcke, die von kleinen Rittern bewacht werden. Hier sollt ihr aus den Metallrohren einen Stromkreis machen, damit ein Blitz dann den Steinblock links vernichtet. Schiebt vorsichtig jeden kleinen Metallblock in die Lücken und springt weg, wenn einer der Ritter seine Keule auf euch schwingt!

Zieht dem Schalter, der aufgedeckt wird, wenn der Steinblock zerschmettert, einen Faustschlag drüber und bringt den Ball rüber zur Zugbrücke rechts vom Schalter. Laßt den Ball hier hochhopsen und überquert die Zugbrücken, bis ihr den Ausgangsteleporter am Ende erreicht.

LEVEL 2



LEVEL 3



## GEHEIMNISSE

Am Anfang des Levels gibt es einen Felsabschnitt mit zwei elektrischen Kontakten drin. Kurz vor diesem Felsabschnitt ist eine flache Mauersektion. Legt den Ball hier drauf und gebt ihm einen Faustschlag und springt in der Luft, um auf den Felsen mit dem Rohr zu kommen. Ihr werdet einen versteckten Garib und ein Extraleben finden. Nach der ersten Holzbrücke gibt es ein Geheimnis, das unten rechts versteckt ist.

Ignoriert den Bumerang Ball-Power-Up und laßt euch links von der kleinen Rampe runterfallen. Ihr findet ein paar Garibs und noch einen Bumerang Ball-Power-Up. Sammelt die Garibs und den Power-Up ein und wartet, bis der Ball wieder zu euch zurückkehrt!

Nach den Särgen auf der Steinbrücke wartet ein Rotor-Flügel-Power-Up. Sammelt den Power-Up und fliegt direkt über der Brücke, indem ihr [A] gedrückt haltet. Drüber findet ihr eine Plattform mit ein paar versteckten Garibs und zwei Extraleben. Sammelt die ein und holt euch den anderen Rotor-Flügel-Bann ein und schwebt vorsichtig wieder die Brücke runter.

Nach der Brücke mit Mike drauf seht ihr ein paar Garibs, die in der Luft schweben. Sammelt den Beachball-Power-Up ein, der auf einem kleinen Vorsprung rechts liegt, und werft den Beachball von oben auf der Rampe. Der Ball sammelt alle Garibs ein und landet im Gebiet darunter.

Rechts neben dem Netz aus Metallrohren gibt es ein Rohr, das in ein kleines Gebäude führt. Springt vorsichtig über die Mauer und geht um die Ecke des Gebäudes. Hier findet ihr zwei versteckte Garibs und ein Extraleben.

## Level 2

Geht sofort nach oben rechts am Schirm und rollt den Ball an der schwingenden Klinge vorbei. Achtet dabei auf die Abhänge hinterher auf beiden Seiten des Weges. Hopst die linke Seite der Treppe hoch und nehmt euch oben vor dem feurigen Atem der Fratze in acht.

Wenn ihr den Raum betretet, werdet ihr Bodenfliesen in zwei Farben sehen – die helleren werden wegfallen auf euch schleudert und versucht, die Kugel in einen mutierten Ball zu verwandeln, oder den Kristall!

Ohne den Ball loszulassen, zielt auf die Mitte der gegenüberliegenden Wand zu und sammelt die Garibs ein, wenn ihr euch traut!

Ihr werdet den Ausgang erreichen, und hier ist der Boden sicher. Rollt dann über den Teppich rechts und trifft den Checkpunkt.

Stellt euch auf die Kante des gefliesten, wenn ihr den Ball rüberrollt, oder tretet auf sie. Ihr müßt auch Ethel Real ausweichen, der Zaubersprüche an Gebieten. Wenn die schwingende Plattform flachliegt, rollt drauf. Achtet darauf, den Stock zu bewegen, damit ihr immer den Hang hoch schiebt. Wenn die Plattform wieder flach ist, rollt auf die nächste.

Rollt den Ball rüber zu einer Seite der Rampe, zur Brücke hoch und laßt ihn in der Ecke frei, damit er sicher ist.

Geht den Hang hoch auf die Brücke, aber haltet an, sobald ihr auf die Ebene kommt. Geht langsam vorwärts – ein paar Stacheln werden aus dem Boden hochstechen. Hüpf über sie drüber und geht auf das flache Gebiet vor euch.

Sam-Tex wird auf euch von links her zugehopst kommen – lauft an ihm vorbei über die kleine Lücke und hoch zum Gebiet mit dem Fallgatter. Drückt [z], um euch am Boden festzuklammern, während er explodiert und ihr solltet heil rauskommen!

Keht zurück, um den Ball einzusammeln, werft ihn über die Stacheln und bringt ihn zur Tür vom Fallgatter. Ihr habt vielleicht bemerkt, daß sich das Fallgatter geöffnet hat, als ihr den Ball über den Schalter am Boden gerollt habt. Ihr habt aber nicht genug Zeit, um ihn zu aktivieren und durchzukommen. Stellt euch vor die Mitte des Fallgatters und laßt den Ball los, damit er den Hang runterkullert (Vorsicht, daß er keines der Löcher runterfällt!).

Sobald sich das Fallgatter öffnet, lauft durch in den nächsten Raum. Hier werdet ihr einen großen hölzernen Hebel finden – schiebt ihn zur gegenüberliegenden Position, um alle Türen im Raum zu öffnen und zu schließen. Jetzt könnt ihr den Ball holen!

Schnappt euch den Ball, aber stellt sicher, daß ihr das Ballziel nicht noch einmal berührt, weil sonst die Türen wieder zufallen! Trefft den Checkpunkt und geht rechts durch die Metalltüren. Ihr werdet mit einer Maschine konfrontiert, die von elektrischen Funken umgeben ist! Folgt vorsichtig einem der Funken und laßt den Ball los und haut dem Dibber auf der anderen Seite einen Faustschlag drüber.

Werft den Ball auf die Plattform, wenn sie in der Mitte anhält und springt hinterher.

Der nächste Teil hat es ganz schön in sich. Beobachtet die elektrischen Funken genau und merkt euch deren Muster. Wenn die Plattform auf der anderen Seite der Holzrampe gestoppt hat, rollt den Ball über die Rampe und auf die zweite sich bewegende Plattform. Seid vorsichtig, wenn sich die zweite Plattform wieder bewegt.

Wenn die Plattform wieder stillsteht, werft den Ball auf die rote Plattform mit dem Teppich

vor euch und springt hinterher.

Fumble the Mummy wird wahrscheinlich den Ball aufgehoben haben und versuchen, in von der Kante zu schmeißen! (Der ist ein ganz ein Böser, gell...) Brennt ihm schnell einen Faustschlag drüber, um den Ball zu retten. Ihr könnt ihm noch einen Faustschlag verabreichen, um ihn ganz loszuwerden.

Sammelt alle Garibs hier ein und das Ausgangsfallgatter wird sich öffnen. Schon kommt ihr zum Ausgangsteleporter.

## GEHEIMNISSE

Am Anfang seht ihr ein paar Garibs auf einer erhöhten Zone über einer Säule. Gebt dem Ball einen Faustschlag und macht einen Doppelsprung auf das erhöhte Gebiet, um sie einzusammeln. Macht den Schritt von oben und springt dann auf die Mauer. Vorsichtig über den großen Sprung hüpfen. Folgt der Wand herum, auf Zehenspitzen bis zum Ende, wo ihr ein Extra-Leben finden werdet!

Man kann das Bücherregal vom Anfang des Levels nach rechts schieben und damit den Ausgang blockieren. Damit werdet ihr einen Ball-Schalter finden, der eine Reihe Garibs und ein Extraleben runterfallen läßt! Schiebt das Bücherregal wieder auf die andere Seite in seine ursprüngliche Lage.

In der hinteren rechten Ecke des Raum mit den fallenden Fliesen findet ihr ein Extraleben. Um es zu erreichen, müßt ihr eine Route finden, bei der ihr über jede Fliese nur einmal kommt. Auf diese Art wird der Boden hinter euch wegfallen.

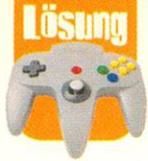
Nach der Brücke mit den Stacheln wird euch auffallen, daß ein Teil der Wand nicht mit dem Rest verbunden ist und daß auf einem Ziegel ein angedeuteter Pfeil eingraviert ist. Schiebt das auf den Rest der Wand zu und ihr bemerkt ein Extra-Leben. Springt auf den Block darüber und springt die Mauer entlang. Hier entdeckt ihr noch mehr Garibs und ein Extra-Leben.

## Level 3

Das dritte Gebiet der Fortress of Fear (Festung der Angst) findet auf den Dächern der Türme statt. Geht nach links und schlägt den Ball über die Lücke. Springt doppelt und geht den Weg hoch.

Achtet auf den dunklen Flecken unter den ersten beiden Garibs, die ihr seht. Er wird wegfallen, wenn ihr ihn berührt.

Hopst den Ball auf die nächste Rampe und rollt ihn die andere Seite runter. Dreht euch um, um der Guillotine gegenüberzustehen, und wenn sie sich



hochbewegt, geht unten durch. Prallt den Ball von der nächsten Holzrampe runter und rollt ihn hoch. Folgt dem Weg herum. Ihr werdet zu einer Plattform mit einem sich sehr schnell bewegenden elektrischen Block und einem Dibber kommen.

Laßt den Ball los und gebt den Dibber einen Faustschlag. Weicht dem elektrischen Funken aus, indem ihr springt, wenn es sich rumschwingt. Sammelt den Ball und rollt ihn schnell um die Maschine. Folgt dem Funken, wenn er rumfliegt.

Laßt den Ball auf dem Holzweg und bratet den zwei Dibbers einen Faustschlag über. Sammelt dann den Ball ein und geht weiter. Trefft den Checkpunkt oben auf der Rampe.

Geht nach links und rollt auf den ersten Sarg. Wenn er einen anderen Sarg berührt, rollt einen zum anderen. Der zweite Sarg wird sich auf eine Holzplattform bewegen, also laßt den Ball darauf hüpfen. Der nächste Teil ist schwierig. Eine Rampe mit einem Loch drin blockiert euren Weg. Laßt ihn auf die Rampe hopsen, geht vorsichtig gegen den Hang und arbeitet euch außen herum.

Rollt hinterher die Rampe hoch und trefft den Checkpunkt.

Laßt den Ball los und geht zum Extraleben. Ein paar Stacheln werden aus dem Boden fahren und euch davon abhalten, das Extraleben einzupacken. Ihr könnt aber vorsichtig auf Fingerspitzen durch die Stacheln trüppeln, indem ihr den Analog Stick nur ganz vorsichtig in die Richtung stупst, in die ihr gehen wollt. Wenn ihr das Extraleben habt, geht zurück und sammelt den Ball ein.

Weiter den Weg entlang. Laßt den Ball vor der nächsten Steinplattform rechts. Geht nach rechts und springt auf die schwingende Plattform und runter auf die Plattform dahinter. Sammelt die Garibs und den Beachball-Power-Up dahinter ein, und dann wieder zurück, um den Ball abzuholen. Der Ball hat sich jetzt in den Beachball verwandelt. Bringt ihn den Weg entlang nach rechts und den steilen Hang hoch.

Rollt den Ball über den Steinweg, weicht dem grauen Gebiet aus, das wegfallen wird, wenn ihr drauf rollt. Ihr stoßt auf ein Fallgitter, das eure Bahn blockiert. Hopst und werft den Beachball über die Fallgitter. Wenn er auf dem Ziel auf der anderen Seite landet, wird das Tor hochfahren. Rollt den Ball oben zur Rampe hoch.

Stellt euch oben auf den Metallblock und hopst und werft den Ball auf die schwingende Plattform. Springt schnell drauf, aber laßt den Ball da und hüpfst schnell auf die andere Plattform. Rollt die Kanonenkugel von der Kante der Plattform und kehrt dann zur schwingenden Plattform zurück, um den Ball einzusammeln. Werft den Ball auf die nächste Plattform und springt hinterher.

Jetzt geht es zur Plattform mit den Stufen. Rollt in eine der Furchen. Wenn die sich

bewegende Plattform daneben ankommt, rollt innerhalb der Furchen drauf. Wartet bis sie sich bewegt und zu einer anderen Plattform kommt. Hopst hoch auf die andere Plattform und aktiviert den Ballschalter, um ein paar Stacheln oben auf dem Turm fallen zu lassen. Kehrt dann zur Plattform zurück, wo ihr vorher die Kanonenkugel gefunden habt.

Gebt dem Ball einen Klaps, rein in den Eingang des Turms und springt hinterher in den Eingang. Ihr werdet per Teleporter rüber zu anderen Seite transportiert.

Folgt dem Weg herum und trefft den Checkpunkt. Haltet auf die Särge zu und rollt auf sie drauf, denn der nächste, auf den ihr rollen sollt, bewegt sich nach unten. Folgt den glitschigen Dächern bis ihr eine große rotierende Holzplattform erreicht. Hopst den Ball hier drauf, wenn eine Seite eben wird und rollt schnell auf die andere Seite rüber.

Hier stoßt ihr auf ein Dach, das mit elektrischen Funken bedeckt ist. Stimmt eure Moves zeitlich ab, sobald ein Funke verschwindet. Ihr müßt ständig gegen den Hang ankämpfen, während ihr wartet, bis ein Funken verlöscht.

Nach der Elektrizität, wartet, bis sich die Metallzähne schließen und rollt den Ball drüber. Laßt den Ball auf dem blauen Gebiet auf dem Dach und kehrt zu den Zähnen zurück und sammelt das Extraleben ein. Wenn sie ganz offen sind, macht einen Doppelsprung, um das Leben zu holen. Bis ihr gelandet seid, sind sie Zähne schon zugeklappt. Schnell runterhüpfen und am Ball vorbeilaufen.

Springt auf die rutschigen Dächer. Vorsicht, wenn ihr auf dem Hang lauft. Sam-TEX wird auf euch zu zuhopsen. Klammert euch an den Boden in der Nähe des Rohrs, wenn er explodiert. Geht zurück und sammelt den Ball ein. Vorsicht beim Hopsen und rollen über die steilen Dächer. Geht den Hang hoch zu den beiden rotierenden Fässern.

Wenn das Faß links oben drauf flach wird, rollt den Ball drauf und rollt rüber zur Plattform auf der linken Seite.

Hier könnt ihr einen Checkpunkt treffen. Stellt euch auf die Rampe vor dem Faß und hopst und werft den Ball rüber zum nächsten Hauptabschnitt, diagonal links. Hüpfst dem Ball nach.

Jetzt werdet ihr feststellen, daß große Abschnitte der Wand mit Stacheln in den Weg gleiten werden. Wartet bei der gegenüberliegenden Wand. Wenn sich die Stacheln von euch wegbewegen, geht weiter an ihnen vorbei. Hoch geht es die Holzrampe. Den Ball oben loslassen.

Geht am Ende auf den Turm zu und schiebt die beiden Kanonenkugeln von der Kante des Weges runter. Lauft zurück und sammelt den Ball ein, und laßt ihn die Treppen zum Ausgangsteleporter hochhopsen.

## GEHEIMNISSE

In der Mitte der gleitenden Stachelblöcke am Levelende gibt es ein verstecktes Extraleben. Nach dem ersten Gleitblock, geht zur linken Mauer und macht einen Doppelsprung auf dem Ball. Das Extraleben liegt oben auf der linken Wand.

Ganz am Ende des Levels gibt es zwei hohe Mauern auf beiden Seiten. Legt den Ball neben die Mauer und verpaßt ihm einen Faustschlag. Dann macht einen Doppelsprung während ihr in der Luft seid, um oben auf die Zinnen zu kommen. Auf beiden Seiten findet ihr zwei Extraleben!!

## Boss

Der Boss der heißt Frankie. Um ihn zu schlagen, müßt ihr aus seinem Kerker entkommen, indem ihr die Position der Messing-Plattformen nehmt, damit ihr einen Schalter oben im Level erreichen könnt. Jede Plattform ist mit der gegenüberliegenden verbunden. Wenn ihr einer Plattform einen Faustschlag verpaßt, um sie niedriger zu machen, wird die gegenüberliegende ansteigen.

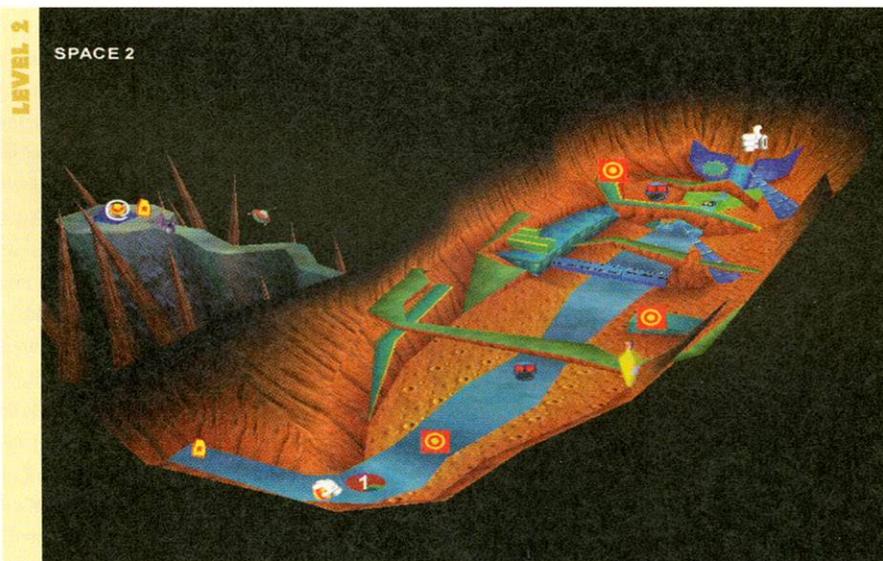
Er wird versuchen, euch von den Plattformen zu schubsen. Er wird eine Plattform elektrifizieren, wenn er elektrisch geladen ist, und ihr könnt nicht draufspringen. Laßt zuerst den Ball in einer sicheren Ecke zwischen den beiden Plattformen. Springt dann auf die niedrigste Plattform und dann rüber auf die höchste Plattform direkt gegenüber. Verpaßt ihr dreimal einen Faustschlag. Wann immer ihr eine Plattform runterlaßt, wird ein elektrischer Blitz Frankie treffen und ihn für einen Sekundenbruchteil betäuben. Springt auf jede Plattform auf beide Seiten der Plattform, die ihr gerade runtergelassen habt, und laßt sie beide jeweils zweimal runter. Hüpfst dann wieder auf die Plattform in der Mitte und laßt sie zweimal runter, damit sie auf der niedrigsten Position steht. Wenn ihr an einem Punkt die Plattform zu weit runterlaßt, macht euren Weg rum, um die gegenüberliegende Plattform zu senken. Oder verpaßt dem Reset-Schalter auf dem Boden des Vertiefes einfach einen Faustschlag. Springt jetzt runter, vermeidet Frankie und sammelt den Ball ein. Hopst und werft ihn auf die niedrigste Plattform, werft und hopst den Ball auf die nächste Plattform. Doppelspringt auf die nächste Plattform und wiederholt es, bis ihr zur höchsten Plattform kommt. Bei Schwierigkeiten könnt ihr es vermeiden, von Frankies Tritten geschüttelt zu werden, wenn ihr in der Luft schwebt, mitten im Wurf, und dann den Wurf-Move zurücknehmt! Werft oben den Ball auf den Schalter. Dadurch wird die Ausgangsplattform runtergelassen und Frankie geht zum Teufel.

## WELTRAUM



## Level 1

Geht von Anfang an den Hang hoch und laßt den Ball auf dem grünen Weg. Lauft den Hang runter und bedient den Faustschlag-Schalter. Macht den Dibber kalt und geht zurück, um den Ball einzusammeln. Geht wieder den Hang runter, dieses Mal links vom Faustschlag-Schalter, um dem kleinen Außerirdischen auszuweichen, der hinter dem Ball her ist. Laßt den Ball irgendwo liegen, wo er sicher ist, und verpaßt allen Dibbers um die Luftschächte einen Faustschlag. Sammelt den Ball ein und reitet auf den Luftschächten, um die Garibs einzusammeln. Reitet auf dem größten Luftschächten und schwebt über der erhöhten Felsspitze rechts, wo ihr einen Ballschalter und einen Checkpunkt finden könnt. Der Schalter wird ein paar Plattformen auf der linken Seite unterlassen.



Laßt den Ball auf dem Schalter und macht einen Doppelsprung über jede der grünen Plattformen, bis ihr die Klippe erreicht. Springt die Plattformen auf der Klippkante entlang, bis ihr die letzte erreicht habt. Bedient den Faustschalter da. Geht wieder die Plattformen entlang und sammelt den Ball ein. Rollt den Hang und hoch und hopst auf die erste Plattform, die auf der Schmiere treibt. Hopst nach rechts, an allen treibenden Plattformen entlang und die Treppen hoch.

Trifft den Ballschalter, und wartet auf der Plattform. Ein UFO wird dann von rechts her erscheinen.

Rollt dann Ball auf das UFO und laßt ihn vorsichtig auf der flachen Oberfläche, denn das UFO rotiert langsam. Doppelspringt hoch zum Glasdach und macht einen Faustschlag, um das Glas zu zerbrechen. Ihr werdet ins UFO runterfallen. Wenn ihr mal drinnen seid, geht auf den Hauptvideoschirm zu. Vermeidet das kleine UFO, das euch angreift. Auf der Konsole vor dem Videoschirm befindet sich ein Faustschalter. Verpaßt dem einen Faustschlag, um eine Rakete zu starten, die die Ausgangstür auf dem Level vernichten wird. Betretet den Teleporter auf der anderen Seite des UFOs und ihr werdet draußen auf dem UFO erscheinen. Sucht den Ball und geht wieder auf die Treppe. Hopst dabei über die treibenden Plattformen.

Rollt am Ende der treibenden Plattformen direkt geradeaus, bis ihr eine grüne Rampe auf der rechten Seite erreicht.

Kullert diese Rampe hoch, und in den Ausgangsteleporter.



## GEHEIMNISSE

Links von eurer Ausgangsposition findet ihr eine große rote Weltraumrakete, die in die Klippe abgestürzt ist. Verwendet den Ball, um davon zur grünen felsigen Zone darunter zu springen, und ihr findet ein Extraleben.

Wenn ihr den grünen Weg oben im Level bis zum Ende auf der rechten Seite des Levels folgt, könnt ihr den helleren Flecken auf den Klippen links sehen.

Gebt der Bowlingkugel einen Klaps darauf zu, um einen Geheimraum zu öffnen. Hier müßt einem großen Block einen Faustschlag verpassen, um ein paar große Steinplattformen zu aktivieren. Macht Doppelsprünge von Plattform zu Plattform, bevor sie unter dem Gewicht von Glover zusammenbrechen. Oben werdet ihr noch ein Extraleben. Unten am Hang vom Anfang weg in der Nähe des ersten Faustschalter gibt es ein Schild mit einem Neon-Pfeil. Dahinter findet ihr einen versteckten Garib.

## Level 2

Dieser ganze Level dreht sich um ein Zeitpuzzle, bei dem ihr von einem Ende des Tals zum anderen rasen müßt, um rechtzeitig durch die Ausgangstüren zu kommen. Aber um das zu machen, müßt ihr den Weg klären und einige Maschinen aktivieren, die euren Weg blockieren.

Laßt den Ball auf dem Schalter vor euch und geht auf die Dibber zu. Verpaßt allen einen Faustschlag, wenn ihr an ihnen vorbeikommt. Geht weiter die Eisstrecke runter, bis ihr auf ein Hindernis kommt – rechts seht ihr ein paar Garibs. Folgt denen, dann kommt ihr zu einem Ballschalter. Geht zurück und sammelt den Ball ein und aktiviert diesen Ballschalter.

Rollt auf der Eisstrecke runter und durch die inzwischen aktivierte Maschinerie. Weiter geht's nach unten, den Stacheln dabei ausweichen, bis ihr zu den drei blauen Kolben. Hoch geht es die Talmauer rechts. Laßt den Ball da, wo die Talseite auf den Weg über den Kolben trifft. Geht runter zur anderen Seite der Kolben, und haut den Dibbers da einen Faustschlag über die Rübe. Kehrt zum Ball zurück und überquert den Weg auf den Kolben. Geht weiter um den Weg herum, bis ihr einen Ballschalter findet – dadurch wird eine Rampe am Ende der Eisstrecke aktiviert.

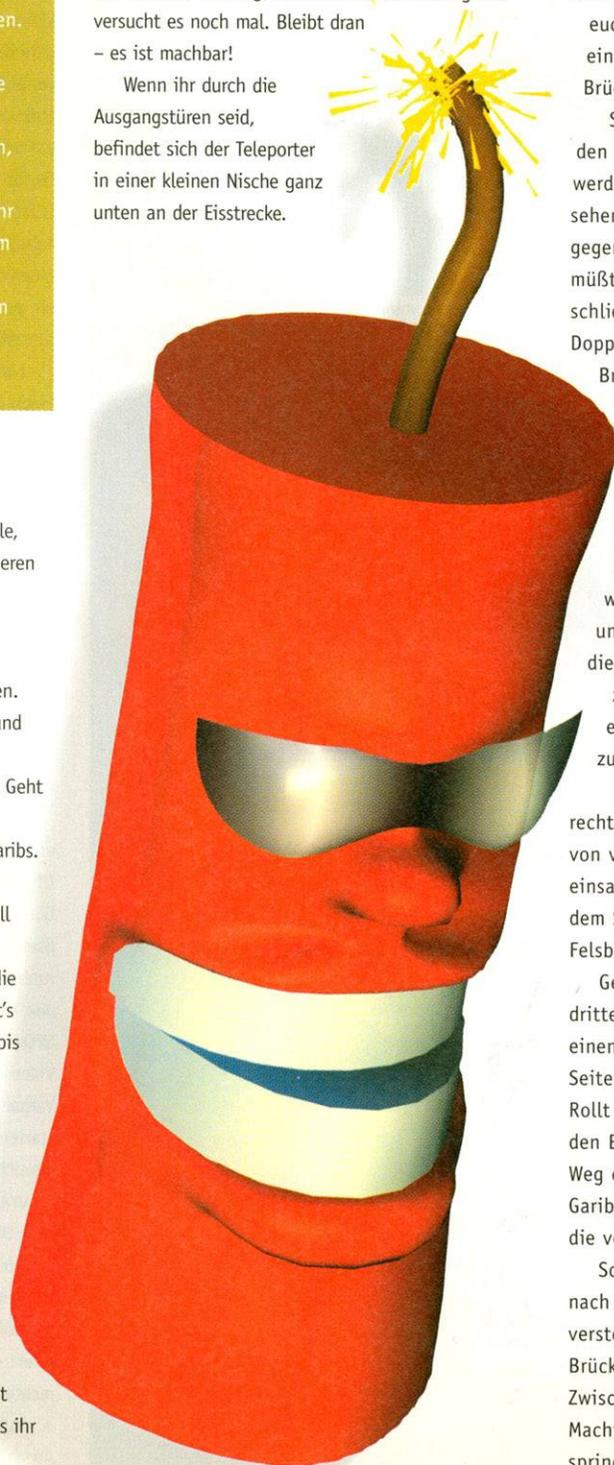
Geht zum Anfang des Levels zurück, weicht der sich jetzt bewegenden Maschinerie aus, bis ihr zurück zum ersten Ballschalter kommt.

Jetzt fängt der Spaß erst an!

Schaut auf den Level mit dem Schalter vor euch runter und rollt über den Schalter (stellt sicher, daß ihr auf dem Schalter anhaltet, dann wird sich die Tür öffnen) – jetzt habt ihr nur wenig Zeit, um zum Grund des Tals zu kommen. Geht runter zur Eisstrecke, weicht der Maschinerie und den Stacheln aus, und geht unter den Kolben durch. Timing ist hier alles! Springt über die Rampe und auf die Ausgangstür zu!

Wenn ihr es nicht schafft, rollt den Ball links die Talmauer hoch, geht wieder an den Anfang und versucht es noch mal. Bleibt dran – es ist machbar!

Wenn ihr durch die Ausgangstüren seid, befindet sich der Teleporter in einer kleinen Nische ganz unten an der Eisstrecke.



Dreht euch am Anfang des Levels um und folgt der Eisstrecke das Tal hoch in eine kleine Schlucht. Hier findet ihr ein paar versteckte Garibs. Wenn ihr den zweiten Ballschalter findet, das die erste Maschinerie aktiviert, springt die Klippen dahinter hoch, bis ihr zu einem grünen Vorsprung kommt. Geht rechts den Vorsprung entlang, dann findet ihr einen Speed Up Spell (Tempobann). Bevor ihr euch den Bann einpackt, schaut über das Tal rechts. Auf dem nächsten Stock neben euch ist ein versteckter Druckpad und eine Reihe von Garibs über einer dünnen Brücke.

Sammelt den Bann ein und lauft über den Druckpad die Brücke entlang. Ihr werdet einen großen Klippenabschnitt sehen, der sich auf der gegenüberliegenden Seite öffnet – ihr müßt in diese Tür gehen, bevor sie sich schließt. Um das zu machen, legt einen Doppelsprung über die Ecke hoch, wo die Brücke auf die hintere Klippe trifft und hopst durch die Klippentür, wenn sie sich nach oben schließt.

Wenn ihr mal drinnen seid, weicht dem kleinen UFO und dem Cymon aus, bis ihr zur blauen Pyramide kommt. Mysteriöserweise wird sich die blaue Pyramide öffnen und ein Extraleben enthüllen! Wenn ihr die gesammelt habt, kehrt zur Klippentür zurück. Sie wird sich öffnen und erlaubt euch wieder in den Level zurückzukehren!

Schaut am dritten Ballschalter nach rechts über das Tal. Ihr werdet eine Reihe von versteckten Garibs sehen, die ihr einsammeln könnt, indem ihr den Ball auf dem Schalter laßt und rüber auf die Felsbrücke hüpf, die das Tal überspannt.

Geht wieder den Weg zurück vom dritten Ballschalter aus, und ihr seht einen blauen Weg, der auf der rechten Seite der Talmauer neben euch hochgeht. Rollt da hoch und die Rampe hoch. Laßt den Ball oben, wo es flach wird. Geht den Weg entlang, dann findet ihr ein paar Garibs, die zwischen den Maschinenteilen, die von Stacheln bedeckt sind!

Schaut nach diesen Maschinerteilen nach links, und ihr seht eine Reihe von versteckten Garibs auf einer felsigen Brücke, die über das Tal führt. Vom dem Zwischenraum zwischen den zwei Maschinerteilen könnt ihr auf die Brücke springen und vorsichtig hochgehen, um an

die Garibs ranzukommen.

Habt ihr einen Garib verpaßt? Schaut am Ende der allerletzten Brücke über der Ausgangsrampe auf der rechten Seite. Da gibt es einen Garib auf dem steilen Hang. Dafür braucht ihr ein bißchen Geduld! Macht einen Doppelsprung von der Brücke runter, um es zu erwischen!

## Level 3

Der letzte Level spielt auf den Dächern einer Weltraumstadt. Geht direkt vorwärts, bis ihr auf eine kleine Außerirdische stoßt, die den Ball jagt. Wenn die Außerirdische den Ball erwischt, wird sie ihn in einen Kristall verwandeln! Verpaßt ihr einen Faustschlag, um ihn wieder zurückzubekommen, aber achtet auf den Schatten und seid darauf vorbereitet, den zerbrechlichen Kristall zu fangen, wenn er landet!

Laßt den Ball an einem sicheren Ort (zum Beispiel den Levelanfang) und geht zurück zur kleinen Außerirdischen. Bratet ihr einen Faustschlag über und schiebt sie zurück zum Anfang des Levels. Wenn sie aufwacht, verpaßt ihr noch eine Faustschlag, und schiebt sie weiter, bis ihr die Rampen beim Tunnel erreicht, die von der Kante der Startbahn wegführen. Hier könnt ihr sie über die Kante schubsen, was euch mit dem Ball freigibt!

Wenn ihr wieder an der Tür seid, laßt den Ball auf dem Ballschalter und geht über den Glove-Schalter (Handschuhschalter), um die Tür zu öffnen. Schnappt euch schnell den Ball und lauft durch! Weicht dem Cymon aus, indem ihr den Ball an ihm vorbei rollt und die Rampe links hoch. Trefft den Checkpunkt. Laßt den Ball hier und sammelt vorsichtig die Garibs auf dem Hang ein – aber nicht auf der anderen Seite abstürzen!

Verwandelt den Ball ins Kugellager. Rollt den Hang runter und geht nach links. Ein Ventilator wird euch nach rechts blasen, also kämpft dagegen an und geht vorwärts, und links, um den Gang zu überqueren. Cymon sollte hinter euch weggepustet werden!

Rollt am Ende auf das Fließband. Laßt euch am Ende des Fließbands vorsichtig auf die Kante des Ventilators fallen.

Rollt auf den Ventilator und rüber zur anderen Seite, und runter, wo der Neonpfeil das anzeigt. Den Hang runterkullern, und am Ende genau in die Mitte des Teleporters rollen.

Wenn ihr teleportiert habt, laßt den Ball an einer flachen Stelle. Verpaßt dem roten Schalter auf der rechten Seite einen Faustschlag. Damit wird der Ventilator schneller und ihr könnt die Lücke überqueren, indem ihr mitten in der Luft schwebt!

Sammelt den Ball ein und geht über die Lücke in einer geraden Linie auf die andere Seite zu. Wenn ihr mal auf der anderen Seite seid, trefft den Checkpunkt.

Verwandelt den Ball ins Kugellager und rollt ihn auf das roten Gitter rechts.

Springt nach links hoch und verpaßt dem Schalter da einen Faustschlag. Damit wird der Magnet aktiviert, was den Ball woanders hinbringt, um ein paar Plattformen auf der linken Seite zu aktivieren. Geht rüber zum neu geformten Weg und sammelt den Bumerang-Ball-Power-Up. Der Ball sollte in ein paar Sekunden auf euch zugeflogen kommen.

Folgt den Gebäudedächern herum, bis ihr Cymon seht. Rollt schnell an ihm vorbei, um die Ecke und die Rampe hoch. Verwendet die linke Seite der Plattform und rollt auf den Startbahn-Abschnitt, da der glänzende Teil rechts wegfallen wird. Geht auf eine kleine angehobene Plattform auf der Seite der Startbahn zu. Unterwegs Opecs Feuer ausweichen.

Aktiviert den Ballschalter, und wenn es sicher ist, rollt auf die offenen Türen zu. Geht um den Kreisabschnitt herum, weicht dem Feuer des UFOs aus und treffen den Checkpunkt.

Geht auf die Türen zu und wartet, bis die erste Tür fällt. Geht auf das Fließband, und bewegt euch in die gegengesetzte Richtung zum Fließband, so daß ihr auf der Stelle stehen bleibt. Wenn die nächste Tür fällt, geht runter und wechselt auf dem Controller Richtungen, denn das nächste Fließband führt in die andere Richtung.

Verwandelt den Ball nach den Fließbändern in die Bowlingkugel und gebt ihm einen Klaps den Hang runter, um die Glasscheibe zu zerschmettern.

Sammelt den Ball ein und geht in den Ausgangsteleporter.

## GEHEIMNISSE

Wenn ihr das Fließband erreicht, laßt den Ball liegen und geht wieder hoch zu den anderen Fließbändern. Hüpf von jedem Fließband aufs nächste – aber Vorsicht, nicht unter den Fließbändern hängenbleiben! Vom dritten Fließband aus könnt ihr auf eine Plattform links, wo es drei Garibs gibt.

Vom vierten Fließband aus zurück gibt es eine Plattform, wo ihr euch runterfallen lassen könnt und einen Glove-Schalter bedienen. Sprint wieder auf die Fließbänder, zurück zum Anfang, und laßt euch vom letzten aus auf die Rampe darunter fallen. Springt über die rotierende Plattform und sammelt auf der anderen Seite die Garibs und ein Extraleben ein. Um zurückzukommen, macht einen

Doppelsprung über die rotierende Plattform und legt einen langen, weitgezogenen Doppelsprung zurück auf die niedrigeren Fließbänder von der Rampe aus hin.

Hinterlaßt den Ball kurz vor dem runden Abschnitt vor dem letzten Checkpunkt. Rechts werdet ihr ein paar Glaspysramiden sehen. Macht einen Doppelsprung zwischen denen, und ihr findet eine kleine Plattform, die mit versteckten Garibs verziert ist.

## Boss

Der letzte Boss des Games hat zwei Hauptphasen.

In der ersten findet ihr heraus, daß Cross-Stitch einen riesigen Roboter geschaffen hat, der euch zertrampeln will und euch Bomben in den Weg wirft. Wenn ihr auf ihn zurollt, wird euch auffallen, daß es in einem seiner Füße eine Tür gibt!

Wenn er eine Bombe fallenläßt, macht euch so schnell wie möglich aus dem Staub!

Am besten nähert ihr euch dem Roboter von hinten. Wenn er eine Bombe fallenläßt, wird er rückwärts schlürfen. Damit könnt ihr über die Stacheln seiner Füße rollen und rein in die Tür.

Aber Vorsicht vor seinen riesigen Füßen, sonst werdet ihr zermatscht!

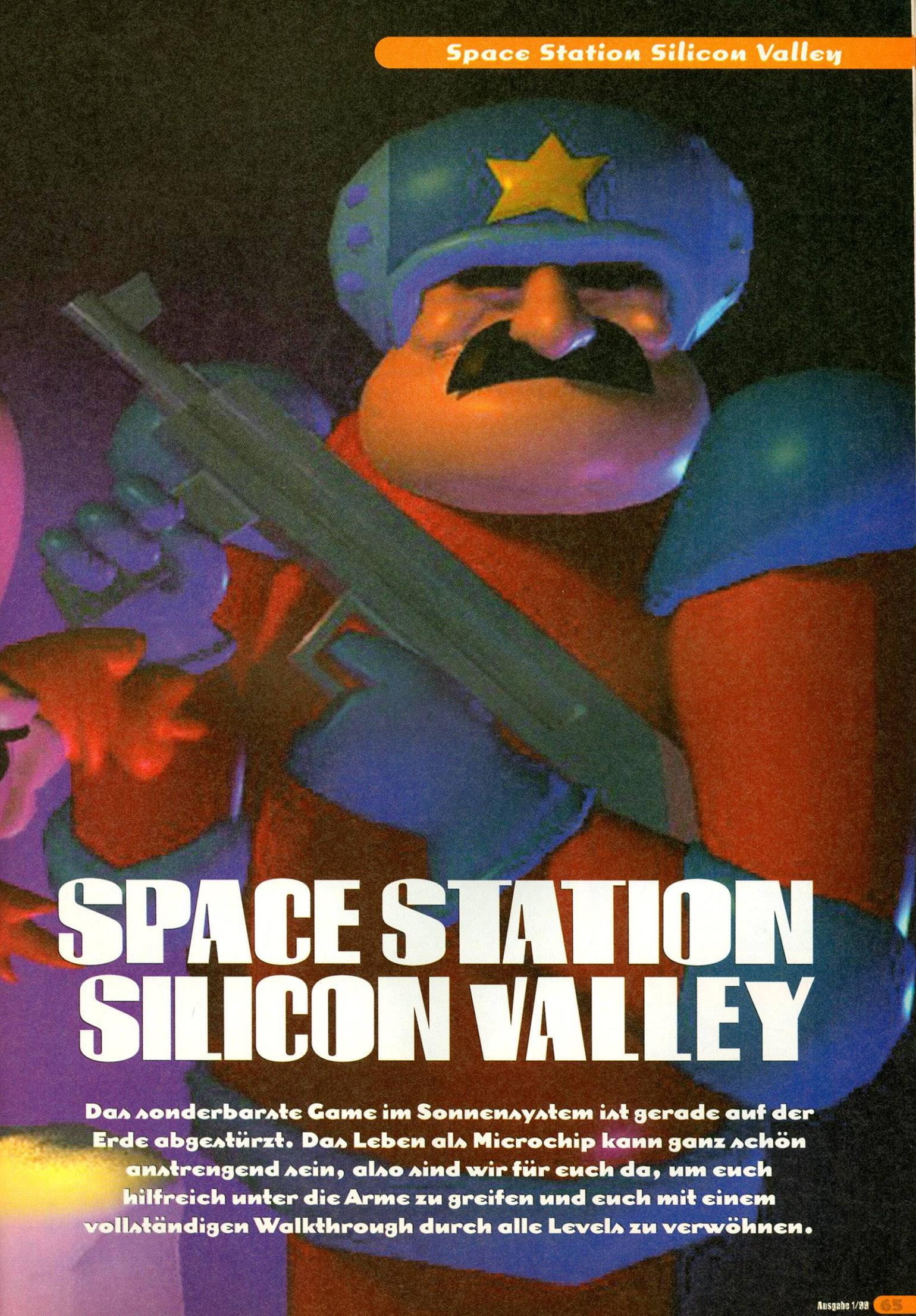
Wenn ihr endlich drin seid, werdet ihr den Kontrollraum entdecken – aber wo steckt Cross-Stitch? Es stellt sich heraus, daß er nach draußen entkommen ist und jetzt einen noch viel mächtigeren Roboter hat, nur um gegen euch zu kämpfen.

Mit dem Zielsystem müßt ihr beide Arme vom Roboter von Cross-Stitch treffen, und dann einen Volltreffer in die Schalttafel an seiner Vorderseite landen. Das ist aber gar nicht einfach. Der böse Roboter feuert Laserstrahlen und Missiles auf euch. Schießt die Missiles mit euren Bällen ab und verwendet das Schild [Z-Taste], um das Laserfeuer abzuwehren.

Der böse Roboter wird dann in die Luft fliegen und drei Roboterspinnen auf den Boden fallen lassen. Die Spinnen werden auf euch zugekrabbeln kommen, ihr müßt sie alle beide zweimal erschießen.

Kämpft weiter gegen den bösen Roboter, bis ihr seiner Brustschalttafel den letzten Treffer verpaßt. Dann wird er explodieren, und Cross-Stitch mit in die Hölle nehmen! Bringt den letzten Kristall zur zentralen Höhle, und schon könnt ihr das tolle Ende bewundern! So, liebe Freunde, was lange währt, wird endlich gut. Wenn ihr es bis hierher geschafft habt, dann kann man euch echt gratulieren.





# SPACE STATION SILICON VALLEY

Das wunderbarste Game im Sonnensystem ist gerade auf der Erde abgestürzt. Das Leben als Microchip kann ganz schön anstrengend sein, also sind wir für euch da, um euch hilfreich unter die Arme zu greifen und euch mit einem vollständigen Walkthrough durch alle Levels zu verwöhnen.



## GEGENSTÄNDE

### Powerzellen:

Sammelt diese Bälle leuchtender Energie ein und ihr bekommt mehr Punkte, die zur Gesamtprozentzahl eines Levels gezählt werden.

### Energie:

Diese blauen Bälle werden eure Energieleiste wieder herstellen.

### Teleporter:

Es gibt zwei Teleporter auf jedem Level, den, mit dem ihr reinkommt, und den anderen, durch den ihr wieder rausgeht. Der Ausgangsteleport wird nur dann aktiv, wenn ihr alle Ziele im Level beendet habt.

### Kameras:

Diese blauen Kameras geben euch die Tour durch den Level, nur um euch zu zeigen, was vor euch liegt.

### Terminals:

Diese Fernseher lassen euch alles über das Tier wissen, von dem ihr im Moment Besitz ergriffen habt.

### Kisten:

Aufbrechen, um Energie und andere nützliche Gegenstände zu bekommen.

### Trophäen:

Die erhaltet ihr, wenn ihr ein geheimes Ziel beendet.

## LEVELANLEITUNG

### LEVEL EINS TOLLER ANFANG

**Tiere:** Hund und Schaf.

**Anleitung:** Ihr beginnt in einem Hund, also sammelt den Energieball in der Nähe ein. Tötet dann ein Schaf, übernehmt von dem Körper Besitz, und schon habt ihr beide Ziele beendet. Der Teleporter wird jetzt aktiv. Einfach, oder?



### LEVEL ZWEI SCHÖNER TAG

**Tiere:** Hund, Schaf und Rennmaus

**Anleitung:** Findet vier Schafe und treibt sie in einen Pferch. Wenn ihr mit dem Schäferspielen Schwierigkeiten habt, könnt ihr sie auch einfach nur töten und sie in den Pferch stecken (ihr werdet ein Schaf brauchen, um einige dieser Powerzellen einzusammeln). Sucht die Maus in der Hütte links und springt mit ihr über die Rampe zum Baum auf der Insel. Verwendet den Teleport.

### LEVEL DREI HONEYMOON LAGOON

**Tiere:** Rennmaus, Füchse, Schafe und ein Springy Thingy (Schaf auf einer Feder)



## CHARAKTERE



AFFENJUNGE



GROßER BÄR



KAMEL



WÜSTENFUCHS



Schaf auf dem Gipfel und ergreift von ihm Besitz. Macht euch wieder auf den Weg um den Hügelgipfel und schwebt vom Metallift zum Teleporter.

## LEVEL VIER THE BATTERY FARM

**Tiere:** Rennhund, Rennmaus, Schaf, Schafbock und Fuchs.



**Anleitung:** Verwendet die Rampe, um auf die Mittelplattform zu gelangen. Bedient jeden Schalter, um die große Maschine aufzuhalten, dann bedient die vier Tasten an den Außen-seiten, bewegt euch per Boost von einer zur nächsten, denn nach etwa 10 Sekunden stellen sie sich wieder auf normal. Der elektrische Zaun wird nun deaktiviert sein und ihr werdet vorbeigehen können. Ignoriert die Füchse fürs erste und geht den Hügel hoch, tötet das

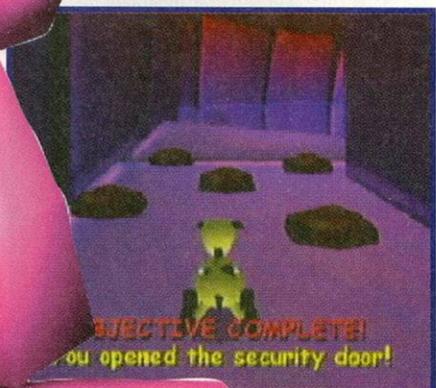
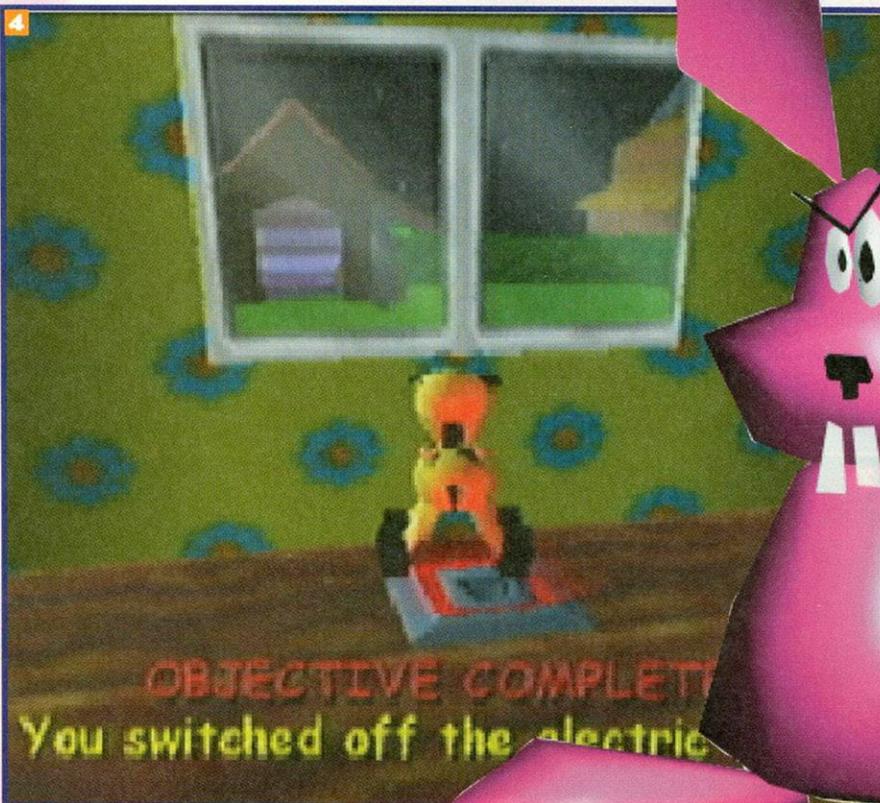
**Anleitung:** Geht über die Rampe in den Schafperch und tötet den Bock und ein Schaf. Holt das Schaf und bringt es zur Brücke, schwebt über die Lücke und bedient den Schalter (das Schaf kann Blöcke schieben). Tötet den Rennhund mit dem Bock oder der Maus. Die Maus muß den Hund unter dem fallenden Block in der Scheune zermatschen. Bedient den Hebel neben den Karotten ein paar Mal, damit sie wachsen. Tötet die Schafe und verwendet die Karotten, um zur nächsten Ebene zu gelangen und kehrt zum Schalter zurück, und die Brücke anzuheben. Holt den Rennhund und bringt ihn hoch zu den Füchsen und killt sie beide mit den Missiles. Betretet das Gebäude als Hund und stellt euch auf den Schalter, um den elektrischen Zaun zum Teleporter zu deaktivieren.

## LEVEL FÜNF DER MASCHINENRAUM

**Tiere:** Bär, Fuchs, Ratte, Rennhund und Schaf.

**Anleitung:** Geht nach vorne und links, um dem Bär zu entkommen. Tötet den Rennhund schnell und dann den Bär. Vernichtet die Computer mit den Missiles und übernehmt dann die Steuerung des Bären, kehrt zum durchsichtigen Block am Anfang zurück und hebt ihn auf (Drückt A und haltet es dann runtergedrückt).

Geht dahin, wo der Rennhund war und laßt den Block in den roten Schlitz fallen. Ein Wissenschaftler wird überkommen und euch eine Schlüsselkarte geben. Geht jetzt dahin, wo sich der Bär ursprünglich befunden hat





zum jetzt offenen Pferch zurückzukehren. Tötet eines der Springy Thingys und nehmt von ihm Besitz, und hopst mit ihm zum Teleport.

**LEVEL**  
**ACHT**  
**STINKENDES ABWASSER**

**Tiere:** Rennhund, Ratte, Königsratte und Fuchs

**Anleitung:** Geht nach vorne, bis ihr auf ein paar Ratten stoßt. Steigt in eine und macht euch auf zur engen Passage unter den Rohren. Arbeitet euch durch das Tunnellabyrinth, bis ihr zu einem Raum mit einem Fuchs kommt. Erledigt den Fuchs mit eurem Rattendreck und beißt ihn. Das kann recht schwierig werden, also müßt ihr dran bleiben. Arbeitet euch durch die Kanäle voller Schmutzwasser und springt rein. Ihr könnt in der Nähe einer Holztür wieder rauskommen. Öffnet sie und sammelt die Schlüsselkarte von dem fetten Kerl ein. In der Nähe befindet sich die Tür,



und geht durch das Loch in der Wand nach unten. Jagt die Terminals in die Luft und bedient den Schalter am Ende, um die Brücke zu aktivieren. Folgt nun der Kamera und geht an dem Bärenduo vorbei. Entweder ein Bär werden, damit sie euch nicht angreifen, oder tötet sie mit den Missiles am Hund.

Gebäude zu aktivieren. Damit wird der Schafwaschteich aufgefüllt. Schnappt euch ein Schaf und schiebt die Kisten im Wasser herum, um zum jetzt aktivierten Teleporter zu gelangen.

**LEVEL**  
**SECHS**  
**FAT BEAR MOUNTAIN**

**Tier:** Schaf, Rennmaus, Rennhund, Bär und Bock

**Anleitung:** Macht euch als Rennmaus auf den Weg den Berg hoch und auf den Rennhund zu. Springt über die Rampen und aktiviert die Türen, um das Gebäude zu öffnen. Dadurch wird der Bär rausgelassen. Tretet zurück und laßt es den Hund und den Bären auskämpfen. Tötet das Tier, das nach dem Kampf noch übrig ist. Verwendet den Bären, um den Schalter innerhalb des

**LEVEL**  
**SIEBEN**  
**ROCKY HARD PLACE**

**Tiere:** Fuchs, Springy Thingy, Schaf Bock und Schaf

**Anleitung:** Geht über die Plattformen und Rampen, bis ihr zum Schalter kommt, der den elektrischen Zaun deaktiviert, findet ein Schaf und laßt es auf dem Schalter. Tötet noch ein Schaf und bringt es über die verschiedenen Plattformen, um zu einem Schalter zu kommen. Damit werden die Meteore hochgefahren. Geht wieder außen herum und holt euch den Fuchs. Zurück geht es über die Meteore, um wieder



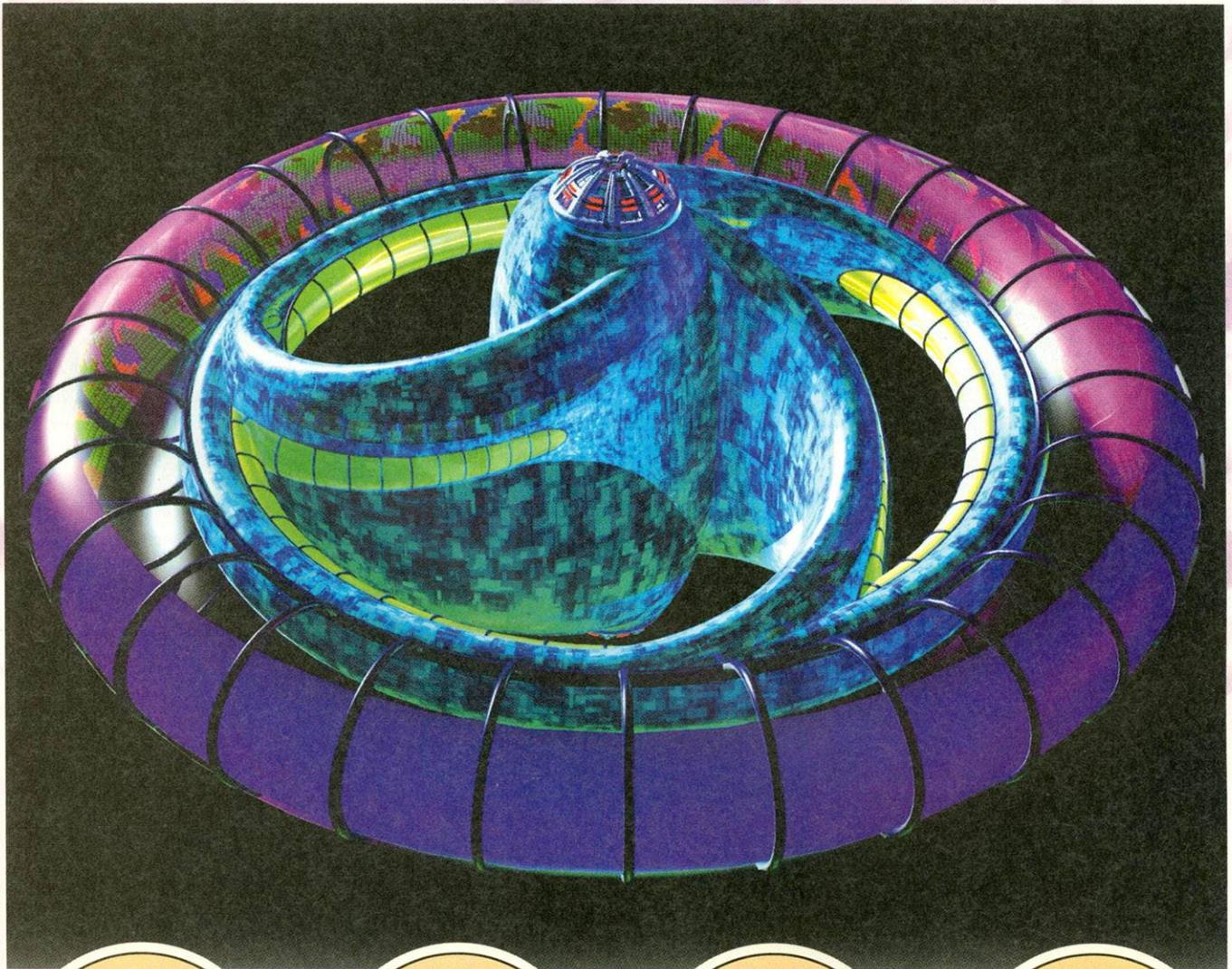
die die Schlüsselkarte braucht. Vernichtet die Barrikade von Fässern und geht weiter, bis ihr einen Ausguß findet. Der wird den Raum gegenüber mit Wasser füllen. Geht da rein und übernehmt die Kontrolle über den treibenden Hund. Benutzt ihn, um die Kiste herumschieben, damit ihr auf die andere Seite kommen könnt. Sucht im nächsten Gebiet nach dem nächsten Ausguß und aktiviert ihn. Dann wird das Wasser bis oben ansteigen. Steigt jetzt in den Fuchs und bringt ihn durch die enge Passage. Arbeitet

euch durch das Labyrinth, bis ihr auf den Rattenkönig stoßt. Versucht, die normalen Ratten zuerst abzumurksen und eine davon zu übernehmen. Wenn ihr alle normalen Ratten fertig gemacht habt, könnt ihr es mit dem Rattenkönig aufnehmen. Wenn ihr ihn geschlagen habt, kehrt als Rattenkönig zum Anfang des Levels zurück, wo die Brücke über das Wasser geht, zur Tür mit den beiden Kronen auf beiden Seiten. Geht durch die Tür und trefft eure Armee. Nehmt den Teleport hier raus.

## LEVEL NEUN RAT-O-MATIC

**Tiere:** Rennmaus, Fuchs, Rattenkönig, und Ratte.

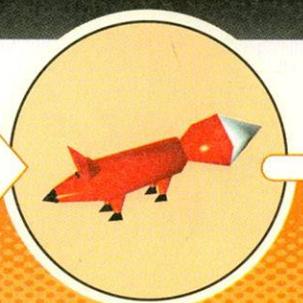
**Anleitung:** Folgt dem Korridor herum und sammelt alle Ratten ein, geht raus in den Garten und macht alle Füchse kalt, indem ihr eure Trompete blast und viel furzt. Wenn sie alle ins Gras gebissen haben, ergreift von



ELEFANT



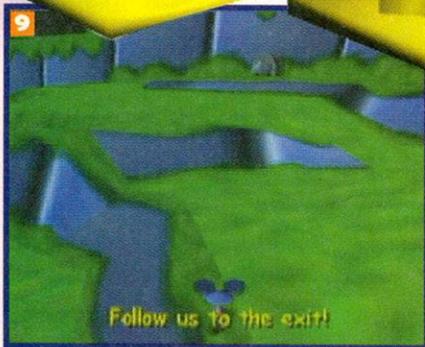
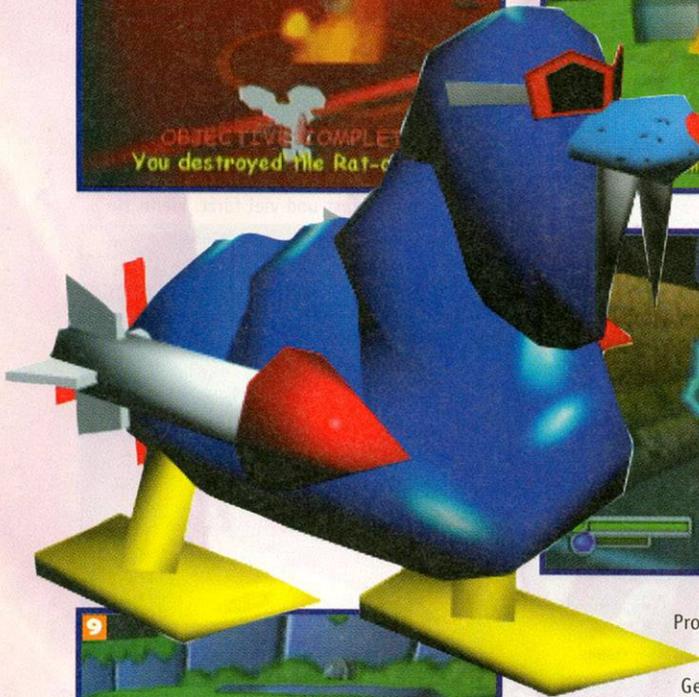
FISCH



FUCHS



MAUS



Versuche brauchen). Wenn ihr mal an der Barriere vorbei seid, könnt ihr den Teleporter nach draußen sehen.

## LEVEL ZEHN

### GEBT 'NEM HUND 'NEN BONUS

**Tiere:** Raketenfuchs und Doppeldeckerhund.

**Anleitung:** Fliegt durch die blauen Ringe und verwendet dabei die roten, um euch einen Geschwindigkeitsboost zu geben. Wenn ihr durch alle durch seid, wird ein Team Dogfighter erscheinen. Verwendet euren Roll-Move, um sie im Rücken zu erwischen. Wenn ihr eine gewisse Anzahl an Hunden abserviert habt, werden Füchse erscheinen. Zur gleichen Zeit wird Battery Charger (Batterieaufladegerät) angeschaltet. Das ist der rote Kanal auf einer Seite des Kurses.

## LEVEL ELF SCHNEEWITZ

**Tiere:** Pinguin, Husky und Kaninchen

**Anleitung:** Sobald ihr erscheint, steigt in den zermatschen Pinguin, haltet euch nach links und tötet den Husky mit den Schneebällen von oben am Hang. Geht dann rüber zu diesem großen Computerding an der hinteren Wand und aktiviert es. Holt jetzt das Kaninchen und

Produktionslinie. Ihr euch jetzt durch eine Menge von Gefahren arbeiten. Als erstes kommt das elektrische Feld. Wartet bis es leicht angehoben ist und düst dann durch. Das ist die beste Art und Weise, alle Gefahren anzugehen. Wenn ihr zum Ende kommt, müßt ihr euch wahrscheinlich das Leben einpacken. Macht weiter rüber zu den Terminals und tötet die Ratte. Wenn ihr sie mal in Besitz genommen hat, macht ein paar duftende Häufchen neben die Computer. Damit werden sie explodieren und eine Kettenreaktion auslösen. Ihr werdet feststellen, daß die anderen Mäuse befreit wurden. Geht raus und in das Gartengebiet, wo sie alle auf euch warten. Geht in den kleinen Tunnel und nach rechts rüber. Ihr werdet zu einem Schalter am Ende kommen. Aktiviert den Schalter und wetzt so schnell ihr könnt zum anderen Ende des Tunnels, bevor die Barriere wieder hochfährt. (Das kann vielleicht ein paar

allen Besitz, geht zum Raum mit den Toiletten zurück, geht die Rampe hoch und drückt auf euren Warp, wenn ihr dem Gipfel näher kommt (das kann vielleicht eine Weile dauern), um zum Schalter rüberzukommen. Dadurch wird die Tür nebenan geöffnet. Geht rein und tötet die Rennmaus. Bedient den Schalter rechts vom Eingang und geht schnell rüber zum roten Fleck im offenen Käfig. Dadurch kommt ihr zum Gebiet mit der



HUSKIE



HYÄNE



LÖWE



MAUS RADAR

springt ins große Loch in der Mitte runter. Bedient hier den Schalter und schwebt an der Außenseite wieder hoch. Springt jetzt auf die rotierenden Plattformen, um zum Teleporter in der Mitte zu gelangen.

## LEVEL ZWÖLF ICE ON' EASY DOES IT

**Tiere:** Husky, Kaninchen, Heli-Kaninchen und Walroß

**Anleitung:** Macht ein Kaninchen kalt und springt auf die eisigen Plattformen hoch. Steuert durch das Loch in der Wand oben und haltet auf die Insel in der Mitte des Teiches. Stampft mit den Kaninchenpfoten neben den Eiswürfeln mit dem Helikaninchen drin, ergreift Besitz vom Heli-Kaninchen und bombardiert alle Walrösser um den See. Ergreift Besitz von einem Walroß und verwendet dann hier den Geschwindigkeits-Boost, um über den Sprung



vor dem Wasser (um die Ecke) zu preschen, um auf der anderen Seite der Wand zu landen. Sammelt den Kopf ein. Geht wieder ins Heli-Kaninchen und fliegt zurück durch das Loch in der Wand. Rechts von einer leicht niedrigeren Plattform ist noch ein Kopf. Sammelt ihn ein und geht dann zur Plattform in der Nähe des Startes, um den letzten Kopf einzusammeln. Der Teleporter wird jetzt aktiv. Also fliegt zum Iglu in der Mitte des gefrorenen Sees zurück.

und der Rampe zu bewegen. Steigt dann wieder in den Pinguin und verwendet ihn, um über den Zaun und die Rampe zu springen. Rutscht den Hang runter und haltet Sprung gedrückt, um per Fallschirm in Sicherheit zu kommen.

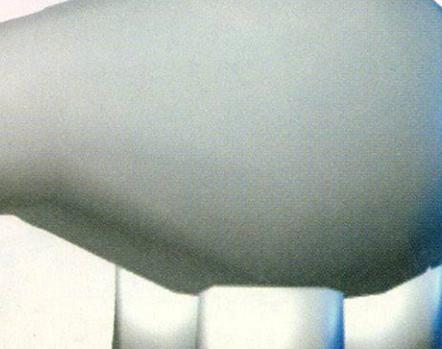
Geht auf der Seite den Lift hoch. Oben wartet der Ski-Husky. Zieht seine Aufmerksamkeit auf euch und schlittert wieder runter. Er wird euch folgen, also geht wieder nach oben im Lift und schaut zu, wie der Eisbär dem Husky den Rest gibt. Geht jetzt wieder nach unten und ergreift vom Husky Besitz, bringt ihn mit Hilfe seines Boosts den Hang wieder hoch. Wenn ihr den Gipfel erreicht habt, werdet ihr eine Möwe sehen. Macht die Möwe mit euren Missiles fertig und ergreift von ihr Besitz. Fliegt wieder nach unten und sammelt mit euren Krallen die Leiche eines Pinguins ein und bringt ihn zur Statue. Plaziert die Leiche auf einen der Schalter und macht das gleiche mit allen. Das wird wahrscheinlich etwas Zeit brauchen (verwendet den Lift, um höher zu gelangen). Damit wird die Statue schmelzen und ihr könnt zum Teleporter in der Mitte gelangen.

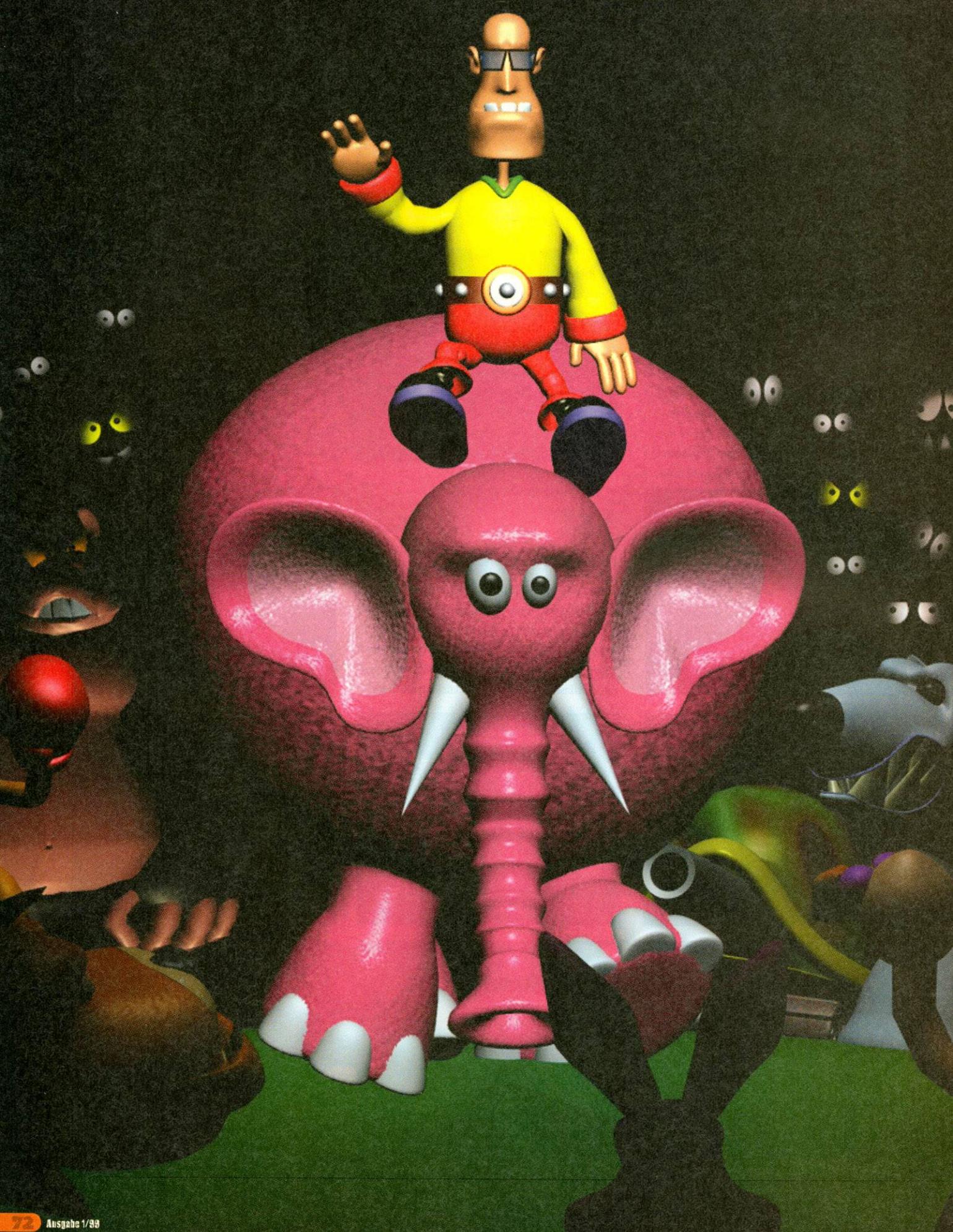


## LEVEL 13 PENGUIN PLAYPEN

**Tiere:** Eisbär auf Kettenantrieb, Pinguin, Möwe, Walroß, cooler Kabeljau, und Ski-Husky

**Anleitung:** Bringt den Pinguin rum zur Insel, um zum Walroß zu gelangen, verwendet das Walroß, um den Eisblock zwischen die Lücke beim Zaun







**LEVEL**  
**14**  
**PINBALL BLIZZARD**

**Tiere:** Ski-Husky, Pinguin, Eisbär, und König Pinguin

**Anleitung:** Bringt den Husky nach vorne und tötet den König Pinguin. Verwendet den Raketenbooster des Pinguins, damit ihr zu den hohen Plattformen kommt, um die Noten einzusammeln. Betretet die Höhle an der Seite des Bergs (neben dem Fließband) und wiederholt die Reihenfolge der Noten in der angezeigten Reihenfolge. Jedes Mal, wenn ihr die Reihenfolge richtig hinbekommt, wird eine Plattform erscheinen. Wenn ihr allen Noten gefolgt seid, erreicht ihr den Teleporter.

**LEVEL**  
**15**  
**HOPPA CHOPPA**

**Tiere:** Ski-Husky, Pinguine, Kaninchen, Heli-Kaninchen, Pinguinkönig und Pinguin.

**Anleitung:** Bringt den Pinguin zum Gipfel des Berges, springt runter und verwendet euren Fallschirm, um zum Königspinguin auf dem gegenüberliegenden Vorsprung zu kommen. Macht euren Weg durch die Eislücke und redet mit dem Kaninchen auf der anderen Seite. Geht zum Kontrollraum herum, an all den fiesen Huskys vorbei, bedient den Schalter da drinnen, um die Gunner zu



aktivieren. Geht raus und ergreift von den toten Heli-Kaninchen Besitz. Erhebt euch in den Himmel und bombardiert alle Huskys im Level. Wenn das erledigt ist, bombardiert alle Gunner. Stellt sicher, daß ihr massiv Gesundheit für diesen Abschnitt zur Verfügung habt, denn eure Verteidigung ist ziemlich schlecht. Wenn ihr das erledigt habt, bedient den Schalter am Ende, um die Tür für die Kaninchen zu öffnen. Der Teleporter wartet auf euch.

**LEVEL**  
**16**  
**EIN BIÄCHEN ANRÜCHIG**

**Tiere:** Cooler Kabeljau, Walroß und Eisbär auf Ketten

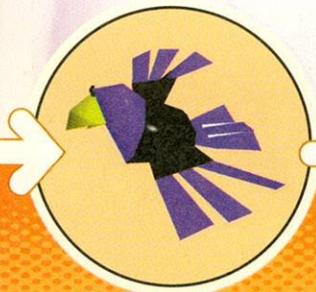
**Anleitung:** Als erstes müßt ihr alle vier Fische finden, die ihr befreien solltet. Sie werden in Glaskisten gefangen gehalten. Die erste steht in der Nähe eines Lichtstrahls im Wasser, der zweite ist auch in der Nähe eines Lichtstrahls. In der Nähe des Zentrums gibt es einen kleinen Vorsprung. Springt mit dem Fisch über den Vorsprung und schwimmt durch den Tunnel. Über einem ähnlichen Vorsprung gibt es noch einen, und auch eine riesige Qualle.

Geht jetzt wieder nach draußen und bedient den Schalter in der zentralen Säule, Dadurch wird eine Mine ausgelöst. Ihr seid nun die Mine und ihr müßt sie zum Walroß



lenken. Wiederholt das noch zweimal, dann wird es sterben.

Geht dann rüber zum den Lichtstrahl im angrenzenden Pool und überprüft den Boden nach einem Wasserhahn. Dadurch wird der Wasserpegel runtergebracht, und ihr könnt das Walroß holen und es aufs trockene Land bringen. Dort, wo das große Fischeklett rumliegt, befindet sich gegenüber eine Tür. Geht auf sie zu und sie wird sich öffnen. Drinnen ist ein Eisbär. Bleibt draußen vor der Tür und schießt ein paar Missiles ab. Wiederholt das und geht rein. Macht euch auf den Weg den Hang hoch und killt den anderen Eisbären und weiter zum Schalter. Das wird die große Tür draußen öffnen. Kehrt jetzt zum Wasser zurück und holt euch noch einen coolen Kabeljau. Laßt das Wasser mit dem gleichen Hahn ab, den ihr vorher verwendet habt. Springt jetzt rüber zum Vorsprung in den Teich mit der Qualle drin. Dahinter ist der Teleport hier raus.



PAPAGEI



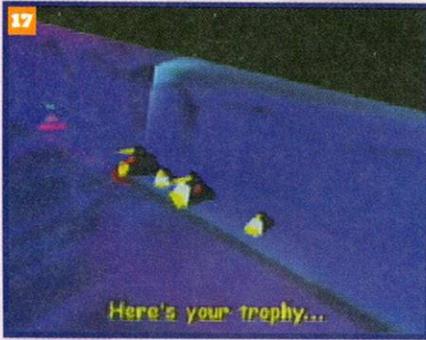
PINGUIN



PINGUIN KÖNIG



PIRANHA



**LEVEL 17**  
**WALRACE 64**

Tiere: Walroß

**Anleitung:** Laßt die beiden Walrosse um den Kurs rennen. Überprüft die Kamera hinter der Start/Ziel-Linie. Damit bekommt ihr eine Tour um den Kurs, bei dem ihr vor den Gefahren gewarnt werdet.

Lernt, welche Boosts hilfreich sind, und welche nicht. Auf der Zielgerade gibt es einen 10-Sekunden Bonus in der Form einer Kiste. Holt euch die nur, wenn ihr gut vorne seid.

**LEVEL 18**  
**JUNGLE JAPES**

Tiere: Elefant, Schildkrötenpanzer, Hyäne und Piranha

**Anleitung:** Bringt die Schildkröte den Hang hoch und über die Holzbrücke. Am anderen Ende sind



zwei Elefanten. Haltet die Auslösetaste gedrückt und feuert eine Runde Kanonenkugeln auf den Elefanten, bis er den Geist aufgibt. Ergreift jetzt vom Elefanten Besitz und schiebt die Felsbrocken aus dem Weg.

Keht zur Schildkröte zurück und dann den Hang runter. Unten lauern ein Paar Hyänen. Bombardiert sie mit den Kanonenkugeln, bis sie ausgekichert haben und tot sind. Geht zum Teich und bombardiert die Piranhas, bis sie alle hin sind, und springt über den heißen Teil der Schalterplattform, um die Luftpumpe zu aktivieren. Kehrt jetzt wieder nach unten zurück und verwendet die Pumpe, um Zugang zu den Baumwipfeln zu erlangen. Sammelt alle Pick-Ups auf und kehrt zum Teich zurück. Ergreift von einem Piranha Besitz und steuert durch die Tür, bedient den Schalter. Geht jetzt wieder runter und verwendet die Pumpe, um zu den Baumgipfeln zu kommen. Sammelt alle Pick-Ups auf und kehrt zum Teich zurück. Ergreift von einem Piranha Besitz und geht durch die Tür, bedient den Schalter und geht durch die Tür auf der anderen Seite, um den Teleporter zu finden.

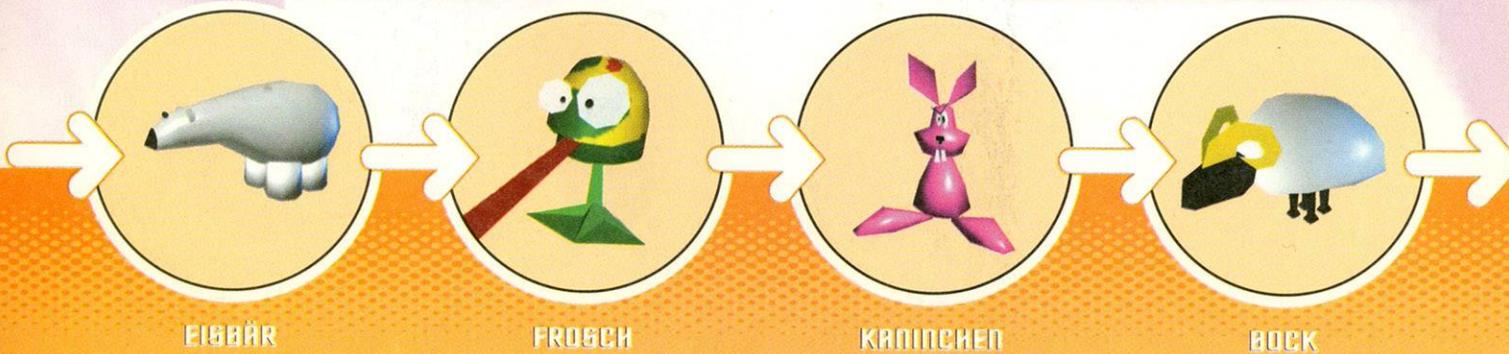


**LEVEL 19**  
**JUNGLE DOLDRUMS**

Tiere: Hyäne, Hippo, Papagei, Elefant und Schildkrötenpanzer.

**Anleitung:** Springt vom Baum runter und lacht das Hippo aus. Wenn es zu blinken anfängt, geht hinter das Nilpferd und drückt weiter die Lachtaste. Das ist die beste Art, die Hyäne zu verwenden.

Bringt das Hippo ins Wasser und stellt es auf den Schalter, um den Baumstamm zu aktivieren. Holt die Hyäne und springt über die Stämme zur anderen Seite. Wenn ihr unten seid, schiebt den Stein zur Wand hoch, damit ihr hochkommen könnt. Macht euch auf den Weg in den Vulkanraum, geht an der sich bewegenden Wand vorbei, indem ihr lauft und springt, wenn die Wand anfängt, sie zurückzubewegen. Weicht allen Feuerkugeln und der nächsten beweglichen Wand aus. Das hier kann ein bißchen schwerer sein, also seid vorsichtig. Wenn ihr draußen seid, lacht den Elefanten aus und verwendet die gleiche Technik wie zuvor. Taucht



dann die kleine Schildkröte unter, bis sie tot ist. Bedient den Schalter, um den Regen anzumachen (fragt mich aber nicht, warum) und geht zur rechten Seite der Kante mit der Feuergrube. Feuert ein paar Schüsse in die Grube, bis einer explodiert anstatt zu fallen. Es gibt einen unsichtbaren Vorsprung auf der anderen Seite, und man kann nur mit Hilfe der Bomben feststellen, wo er ist. Wenn ihr ihn gefunden habt, geht langsam rüber und feuert dabei ständig. Haltet euch, wenn ihr auf halben Weg drüber seid, nach links und dann rechts, damit ihr zur anderen Seite gelangen könnt. Wenn ihr angekommen seid, vernichtet den Papagei und hebt in die Lüfte ab, findet den Teleporter hoch über der ersten Zone in der ihr wart.



## LEVEL

# 20

### SUMPF DES EWIGEN GESTANKS

**Tiere:** Rennschildkröte, Gorilla und Hyäne

**Anleitung:** Folgt dem Pfeil über die unsichtbare Plattform, dreht euch um und folgt dem Pfad zum nächsten Schild (Den Pfad findet ihr am besten, wenn ihr eure Nase in den Sumpf steckt und schaut, ob ihr versinkt oder nicht). Haltet jetzt auf die Bäume zu und dann rüber zum Health Pick-Up. Bleibt wieder einmal in der Nähe der Bäume und wetzt dann aufs trockene Land zu. Benutzt dann eure Panzerattacke, um die zwei Hyänen zu töten, und geht dann hoch zu den Seitenplattformen. Geht herum, bis ihr zu den zwei Gorillas darunter kommt. Springt runter und lacht sie gleichzeitig aus, bis sie sterben. Es kann ganz schön lange dauern, also wendet die gleiche Technik wie vorher an. Wenn sie alle tot sind, ergreift von einem Besitz und schnappt euch ein Faß, bringt es zu linken Seite (wenn ihr dem Sumpf gegenübersteht) und





verwendet es, um hochzukommen. Ihr habt zwei Wahlen. Ersteinmal könnt ihr euch hier die erste Weinranke schnappen oder ihr könnt noch ein anderes Faß unter den Arm klemmen und es nach oben bringen und neben den Baumstamm neben der Kante abstellen. Von hier aus könnt ihr zur Weinranke hochspringen und rüberschwingen. Ihr werdet etwa vier Lianen überqueren müssen, bevor ihr zum Magischen Seil (Magic Rope) kommt. Wenn ihr das Magische Seil gefunden habt, klettert hoch und schiebt in die Richtung, der die Blätter oben folgen.

Das wird wie ein Seil funktionieren und euch zu den verschiedenen Teilen des Levels bringen. Wenn ihr den Teleporter seht, laßt euch folgen und geht rein.



**LEVEL 21**  
**WEIGHT FOR IT!**

Tiere: Löwe, Gorilla, Hyäne, Piranha, Papagei und Elefant

Anleitung: Geht nach vorne und tötet die beiden Hyänen, und zieht dann los und vernichtet den Gorilla mit dem Löwen (das ist einfacher). Bringt den Gorilla nach oben zum



Hügel und verwendet die drei Weinranken, um zum Schalter auf der anderen Seite zu gelangen. Drückt zweimal die Sprungtaste, um weiter rüber zu reichen.

Bedient jetzt den Schalter, um die Blöcke anzuheben, holt eine Hyäne und stellt sie auf den Aufzug im Baum, geht wieder in den Gorilla und geht wieder den Hügel hoch. Hebt dieses Mal den Metallblock auf. Stellt den Block auf den Lift, um den gegenüberliegenden hochzufahren. Verwendet die Weinranke, um rüberzukommen und ergreift von der Hyäne Besitz, springt über die Plattformen zur anderen Seite und springt über die Wand. Bedient den Schalter, wenn der Piranha darüberschwimmt, und lacht, um ihn zu töten. Ergreift von einem Piranha Besitz und springt über das Tor um die Ecke. Betätigt den Schalter, um einen neuen Weg über das Wasser zu aktivieren. Kehrt zur Hyäne zurück und macht euch auf den Weg über die Brücke. Auf der anderen Seite findet ihr einen Papagei. Fliegt mit dem Papagei zum Baum mit dem Elefant und ergreift von ihm Besitz, um das nächste Ziel zu vollenden. Der Teleporter wird nun unter dem erscheinen, mit dem ihr reinkamt.

**LEVEL 22**  
**JUNGLE JUMPS**

Tiere: Hyänen-Biker, Gorilla, Rennschildkröte, Chamäleon und Elefant

Anleitung: Geht in den feurigen Raum auf beiden Seiten, in einen um den Schlüssel einzusammeln und den anderen, um die beiden Hyänen-Biker zu töten. Verwendet euren Panzer-Angriff, um sie zu töten und haltet euer Leben immer schön aufgefüllt. Wenn sie tot sind, ergreift von ihnen Besitz. Geht die Rampe draußen, wo der erste Schlüssel war. Macht euch auf den Weg über die vielen Rampen. Wenn ihr zu

22



dem Baum kommt, springt, aber zielt nicht auf den Baum sondern daneben, sonst prallt ihr total nervig davon ab. Springt nach oben am Baumvorsprung zu den Rampen darunter, um die Gorillas zu finden. Feuert viele Gorillas ab, um sie beide umzulegen und von einem davon Besitz zu ergreifen. Um die übrigen beiden Schlüssel zu finden, macht euch dann auf den Weg zum Hinderniskurs auf dem Weg zu den Gorillas und schwingt mit Hilfe der Weinranken darüber. Für den letzten Schlüssel müßt ihr die Blöcke vor den beiden Flammen hochspringen (als Gorilla), und die Stufen vor dem Stamm hoch. Hopst über die Hängebrücke, immer einen Stamm auf einmal. Am Ende wartet der letzte Schlüssel (Verwendet den Doppelsprung des Gorillas).

Jetzt geht es zur Plattform mit den drei Schlüssellochern, um den Teleporter zu finden.

## LEVEL 23 EVO'S ESCAPE

**Tiere:** Chamäleon, Papagei, Hyäne, Hyänen-Biker, Piranha, Nilpferd, Gorilla, Elefant, Löwe und Schildkrötenpanzer.

**Anleitung:** Für diesen Level hier kann man eigentlich nur schwerlich eine Anleitung schreiben, aber ein paar Sachen sind doch erwähnenswert. Die größeren Tiere bringen gewöhnlich etwas weniger Punkte ein als die kleineren. Der Piranha und die Chamäleons sind am meisten wert. Wenn ihr zur "Entenschieß"-Zone kommt, könnt ihr eure Waffen aufmotzen. Die Schildkröten zu erwischen, kann ganz

schön haarig sein, aber die Chamäleons sind noch schwerer. Wenn ihr die Homing Missiles einpacken könnt, dann holt sie euch auch. Ihr werdet mindesten 12000 Punkte brauchen, um das zu vollenden. Dann wird ein Chamäleon erscheinen, das ihr von oben in die ewigen Jagdgründe schicken müßt. Wenn ihr das geschafft habt, bekommt ihr Evos Beine.

## LEVEL 24 FUN IN THE SUN

**Tiere:** Kamel, Wüstenfuchs, und Geier

**Anleitung:** Geht nach vorne und tötet die beiden Kamele mit eurer Kanonenkugel-Attacke. Verwendet das Kamel, um die Metallkiste näher an die Tür in der Mitte ranzuschieben, damit ihr zum Fuchs hoch kommt. Geht durch die Tür und bedient den Hebel um die Ölpumpe zu aktivieren. Springt auf den Block, der sich jetzt bewegt und springt rüber zu der Plattform, und bedient den Schalter.

Das wird dann einen Lift neben dem Schalter aktivieren. Geht jetzt hoch und herum zu den brennenden Blöcken. Springt, wenn die Flammen ausgehen. Springt zur sandigen Plattform und tötet den Geier. Aufpassen auf seine Klauen-Attacke. Wenn er mal tot ist, ergreift vom dem Gummiaowler Besitz und fliegt rüber zum ersten Ventil. Geht weiter rum zum nächsten und so weiter. Wenn sie mal alle aktiviert sind, könnt ihr weiter zur Ölpumpe gehen und durch den jetzt freigegeben Teleporter rausbeamen.

## LEVEL 25 HOT CROSS BUNS

**Tiere:** Kanonenkamel, Drehender Fuchs, Geier und Skorpion

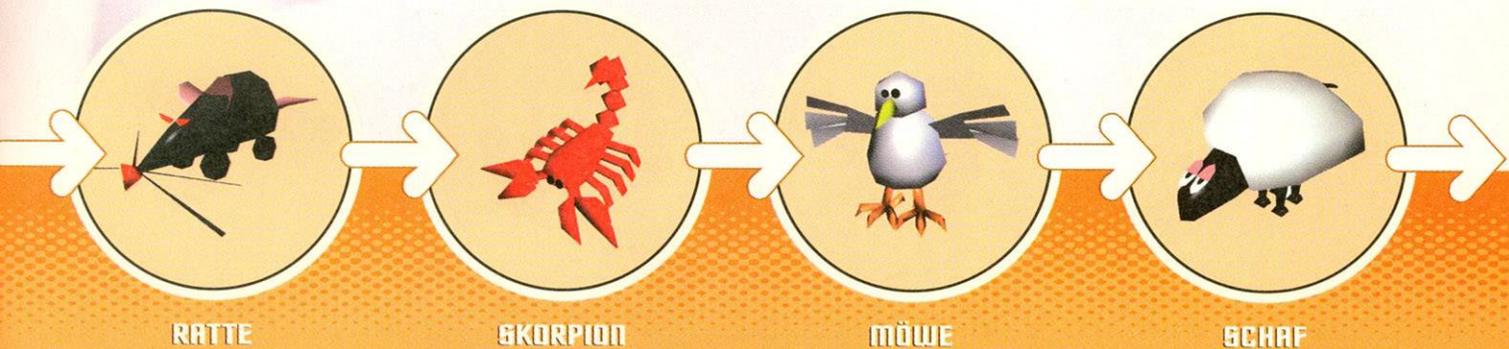
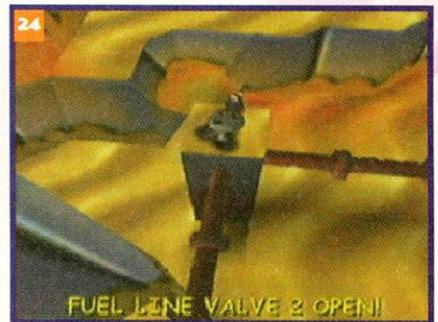
**Anleitung:** Geht vorwärts und tötet die drei Füchse mit euren Kanonenkugeln. Macht dann den Geier kalt. Jagt den Lautsprecher hoch, bevor ihr weiter geht. Ergreift vom Geier Besitz und schnappt euch das Kamel. Bringt es rüber zum Stachelbett

im engen Korridor. Kehrt jetzt zurück und holt euch einen Fuchs. Wenn ihr mal auf der anderen Seite seid, dann verwendet das Kamel, um den Lautsprecher hochzujagen. Bedient den Schalter, um den ersten Kreis anzuheben. Geht jetzt im Kamel in die neue Zone. Tötet alle Skorpione von einer gewissen Entfernung mit den Kanonenkugel (Es gibt noch eine auf der Plattform hinten). Wenn sie mal alle tot sind, ergreift von einem Besitz und geht in die kleinen Löcher. Folgt den Passagen herum, bis ihr zur einem anderen Schalter kommt. Bedient ihn und kehrt zum Geier zurück. Bringt den Geier zum Vorsprung hinten mit einem Fuchs in euren Krallen. Wenn ihr den Schalter findet, laßt die Leiche des Geiers darauf liegen, um ihn aktiviert zu halten. Bringt den Fuchs jetzt sehr schnell zu den Kreisblöcken, bevor sie sich wieder zurückbewegen. Dann wird der Teleporter aktiv.

## LEVEL 26 STING IN THE TAIL

**Tiere:** Skorpion, Känguruh, Drehender Fuchs und Geier

**Anleitung:** Das hier ist ein ziemlich einfacher Level. Geht die Rampe hoch und vermeidet die Skorpione und macht euch auf den Weg über die Wand zum nächsten Abschnitt. Geht über die Metallbrücke und springt auf die niedrigste Plattform. Macht euch auf den Weg nach oben, wo ihr zwei Känguruhs finden werdet. Tötet sie mit eurer Drehattacke und springt. Das kann recht schwer sein, weil sie ziemlich viel herumphüpfen. Hopst jetzt bis





**LEVEL 28**  
**WHIRLWIND TOUR**

**Tiere:** Kanonenkamel, Skorpion, Wüstenfuchs, Känguruh, und Geier.

**Anleitung:** Raus ins Wasser und nach links rüberschwimmen, wo ihr raussteigen könnt. Tötet den Skorpion mit euren Kanonenkugeln und geht dann auf die Plattform mit den Windströmungen.

Stellt euch neben der kleinen Brücke in der Mitte auf, und wenn der Wind nachläßt, verwendet den Warp Move des Kamels, um somit zur Brücke zu gelangen. Folgt nun dem Pfad nach rechts herum und geht dann die verschiedenen Rampen hoch. Tötet dabei unterwegs die Skorpione. Wenn ihr zu den zwei Wüstenfüchsen kommt, eliminiert die beiden mit den Kanonenkugeln und ergreift von einem Besitz. Geht jetzt auf der anderen Seite wieder hoch und verwendet dabei die Holzkisten im Wasser. Springt die Pyramide hoch und tötet das Känguruh. Doch das kann ziemlich lang dauern, weil das Känguruh sich vor euch verstecken wird. Es kann euch auch ganz schnell abmurksen, also sichergehen, daß die Healthleiste recht gesund aussieht. Wenn ihr das Känguruh habt, geht wieder zu den Plattformen in der Nähe der Füchse zurück, und springt zur hohen Plattform hoch. Bringt die beiden Geier um und ergreift von einem Besitz, fliegt zum Pyramiden-

zur Metallpyramide und verwendet dann die Plattform, um den Gipfel zu erreichen. Oben warten zwei Geier, die ihr töten müßt. Wenn ihr sie umgelegt habt, ergreift von einem Besitz und geht zum Fuchs zurück. Schnappt euch den Fuchs in euren Krallen, und fliegt damit zur Plattform mit den Steinbögen. Wenn ihr nach oben kommt, ergreift vom Fuchs Besitz, damit ihr durch die enge Lücke zum Teleporter schlüpfen könnt.

**LEVEL 27**  
**BORASSIC PARK**

**Tiere:** Wüstenfuchs, Känguruh, und Geier

**Anleitung:** Geht nach vorne und schaut euch die erste der vier Kameras an. Geht weiter und schaut euch die nächste an. Wenn ihr zu den Knochen kommt, dann haltet nach der nächsten Kamera Ausschau. Windet euch jetzt durch die

Rippen, bis ihr den Kopf erreicht. Springt auf den Kopf hoch und verwendet dabei die Nüstern als eine Stufe. Seht euch die letzte Kamera an. Geht jetzt runter, hoch, und dann links (von der Nasenspitze aus gesehen). Arbeitet euch durch die Wege, bis ihr auf eine Rampe steht, die zu Flecken mit vielen Löchern im Boden führt. In der Ecke steht ein Känguruh. Legt es sofort mit euren Bomben um und ergreift dann davon Besitz. Bringt das Känguruh rüber zur Plattform neben dem schwarzen Loch mit den kreisenden Felsbrocken. Springt dann auf den Vorsprung hoch und hopst zu den Rippen daneben rüber. Wenn ihr oben ankommt, wird ein starker Wind wehen. Verwendet den, um auf die andere Seite rüberzuspringen, wo zwei Geier auf euch lauern. Sie werden abheben, also folgt ihnen und schickt einen davon ins Jenseits. Mit dem Geier müßt ihr nun zum Teleporter fliegen und rausgehen. Damit ist dieser Level auch erledigt. Kurz durchatmen, dann geht es weiter, Freunde.



SCHILDKRÖTENPANZER

WALROSS

HUND

SCHAF

Gebiet rüber und fliegt zur höchsten Plattform von den Dreien. Wenn ihr angekommen seid, fliegt zur höheren Plattform, die gleich neben der Weltgrenze liegt. Fliegt zur nächsten daneben und dann auf die Plattform mit dem Teleporter drauf.

## LEVEL 29

### SHIFTING SANDS

**Tiere:** Drehender Fuchs, Geier und Pogo-Stick Känguruhs

**Anleitung:** Ihr fangt flüßaufwärts an. Geht nicht als Fuchs ins Wasser, sonst sauft ihr ganz schnell ab. Verwendet die verschiedenen Plattformen, um hier ans Ende zu kommen. Springt auf die Kiste, um weiter flüßabwärts getragen zu werden. Die Kiste wird nahe dem Ende explodieren und euch hier ins Wasser schmeißen. Wenn ihr dann zum Grund des Wasserfalls kommt, sammelt die Health ein. Ihr werdet ein gestreiftes Zelt bemerken. Das hebt und senkt bestimmte Gebiete an. Verwendet es und schaut nun mal, was sich verändert. Hier könnt ihr sogar eine Abkürzung nehmen. Wenn ihr die Plattform rechts vom Fernseher hochgeht, könnt ihr obere Seite verwenden, um rüber zu kommen. Das spart euch massig Zeit. Erledigt das Känguruh und ergreift von ihm Besitz. Ihr könnt einen Geier auf der gegenüber liegenden Plattform sehen. Zu dem kommt ihr nur, wenn ihr auf die Plattformen direkt vor dem Vogel springt. Die beste Technik besteht hier darin, die Sprung- und Feuertasten ständig gedrückt zu halten, bis ihr ihm den Rest gegeben habt. Das kann Ewigkeiten dauern, hier ist Geduld angesagt. Wenn er dann endlich den Geist aufgegeben hat, ergreift von dem blöden Vogel Besitz, schnappt euch den Fuchs mit euren Klauen und bringt ihn nun zum Teleporter rüber. Verwendet den Fuchs, um zwischen den engen Säulen durchzuschlüpfen.



## LEVEL 30

### PUNCH UP PYRAMID

**Tiere:** Kamel, Kanonenkamel und Känguruh

**Anleitung:** In diesem Level müßt ihr es mit drei Tieren im Ring aufnehmen, um zu gewinnen.

Runde eins: Diese Runde ist sehr einfach. Einfach nur dicht ran und immer druff. Werft nach jeder Runde ein Auge auf die Gesundheit, die in euer Ecke erscheint, oder kurz nachdem ihr sie auf die Matte geschickt habt.

Runde zwei: Jetzt müßt ihr mit dem Kanonenkamel in die Schlacht ziehen. Bleibt einfach aus der Schußlinie seiner Kanone, und geht dann rein und verabreicht ihm eine gute Abreibung. Vorsicht mit der Gesundheit!

Runde drei: Dieses Mal tretet ihr gegen euren Känguruh-Bruder an. Am besten tötet ihr ihn, indem ihr ihn dazu verlockt, euch zu boxen, und dann aus der Bahn hopst. Wenn er sich zurückzieht, um seine Fäuste neu



aufzuladen, stürzt euch auf ihn mit Gebrüll. Aber nie lange zu nahe dran bleiben.

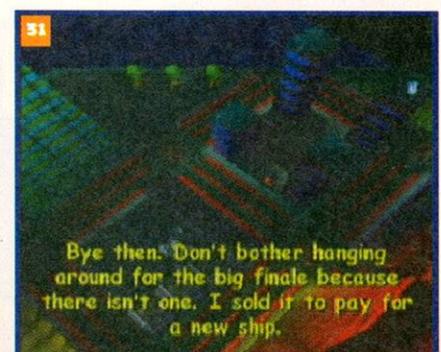
Wie bei den anderen, müßt ihr ihn ein drittes Mal umnieten, bevor er flachliegt.

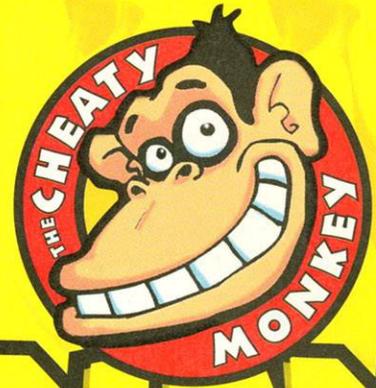
## LEVEL 31

### BIG CELEBRATION PARADE

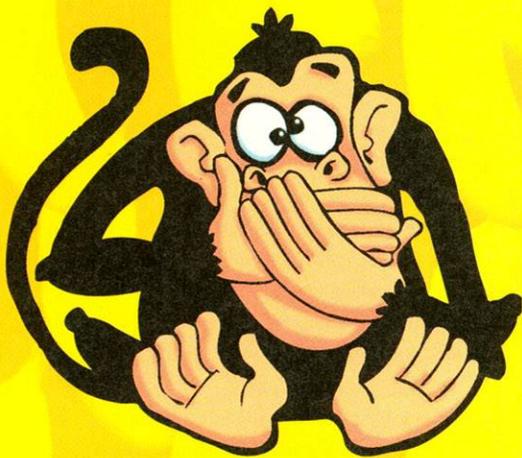
**Tiere:** Evo. (Man kann von keinen anderen Feinden Besitz ergreifen, aber die hier sind auch mit dabei): Springy Hammel, Doppeldeckerhund, Ratte, Rattenkönig, Fuchs, Frosch, Raketenfuchs, Rennmaus und Rennhund.

**Anleitung:** Geht den Korridor runter, bis ihr zum Hirnding kommt. Ein paar Treffer mit eurem Laser braten es gut durch. Dadurch werdet ihr auf die Erde abstürzen. Jetzt könnt ihr euer Fahrzeug verlassen und auf die Stadt zugehen. Man sagt euch jetzt, daß ihr alle entflohenen Türme um die Stadt in zwanzig Minuten um die Ecke bringen müßt. Am besten geht ihr anfangs zum großen Park in der Mitte, denn hier gibt es viele Tiere. Insgesamt dreht ihr am besten einfach eure Kreise und schaltet alles aus, was im Weg steht. Achtet auf die Autos, die hier rumfahren. Wenn ihr eins davon in die Luft jagt, werden euch fünf Strafsekunden abgezogen. Ein paar davon könnt ihr euch aber leisten, also zerbrecht euch nicht zu sehr den Kopf. Wenn ihr mal alles getötet habt, habt ihr das Spiel vollendet. **Wir gratulieren!**





# FRISCHE BANANEN



**"Ich bin ein Affenmann, mit Bananen in der Hand, Ooh Aah Ooh Aah!"**  
**Genug Gelang und frische Bananen, ooh aah. Die Leute von 64 Strategien haben wieder mal die neuesten Cheats besorgt. Daher werden sie von mir mit den frischesten Bananen belohnt, die Mensch oder Affe je gesehen haben!**

## BODY HARVEST



Um diese Cheats zu aktivieren, braucht ihr diesen Schlüssel: Der D-Pad betätigt Hoch, Runter, Links, Rechts (h,r,l,r). Kameratasten – Nord, Süden, Osten, Westen (n,s,o,w). A = a und B = b.

Benutzt diese Tasten für folgende Cheats: :  
**Surreal** – Verwandelt alles in Wackelpudding  
**Durable** – Gibt euch volle Gesundheit (oder Treibstoff & Gesundheit, wenn ihr in einem Fahrzeug seid ).  
**Arsenal** – Alle Waffen



# GLOVER



## EINEN CHEAT AKTIVIEREN:

1. Betretet einen Level und pausiert das Spiel.
2. Die Cheats betätigen, indem ihr absichtlich und langsam die gelben Kameratasten drückt.
3. Nachdem der Cheat eingegeben wurde, erscheint die Bestätigung und das Spiel wird weitergehen.

Anmerkung: Diese Cheats sind nicht für normales Gameplay gedacht, daher bekommt ihr eventuell grafische, progressive oder Spiel Probleme, nachdem ihr einen Cheat oder eine Cheat-Kombination benutzt habt.

Folgende Cheats sind gut für Anfänger:

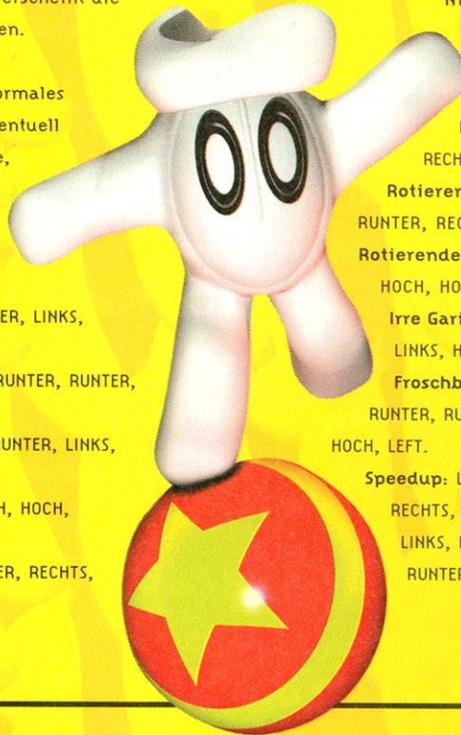
**Öffnet Portale:** HOCH, RECHTS, RECHTS, RUNTER, LINKS, RUNTER, HOCH, RECHTS.

**Alle Cheats aus:** RUNTER, RUNTER, RUNTER, RUNTER, RUNTER, RUNTER, RUNTER, RUNTER.

**Garibs lokalisieren:** LINKS, HOCH, RECHTS, RUNTER, LINKS, HOCH, LINKS, LINKS.

**Unendliche Leben:** HOCH, HOCH, HOCH, HOCH, HOCH, RECHTS, RECHTS, RECHTS.

**Unendliche Energie:** RECHTS, RECHTS, RUNTER, RECHTS, RECHTS, RECHTS, HOCH, LINKS.



Folgende sind weniger Cheats als Einzigartigkeiten, die in das Spiel installiert werden:

**Powerball:** HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, HOCH, RUNTER, LINKS, HOCH.

**Control Ball:** LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, HOCH, RUNTER, RECHTS, RECHTS.

**Feind Ball:** LINKS, RUNTER, HOCH, RECHTS, LINKS, LINKS, RUNTER, RUNTER.

**Niedrige Schwerkraft:** LINKS, LINKS, HOCH, LINKS, RECHTS, HOCH, HOCH, HOCH.

**Big Ball:** RUNTER, RUNTER, HOCH, RUNTER, RUNTER, LINKS, RECHTS, RUNTER.

**Fischauge:** LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS.

**Rotierende Kamera - R:** LINKS, RECHTS, HOCH, HOCH, RUNTER, RECHTS, RUNTER, RECHTS.

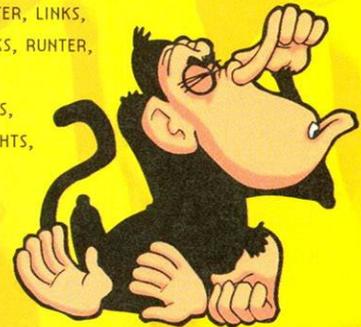
**Rotierende Kamera - L:** RECHTS, RUNTER, RECHTS, RUNTER, HOCH, HOCH, RECHTS, LINKS.

**Irre Garibs:** RUNTER, RECHTS, RUNTER, HOCH, LINKS, RUNTER, LINKS, HOCH.

**Froschbann:** RUNTER, LINKS, RUNTER, RUNTER, LINKS, RUNTER,

HOCH, LEFT.

**Speedup:** LINKS, LINKS, RECHTS, HOCH, RECHTS, LINKS, RUNTER, RUNTER.



# WWF WARZONE



## ANDERN WRESTLER RUFEN

Hier sind die Geheimcodes mit denen ihr Experten Computerhilfe rufen könnt, während ihr kämpft. Haltet während eines Kampfes alle Tasten zusammen. Seid gewarnt, denn das bedeutet eine sofortige Disqualifikation.

**Ahmed** - L, R, Z, Unten-C, Hoch.

**Bret Hart** - L, R, Z, Links-C, Links.

**Bulldog** - L, R, Z, A, Links.

**Faarooq** - L, R, Z, B, Hoch.

**Goldust** - L, R, Z, B, Rechts.

**Kane** - L, R, Z, B, Runter.

**Shamrock** - L, R, Z, A, Runter.

**Mankind** - L, R, Z, Links-C, Hoch.

**Mosh** - L, R, Z, Unten-C, Runter.

**Owen Hart** - L, R, Z, Unten-C, Links.



**Rock** - L, R, Z, A, Rechts.

**Shawn Micheals** - L, R, Z, B, Links.

**Steve Austin** - L, R, Z, A, Hoch.

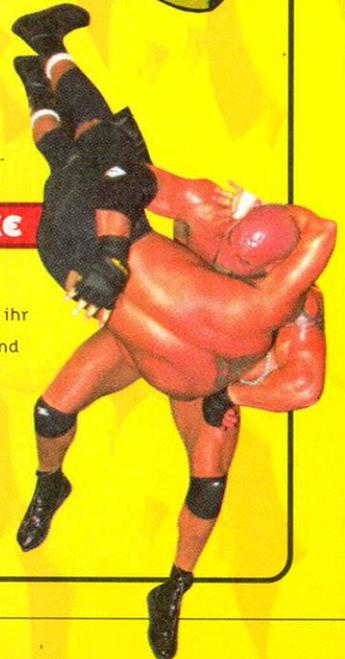
**Thrasher** - L, R, Z, Links-C, Runter.

**Triple H** - L, R, Z, Links-C, Rechts.

**Undertaker** - L, R, Z, Unten-C, Rechts.

## SPIELT RATTLESNAKE

Erschafft einen Wrestler, indem ihr nur 40 der 50 Attribute nehmt und mit ihm das Spiel auf mittlerer Schwierigkeitsstufe beendet. Nun könnt ihr als Rattlesnake spielen.





Rapide Publishing Limited,  
1 Roman Court, 48 New North Road,  
GB-Exeter EX4 4EP  
Tel: 0044 1392 495155  
Fax: 0044 1392 491135  
Company registered in England  
No. 3606198

**Chefredakteur**

Jon Bruford

**Autor**

Paul Stocks

**Redaktion/Übersetzung**

Dagmar Gove  
Elke Lackermeier

**Designer**

Marieclare Holder

**Produktionsleiter**

Steve Michaels  
steve@rapide.co.uk

**Produktionsassistenten**

Brian Garwood  
Andy Dunn

**Herausgeber**

Andrew Collins  
andy@rapide.co.uk

**Finanzdirektor**

Jerry Davison  
jerryd@dircon.co.uk

**Produktionsdirektor**

Mark Ayshford  
ayshie@rapide.co.uk

**Geschäftsführer**

Mark Smith  
marksmith@rapide.co.uk

**Verlag**

Rapide Publishing Limited  
1 Roman Court, 48 New North Road  
GB-Exeter EX4 4EP  
Tel: 0044 1392 495155  
Fax: 0044 1392 491135

**Druck**

Acorn Web Offset Ltd. GB

**Vertrieb**

VPM Wiesbaden  
Postfach 5707  
D-65047 Wiesbaden  
Fr. Bergius Straße 20  
D-65203 Wiesbaden

64 Strategien

© Rapide Publishing Limited

64 STRATEGIEN ist eine völlig unabhängige Publikation und in keiner Weise mit Nintendo of America Inc. Nintendo of Japan Inc. assoziiert. Alle Meinungen sind unabhängig und geben die Ansichten der Autoren und nicht unbedingt die Ansichten von Nintendo, deren Software-Partnern und Drittparteien wieder. Alle Warenzeichen und Copyrights werden anerkannt. Kein Teil dieses Magazins darf ohne ausdrückliche Genehmigung des Verlegers weder teilweise noch ganz reproduziert werden.

**RAPIDE** LE

# Jetzt geht's hier richtig rund...

Nun, wir steuern so langsam auf den Frühling zu und die weltbeste Konsole ist noch immer Lichtjahre vor ihrer Zeit. Die Spiele werden größer, besser und härter. Das Millennium kommt immer näher, im Radio hört man nonstop Fat Boy Slim und wir arbeiten unermüdlich, um euch die besten Lösungen für die besten Spiele zu bieten. Wenn ihr ganz brav seid, dann werden wir euch beim nächsten Mal Wipeout, Turok 2 und Zelda bringen. Vielleicht haben wir als Nachtschlag sogar noch Body Harvest mit dabei...



Nächsten Monat





**64 STRATEGIEN**

# 64<sup>n64</sup> strategien

**RAPIDE<sup>LE</sup>**

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