

Team Buddies FAQ/Walkthrough (German)

by Guido Mersmann

Updated to v2.40 on Oct 10, 2001

Team Buddies - FAQ/Walkthrou
System: Playstation
This document Copyright 2001 Guido Mersmann
Author: Guido Mersmann
Language: Deutsch
Version: 2.40
Date: 10.10.01
EMail: geit@gmx.de

Inhalt:

1. Vorwort
2. Allgemeine Hinweise
 - 2.1 Wichtige Informationen zu diesem FAQ/Walkthrou
 - 2.2 Pflanzen, Bäume, Gebäude etc.
 - 2.3 Tricks beim Nahkampf
 - 2.4 Alternative Waffenklau
 - 2.5 Blaue Kisten
 - 2.6 Fahrzeuge
3. Die Einzelspieler Missionen
4. Der Mehrspielermodus
 - 4.1 Auf Leben und Tod
 - 4.2 Herrschaft
 - 4.3 Beutezug
 - 4.4 Bomb-Ball
5. Kampflimit
6. Kleidung
7. Geist
8. Kampfspielzeuge
 - 8.1 Buddies
 - 8.2 Fahrzeuge
 - 8.3 Flugzeuge
 - 8.4 Geschütztürme
 - 8.4 Panzer
 - 8.6 Waffen
 - 8.7 Powerups
9. Cheats
10. Credits

1. Vorwort

Ich halte Team Buddies für eins der besten Playstation-Spiele überhaupt. Die Schwierigkeit ist teilweise recht hoch, aber meistens gibt es einen Weg die Missionen recht einfach zu lösen. Die letzte Mission ist allerdings wirklich der Hammer und verdammt schwer. Mit zwei oder mehr Spielern macht das Spiel einfach nur höllischen Spaß! Da man die Intelligenz der "Hilfs"-Buddies einstellen kann können auch Anfänger und Profis zusammen spielen, ohne das jemand wirklich

benachteiligt ist. Mich würden eure Meinungen zum Spiel interessieren und außerdem wünsche ich mir eine Mission-Disk von Psygnosis/Sony!

Ich würde mich über jegliche zusätzliche Informationen zum Spiel und Kontakt zu anderen Fans dieses Spiels sehr freuen.

2. Allgemeine Hinweise

2.1 Wichtige Informationen zu diesem FAQ/Walkthrou

Wenn vom Spielfeld die Rede ist, dann ist damit der gesamte Level gemeint und nicht der Kartenausschnitt.

Ich habe bewußt keine Teamfarben genannt, weil die Gegner immer Farben bekommen, die der Spieler nicht hat. Also wäre die Bezeichnung "Gelbes Team" schon ungültig, wenn der Spieler eine andere Farbe als ich (z.B. Gelb) gewählt hat. Darum finden sich im Text nur Richtungsanweisungen.

Die Richtungsanweisungen der Missionen beziehen sich alle auf die Blickrichtung bei Spielbeginn. Wenn von "oben" die Rede ist, dann muß der Spieler Richtung obere Bildschirmkante laufen.

2.2 Versteckte Waffen, Schalter, Pflanzen, Bäume und Gebäude

In jedem Level gibt es versteckte Waffen, Schalter. Gerade Pflanzen, Bäume, Gebäude enthalten oft nützliche Dinge. Ja selbst die Schilder, die dem Spieler den Weg zur Abwurfzone zeigen enthalten nützliche Dinge. Diese sind immer an der selben Stelle, also merken und später gezieht benutzen. Besonders Basisreparaturen sind sehr wichtig um Zeit zu gewinnen.

Generell gilt zwar: Alles was bei Beschuss wackelt kann man auch vernichten! Es kann aber auch passieren, das der Inhalt des Gegenstands in keinem Verhältnis zum Aufwand steht. Einige Bäume oder Gebäude sind extrem zäh und selbst mit einem Panzer braucht man ewig, um sie zu zerstören. Was nützt es wenn man 200 Schuss benötigt um 50 zu bekommen!

2.3 Tricks beim Nahkampf

"Mit der R1 Taste kann man einen Gegner ins Visier nehmen" steht in der Anleitung. Das man dabei auch ohne Einschränkungen vor einem Gegner weglaufen kann, ist einfach nur praktisch. Dank der fehlenden Knie können die Buddies rückwärts genauso schnell laufen und springen wie vorwärts! :)

Trifft man auf einen stark schwitzenden Buddie, dann sollte man sich die Zeit nehmen und ihm den Rest geben, weil das erstens sehr human ist und zweitens ist man ohne Gefahr einen Buddie los.

Die Befehlsgewalt wird leider oft nur für den Bau von Waffen benutzt. Gerade im Mehrspielermodus ist es von Vorteil, das Team auf einen stark bewaffneten Gegner, ein gegnerisches Fahrzeug oder eine Basis zu hetzen. Man selbst kann dann die zur Verteidigung eilenden Buddies auf dem Radar lokalisieren und angreifen. Durch den massiven Beschuss von bis zu 3 Buddies ist eine Basis sehr schnell zerstört.

Waffen mit Feuerwirkung (Flammenwerfer, Ankh, Blitzkanonen, ...) sind im Nahkampf besser als Geschosswaffen, da ein Gegner auch noch Energie

verliert, wenn er brennend davon läuft. Gleiches gilt für den Angriff auf Gebäude und Basen. Solange etwas brennt, nimmt es Schaden.

Waffen mit Eiswirkung (Eiskanonen, Eisgranaten) bringen nicht nur Schaden, sondern erhöhen die Verwundbarkeit. Gerät ein abgekühlter Buddie in eine Explosion verliert er deutlich mehr Energie, als ein taufrischer Buddie.

2.4 Alternative Waffenklau

Hat man keine Waffe oder Munition mehr, dann kann man auch einen gegnerischen Buddie solange schlagen, bis er platzt und die Reste einsammeln. Das funktioniert sehr gut, wenn er z.B. selbst keine Munition mehr hat, oder geschwächt flüchtet.

Es ist möglich den Gegnern Waffen aus der Hand zu klauen. Im getarteten Zustand prügelt man solange auf einen Gegner ein, bis dieser die Waffe übergibt. Das ist eine sehr effektive Methode sich Waffen anzueignen.

Es gibt auch eine Methode größere Waffen direkt vom Stapelfeld des Gegners zu stehlen. Ideal ist hier zwar auch der Tarnmodus, aber auch ohne ist es ein leichtes ein beliebiges Fahrzeug, Flugzeug oder Waffe an sich zu nehmen. Da man die Kisten auf dem Stapelfeld nicht öffnen kann, wartet man darauf das der Gegner den z.B. Panzer auspackt. Jetzt schnell mit der Kreistaste einsteigen und losbrausen. Das funktioniert auch allen anderen Waffen. Diese Technik ist besonders beim Multiplayer Spiel sehr hilfreich, wenn man als Geist wiederkehrt und keine Basis mehr hat. Natürlich muß man schneller sein, als der rechtmäßige Besitzer.

Oft empfindet man bessere Waffen als schlechter. So finde ich eine gute Uzi besser als eine Pumpgun. Wenn man eine Uzi findet kann man sie nicht sammeln, weil man ja bereits eine vermeintlich bessere Waffe hat. Die Waffe verpufft einfach beim Sammeln. Abhilfe schafft das entsorgen der Waffe durch das gleichzeitiges Drücken von "Quadrat" und "Kreis". Jetzt die neue Waffe sammeln und fertig.

2.5 Blaue Kisten

Das eine blaue Kiste das Resultat aufwertet ist klar, aber das sich die Waffen auch durch unterschiedliche Effektivität auszeichnen, ist ebenfalls zu beachten. Viele Waffen benötigen sehr viele Munitionseinheiten für einen Schuss, während die größere Version nicht nur mehr Schaden anrichtet, sondern auch weniger Munition braucht. Also besser einmal für eine blaue Kiste laufen, als später nur noch Munition zu suchen.

Blaue Kisten sind sehr selten, das wissen auch die eigenen Buddies und versuchen diese zu organisieren. Findet man eine Kiste im Gelände, dann kann man den Buddies befehlen, diese zu holen.

2.6 Fahrzeuge

Fahrzeuge mit eigenen Geschützen bieten unendlich Munition und wirken gleichzeitig wie ein Schild! Solange ein Buddie also z.B. in einem Panzer sitzt kann er feuern so lange er will, ohne eigene Munition zu verbrauchen.

Wenn ein Fahrzeug nicht mehr schießt, dann sofort raus und Abstand gewinnen. Es wird explodieren und weil das nicht besonders Gesund ist,

sollte man nicht drinsitzen oder daneben stehen. Das gleiche gilt natürlich auch für feststehende Geschütztürme.

Panzer die mit einzelnen Kugeln schießen sollte man vermeiden, da sie sehr langsam schießen und dadurch meist vom Feind vernichtet sind, bevor das eigentliche Ziel vernichtet wurde. Besser sind Raketen, besser noch Gattling oder Feuervarianten, da man hier wesentlich mehr Schaden anrichten kann. Besonders letztere Version ist sehr geeignet um gegnerische Buddies gezieht aus dem Spiel zu nehmen.

Ebenfalls sollte man vermeiden Steigungen zu befahren. Generell sind die kein Problem, aber abhängig vom Fahrzeug, wird man sehr viel langsamer. Bombenkrater z.B. sollte man umfahren, weil das oft schneller geht, als das durchqueren.

3. Die Einzelspieler Missionen

Die Sterne geben die Schwierigkeit der Missionen an. Die Angaben basieren natürlich nur auf meine Erfahrung.

Welt 1: Central Park

Generell:

Die ideale Waffe um Gegner aufzuhalten und zu erledigen ist eine Super-Uzi (Blaue Kiste). Die Zielautomatik tut ihr übriges. Die Bazooka ist zwar nett, aber in beiden Ausführungen zu langsam und zu ungenau.

Die Gegner stürmen beim Angriff in scharen herbei. Also besser schnell zu nächsten Basis und dort weiterballern. Dadurch werden die Teams von Bauarbeiten abgehalten. Wenn die Gegner wütend hinter dem Spieler her rennen (z.B. weil man die Basis zerstört hat), dann ist es taktisch nicht schlecht in eine Gruppe anders farbiger Buddies zu laufen. Die dezimieren dann das Team, das sich nicht mehr regenerieren kann. Alternativ kann man dem Mopp auch zur nächsten Basis mitnehmen und dort hinter dem Gebäude Stellung beziehen.

Hügelschlacht *

Hier kann man sich richtig austoben und ein Gefühl für das Spiel bekommen. Spezielle Taktik ist eigentlich nicht erforderlich. Nach links unten laufen und den Buddie plätten. Fertig! Etwa 20 Sekunden und die Mission ist geschafft!

Fahr wieder Rad *

Diese Mission ist ebenfalls simpel. Gleich zu mit der Dreieckstaste den zweiten Buddie auswählen, da der bereits eine Uzi hat. Der iwrd nicht gebraucht, kann aber ein Team zusammenstellen. Jetzt rechts vom Abstellfeld hochlaufen, bis man an den Hügel mit dahintergelegener Straße kommt. Die Parkbank, die sich dort befindet, zerstören. Dadurch wird in einem Minisee auf der rechten Spielfeldhälfte eine Megakiste abgeworfen, die ein Gattlinggewehr enthält. Mit dieser Bewaffnung und der Zieleinrichtung ist es ein leichtes die Gegner zu vernichten. Das

im Briefing beschriebene "Werkzeug" ist eben dieses normale Gattlinggewehr. Jetzt von unten auf die Wegfahrsperrre schießen und mit dem Fahrrad nach Hause fahren. Es ist nicht nötig die Straße zu benutzen, da das Fahrrad voll geländetauglich ist.

Alles Mist **

Eine Waffe und einen Buddie erstellen, der das restliche Team baut! Dann mit dem eigenen Buddie losziehen und das Hauptquartier des Gegners und den Gegner selber zerstören. Die Mülleimer aufstellen und den Müll aufsammeln. Aufpassen! Erst die 10 Teile Müll aufsammeln und dann die letzte Tonne ausstellen, damit die Mission ein voller Erfolg wird.

Hunde die Knallen ***

Sofort nach rechts und dann am Spielfeld rand etwas hochlaufen. Dabei den zweiten Buddie auf Automatik schalten. Etwas links vom Rand liegt ein Gattlinggewehr in einem See. Damit in Richtung Gegner laufen und die frohe Botschaft verkünden. Besonders die Hunde plätten, die aus den Hundehütten kommen. Jetzt müssen eigentlich nur noch die Hunde aufgehalten werden. Das mittlerweile mit Panzern ausgerüstete Team sollte jetzt direkt auf die Hunde angesetzt werden. Sollte ein Hund die eigene Basis erreichen, dann kann man ihn bequem mit dem Gattlinggewehr wegsschießen und dann mittels Zielautomatik zerplatzen lassen.

Nach etwa drei Minuten wird eine Megakiste abgeworfen, die man aber getrost vergessen kann. Der Vollständigkeit halber sei gesagt, sie liegt links von der eigenen Basis und enthält ein Motorrad.

Welt 2: Wahnsinnige Weiten

Generell:

Nach Möglichkeit mit einer Gattlingwaffe ausstatten!

Trügerisches Landleben ****

Die verschiedenen Mulden tragen den Spieler an verschiedene Stellen des Spielfeldes. Also merken und richtig einsetzen. Ich hab die Erfahrung gemacht, das hier der Alleingang die beste Wahl ist. Die Kisten reichen genau aus, um einen normalen Buddie und zwei Gattlinggewehre zu bauen. Damit greift man dann die beiden Hauptquartiere an und vernichtet die Gegner. Der Traktor steht unten in der Mitte des Spielfeldes und braucht nur noch neben die eigenen Basis gebracht zu werden. Achtung! Der Kautz der oben an der eigenen Basis rumläuft ist der Bauer. Stirb er, ist die Mission gescheitert.

Die im Briefing angesprochene Megakiste kann man vergessen. Die Mission dauert länger und ist schwerer und man bekommt nur eine Super Minirakete, die es mit der Gattling nicht aufnehmen kann.

Schweinchen in der Grube ***

Wieder eine Gattlingwaffe bauen und losziehen. Ein Team nach dem anderen auslöschen und das jeweilige Schwein in den Trog in die Mitte

legen. Vorsicht den Schweinen darf nichts passieren.

Rechts am Bildschirmrand befindet sich eine Windmühle. Diese sollte man zerstören um an einen Flammenwerfer und ein Munitionsdepot zu kommen, damit wird die Sache viel einfacher.

Die Megakiste enthält einen motorisierten Gleiter, mit dem man Granaten abwerfen kann. Die Kiste landet rechts unterhalb des Schweinetroges!

Steinbruch der Streitigkeiten ***

Schnell eine Waffe bauen und die Hauptquartiere der Gegner eliminieren. Die kleine Abwurfzone ist durch die zentrale Lage stark umkämpft. Also zum Nachladen und Gesunden besser die blauen Kisten benutzen, die man durch die Felsspalten erreicht. Ansonsten ein Kinderspiel!

Links unten in der Spielfeldecke findet sich ein Golfwagen, der aber so wenig PS hat, das man ihn gleich stehen lassen kann.

Die Rong-Brüder *****

Diese Mission kann sehr frustrierend sein (Ladezeiten). Gleich zu Beginn sollte die Vogelperspektive aktiviert werden. Dann nach rechts oben laufen und in der Kurve auf die ersten Bomben warten. Diese sollten dann die Straße nach unten geworfen werden. Immer werfen und sofort in die andere Richtung lenken um Abstand zu gewinnen. Der Bus selber ist kein Problem, da er immer in Bewegung und robust wie ein Panzer ist. Die zweite Lage Bomben nach unten über die Straße werfen. Die ersten vier Bomben sind relevant, danach ist der erste General in Sicherheit. Erst nach dem nächsten Halt sind wieder 4 Bomben wichtig und so weiter. Zwischendurch kann man die Abwurfzone benutzen um sich zu erholen. Es ist auch möglich die Generäle niederzuschlagen und in das richtige Haus zu tragen. Das ist an einigen Stellen sehr hilfreich, weil die besoffenen Herren teilweise große Umwege und Schleifen laufen. Sind alle Generäle gerettet, dann wird eine Megakiste abgeworfen. Sie enthält ein Flugzeug. Einfach einsteigen und die Gegner abschießen. Hier ist keine Schwierigkeit mehr, da die Gegner nur Bomben haben und das eigene Flugzeug Schnellfeuergeschütze!

Welt3: Dreckige Wüste

Generell:

Hier ist der Flammenwerfer die wichtigste Waffe, da ein brennender Gegner viel Energie verliert.

Wahnsinn unter der Sonne ***

Hier wird es wieder knifflig! Sofort nach dem Spielbeginn nach links oben laufen und das Ankh einfärben. Dann einen Flammenwerfer und einen Buddie bauen. Die Gegner die eintreffen mit dem Flammenwerfer entzünden und das Ankh verteidigen lassen. Jetzt losziehen und das Hauptquartier des Gegners angreifen, der die meisten Anks hat. Dieser muß jetzt zur Basis um sie zu verteidigen und die Punkte bekommen die anderen Teams. Das Ankh der Basis natürlich färben. Wird das Gedränge zu groß, dann wieder zur stärksten Truppe und so weiter. Nicht vergessen das Ankh an der eigenen Basis und in der Mitte des Spielfeldes regelmäßig zu

berühren. Die Basen hinterlassen neben Munition und Gesundheit auch noch zwei Extras (Schild und Kreuzfeuer). Da nur eins der beiden (das zuletzt genommene) benutzt wird, sollte nur das Schild genommen werden. Mit diesem kann man gegen die lästigen Flammenwerfer der Gegner vorgehen. Sind die Basen vernichtet, Buddie bauen und auf Automatik schalten. Alles rösten, was kommt und die Anks umfärben. Die eigenen Buddies tun ihr übriges und man hat schnell gewonnen. Es bedarf etwas Übung, also nicht verzweifeln.

Die Karavane zieht weiter ***

Flammenwerfer und Buddie bauen. Den Buddie auf Automatik schalten und durch das Labyrinth zum Gegner vorstoßen und vernichten. Die gegnerischen Truppen sind durch die Geschütze stark im Vorteil. Am einfachsten ist es einfach zum Hauptquartier durchlaufen und dieses vernichten. Einfach flambieren und hinter der Basis in Deckung gehen. Wichtig ist das man nicht an die brennende Basis oder brennende Gegner kommt, sonst fängt man auch Feuer. Die Abwurfzone der Gegner zum Energie und Munition tanken benutzen. Die Geschütztürme sind mit dem Flammenwerfer kein Problem.

Die Kamele laufen selbsttätig zur Oase. Sollten sie erschreckt worden sein, dann müssen sie angeschubst werden.

Die Megakiste, die oberhalb der Gegnerbasis im See landet, enthält ein Propellerflugzeug mit einer Gattlingkanone. Die Säule am rechten Spielfeldrand sollte man knacken, um an ein Munitionsdepot zu bekommen.

Fluch der Sphinx ***

Der wohl einfachste Weg diese Mission zu schaffen ist aus 4 Kisten einen Flammenwerfer zu bauen. Die fünfte Kiste aufbrechen und den Inhalt absorbieren. Jetzt zu den einzelnen Basen laufen und die Gegner rösten. Auf dem Weg dorthin die Bäume "öffnen" und nachladen. Die Basen nicht angreifen, das ist Munitions- und Zeitverschwendung. Munition der erledigten Gegner einsammeln. Sollte der Gegner einen Flammenwerfer hinterlassen, dann unbedingt einsammeln. Die Chance ist recht hoch, dass er mit einer blauen Kiste gebaut wurde. Sollte einigen Gegnern die Flucht gelingen, dann laufen lassen. Die Fremdenlegion an der Pyramide wird ihnen schon den Rest geben.

Alternativ kann man auch zwei Buddies bauen und einen Flammenwerfer bauen, aber die Buddies müssen von der Pyramide Kisten holen, was durch die Gegner und die Fremdenlegion sehr gefährlich ist. Durch das größere Team ist die Aktion zwar sicherer, aber wertvolle Zeit verstreicht und das eigene Team wird durch die Gegner stark dezimiert.

Die Fremdenlegion im Pyramidenring ist unbesiegbar! Sie tauchen einfach wieder auf. Also keine Zeit und Munition mit ihnen verschwenden. Außerdem hinterlassen die Pumpguns großen Schaden. Besser in den Spielfeldecken um die Gegner kümmern. Der Radar ist hier wieder sehr günstig, wenn man die letzten Gegner finden will.

In der rechten Sphinx befindet sich eine Basisreparatur, die man aber eigentlich nicht brauchen dürfte.

Who-Ra ****

Diese Map ist wirklich spitze! (-8 Zuerst durch die Schlucht. Nach dem man teleportiert wurde schnell nach oben rechts auf die andere Seite der Schlucht. Jetzt die Kisten nehmen und (wichtig) immer an der selben Stelle und links oder rechts am Rand der Schlucht nach unten in selbige werfen. Dadurch springen die Kisten bis nach hinten durch. Nicht in der Mitte werfen, weil die sich sonst auf der Plattform stapeln und man einen Buddie bauen muß. Jetzt entweder über die Kisten springen, oder nach oben laufen und das Motorrad holen. Wir bauen einen Flammenwerfer und lassen uns heraus beamen. Jetzt schnell auf die Sockel der beiden Sphinxen springen und diese vernichten. Die abgeworfene Megakiste sofort einsammeln, denn sie enthält den Stab des Ra! Der Stab (Blitzkanone) ist die mächtigste Waffe im ganzen Spiel! Selbst wenn man einen zweiten Buddie hat: Fällt diese Waffe in Gegnerhand kann man einpacken! Eigentlich braucht man dann nur noch Feuern und Munition sammeln, bis alle Gegner und Geschütztürme vernichtet sind. Links oben auf dem Wall befindet sich ein Teleporter, der direkt zum Ankh und somit zum Sieg führt.

Es existiert unten links am Spielfeld auch ein Schalter, der die eigene Abwurfstelle aktiviert, aber der ist wirklich unnötig, da der Flammenwerfer und das Ankh die bessere Wahl sind. Außerdem liegen die Kisten hinter der Schlucht. Der einfachste Weg führt unten um die Basis herum.

Welt4: Labber Wald

Verdeckte Sabotage ***

Hier sieht es gleich zu Beginn aus, als könnte man nicht gewinnen, weil die Teams mit Panzern und schweren Waffen anrückt, während man selber noch keine Waffe hat. Kleinste Waffe bauen und Automatik aktivieren und nach links laufen. Dort befindet sich ein Schalter um eine Megakiste abwerfen zu lassen. Der Helikopter wird weiter oben abgeworfen. Jetzt nimmt man sich wieder der Hauptquartiere an. Dadurch kommen die Angreifer nicht dazu die Fabriken zu vernichten. Das ist eigentlich schon alles. Nicht sterben und die Teams möglichst in die eigenen Waffen rennen lassen. Mit etwas Glück hinterläßt einer der toten Buddies eine bessere Waffe!

Ene, Mene, Mu ***

Diese Mission ist wieder etwas schwerer, aber im Prinzip gilt hier das gleiche wie im "Steinbruch der Streitigkeiten"! Waffe bauen und im Alleingang die Basen vernichten. Nach Möglichkeit die Verteidiger dazu verleiten ihre eigene Basis zu vernichten, indem man diese als Deckung benutzt. Zeit ist hier kostbar!

Rechts und links von der zentralen Plattform befinden sich kleine Podeste, die schon nach Megakisten-Abwurfzonen riechen. Direkt daneben steht jeweils ein unschuldiger Baum. Wird ein Baum umgenietet, dann fällt eine Megakiste auf den Sockel neben dem anderen Baum und umgekehrt. Die linke Kiste enthält einen Hubschrauber mit Raketenwerfer. Die rechte Kiste beinhaltet eine Selbstmordbombe, die natürlich nur benutzt werden sollte, wenn man noch andere Buddies hat. Die Kisten kann man erreichen, wenn man die Stämme der Ex-Bäume als Absprung nutzt.

Und wenn sie nicht gestorben sind **

Einen Techno-Buddie und eine gute Waffe bauen, diesen übernimmt man jetzt selber (Dreieck) und läßt den anderen das Team automatisch bauen. Den Weg nach rechts zum Gegner laufen. Die Geschütze sind gefährlich, also mit Abstand dran vorbei und rechts unten in die Festung eindringen und die Basis und die Geschütztürme vernichten. Ein Trick ist die Gegner zu töten, die rumlaufen. Dadurch verlassen die Buddies in den Geschützen selbige um neue Buddies zu bauen. Das klappt natürlich nur, wenn die Basis intakt ist. Jetzt die Schafe in den Trog treiben. Dabei die Wölfe im Auge behalten. Vorsicht mit dem Flammenwerfer! Schafe sind leicht brennbar und wenn auch nur eins tot ist, gibt es keinen goldenen Orden. Jetzt das Hexenhaus sprengen und Rotkäppli zur eigenen Basis bringen. Wieder auf die Wölfe achten, da Rotkäppli schnell in Panik ausbricht und dann sehr lange braucht bis sie wieder hinterher läuft.

Der Wolf und die sieben Schäflein ****

Dieser Endgegner ist sehr einfach zu besiegen, wenn man weis wie. Zuerst nach links laufen und dort die große Kiste öffnen. Jetzt hat man Granaten und kann von diesem Podest auf den Schild springen. Jetzt wartet man auf einen weiteren Abwurf. Diese Kiste liegt am rechten Spielfeldrand. Hier bekommt man eine Gattlingwaffe. Jetzt kann man den getarnten Panzer suchen. Im Wasser wird der Panzer sichtbar und an Land sieht man einen kleinen Schatten umherhuschen. Ist der Panzer erstmal sichtbar, automatische Zielerfassung und mit Dauerfeuer um ihn herrum. Nachdem der Panzer explodiert ist, bekommt man es mit Anthrax dem Fahrer zu tun. Seine Waffe ist kraftvoll und man sollte einige dieser Transporterstangen umnieten, um wieder zu Energie zu kommen. Generell ist Auto-Zielerfassung und Dauerfeuer sind der Schlüssel.

Welt5: Eisiges Schweigen

Generell:

Die beste Waffe ist hier die Powerballkanone oder eben die Multipowerballkanone (blaue Kiste)! Das ist die selbe Waffe, die Anthrax in "Der Wolf und die sieben Schäflein" benutzt hat. Diese Waffe hat einen gewaltigen Einschlag und tötet sehr schnell. Das ist auch gleich der Nachteil dieser Waffe, da man aufpassen muß wie weit das Ziel entfernt ist, sonst bekommt man selber ebenfalls einen großen Schaden.

Eiszeit ***

Die beiden Kisten aufeinander zu einem Buddie zusammenbauen. Auf Automatik schalten und am oberen Spielfeld rand den Flammenwerfer holen. Jetzt die Basen der anderen Teams angreifen. Die Bäume enthalten sehr viele Schilde, Herzen und Munition. Die Munition im Auge behalten, weil ein kleiner Rest für die Bäume benötigt wird. Die zentrale Abwurfstelle meiden, da man hier mehr verliert als gewinnt. Sobald die Basis explodiert die Gesundheit und Munition und nach Möglichkeit den Schild sammeln, da man dann die Verteitiger gleich auslöschen kann. Nachdem alle Basen vernichtet wurden, im Zentrum auf die geschwächten Gegner warten und eleminieren.

Links und Rechts von der Abwurfstelle befinden sich zwei Schneemänner,

die bei Zerstörung Megakisten hervorbringen. Links gibt es einen Flammenwerfer und rechts einen Harrier.

Zugvögel mit Bärenhunger *****

Zuerst eine Powerballkanone bauen (4 Kisten waagrecht). Wichtig: Jetzt die Buddies auf Automatik schalten, zwei Kisten stapeln und die Kisten erst öffnen nachdem eine weitere vom Himmel gefallen ist. Ansonsten machen die Buddies gar nichts und gehen mit blossen Fäusten auf Bärenjagd. Jetzt keine Zeit vertrödeln, untenrum in das Loch und sofort nach oben. Es ist keine Zeit um die Basen zu vernichten, also nur die feindlichen Buddies plätten. Dann durch das zweite Loch rechts unterhalb der Basis und unten herum an der nächsten Basis die nächsten Gegner plätten. Jetzt mit der Dreieckstaste einen Buddie an der eigenen Basis auswählen und die Pinguine holen. Wenn man gut war hat man jetzt noch über 3 Minuten Zeit um mit den Pinguinen zum Südpol zu laufen. Viel Glück! Das ist der schwerste Teil und Glück braucht man bei dem Federvieh wirklich. Am besten direkt links vom Nordpol springen und links weiter laufen an der ersten Basis rechts rum. Bis hier sollten alle Pinguine zusammen sein. Jetzt nach Möglichkeit mit zweien um die zweite Basis herum unten links der Schlucht zum Südpol folgen. Direkt an die Stange stellen ansonsten laufen die Pinguine nicht immer zum Ziel. Jetzt zurück und die anderen holen.

Hätten Sie mal Feuer? **

Zuerst wieder eine Powerballkanone bauen und dann ein paar Buddies. Die Automatik aktivieren und zur ersten Basis marschieren. Einfach den Fußspuren auf die Berge folgen. Neben den Basen stehen kleine Schneemänner. Diese sollte man als erstes zerstören. Dadurch werden direkt an Ort und Stelle Megakisten abgeworfen, die Flammenwerfer und Granatwerfer enthalten. Damit zerstört man die beiden Basen viel effektiver. Den Flammenwerfer sollte man jetzt an einen Ninja übergeben, da er viel höher springen kann. Alle Gegner vernichten, sofern das nicht schon durch die anderen Buddies geschehen ist. In der rechten Spielfeldhälfte befindet sich ein 4. Berg. Auf diesem befindet sich Dr. Madasalorrie eingefroren in einen Eisblock! Mit dem Flammenwerfer auftauen (Vorsicht, nicht töten) und ihn zur eigenen Basis begleiten.

Hauruck und Weg! *

Diese Mission ist wirklich eine die einfachste, auch wenn sie auf den ersten Blick nicht so aussieht. Nach links laufen und zwei Kisten holen. Dabei sollte man darauf achten, das man Dr. Madasalorrie nicht zu nahe kommt und er hinterher läuft! Die Kisten werden zu Eisgranaten (2 Kisten nebeneinander) zusammen gelegt. Jetzt schnappt man sich den Doktor und geht wieder in Richtung Kisten. Diesmal ganz oben am Berg lang. Nach einer Weile kommt ein Durchgang. Der wird benutzt und dann links nah um den Berg herum (vorsicht Geschützturm!) an den linken Spielfeldrand. Jetzt nach oben bis das Labor zu sehen ist. Die Flammenwerferstellung mit den Granaten vernichten und mit dem Doktor an die Tür treten. Nach der Explosion des Labors auf dem selben Weg zurück zur eigenen Basis.

Welt6: Berge des Orients

Generelle Informationen:

Die Super-Buddies sind zwar sehr Robust und verfügen über unendlich Munition, aber sie können keine Waffen aufnehmen und keine Fahrzeuge oder Geschütztürme benutzen. Da auch der Gegner über Super-Buddies verfügt, läuft es meist auf einen langen Zweikampf hinaus. Der Vorteil von Super-Super-Buddies (Blaue Kiste) ist hier nur minimal und bringt eigentlich nichts!

Der 4 Fach Raketenwerfer ist die einzig wirklich wirksame Waffe gegen Super-Buddies, da die 4 Raketen einen mächtigen Einschlag haben und zudem auch noch Zielsuchend sind. Er braucht einige Zeit zum Nachladen, also mitzählen und immer nur 2er oder besser 4er Salven feuern.

Über Deine Höhen ****

Hier geht es wieder etwas härter zu! Zuerst einen Buddie bauen und auf Automatik stellen. Jetzt durch die Öffnungen im Wasser und nach einer blauen Kiste suchen. Die Tunnel sind zufällig und führen bei jeder Benutzung in eine andere Ecke des Spielfeldes. Mit der blauen Kiste einen Fach Raketenwerfer (4 Kisten Waagerecht) bauen. Natürlich ist die blaue Kiste nicht zwingend nötig, aber es beschleunigt die Zerstörung. Jetzt auf die einzelnen Basen losgehen und alles vernichten. Immer auf die Munition achten. Die Bäume stehen hier sehr ungünstig, also besser Kisten benutzen. Der Radar ist hier sehr wichtig, da man nach einem Tunneldurchgang schnell sehen kann, ob jemand vor Ort ist. Zeit ist hier wieder Geld, also nicht trödeln!

Zurück an Absender ****

Die Wasserfälle und Tunnel sind wieder fest miteinander verbunden, so kann man schnell entkommen und Gesundheit und Munition nachtanken. Es muß zu Beginn sehr schnell gehen, da die Armee bereits im Anmarsch ist. Zwei Kisten holen (oben rechts) vom Stapelplatz und einen Splitterbombenwerfer bauen. Wer schnell ist, baut sich einen 4 Pack Raketenwerfer. Jetzt die Kumpanen in der rechten Spielhälfte etwas aufmischen und rechts oben am Spielfeldrand in die Festung eindringen. Dort braucht man eigentlich nur in Deckung gehen und den Raketen des Feindes in die Basis einschlagen lassen. Aufpassen! Wenn ein Buddie stirbt fällt eventuell ein (besserer) Raketenwerfer ab, der wird gebraucht um schnell mit den fiesen Fahrzeugen fertig zu werden. Der automatische Geschützturm muß auch vernichtet werden, weil wir ja mit dem Auto unbeschadet ankommen wollen. Sind beide Teams geschlagen, braucht man nur am linken Bildschirmrand den Weg über dem Wasserfall nehmen und kommt beim Auto raus. Dieses fährt man zur eigenen Basis, lädt den Wissenschaftler ein und fährt gemütlich weiter in die Festung des Feindes.

Heimleuchten *

Vier Kisten zu einem Raketenwerfer und einen Buddie zusammenbauen. Letzterer erstellt wieder das Team. Jetzt losziehen und in bekannter Manier die Basen und Teams ausradieren. Die fünf Lampen können durch Berührung eingeschaltet werden. In der Mitte befindet sich eine Lampe auf einem hohen Berg. Diese kann nur vom Flugzeug aus geschaltet werden. Am linken Spielfeldrand befindet sich ein Berg mit einer Lampe am unteren Ende und einem Schalter am Oberen. Schalter drücken, ins Flugzeug einsteigen, abspringen und die letzte Lampe einschalten.

Mad Mechs *****

Es befinden sich 4 Schalter auf dem Spielfeld. Jeder Schalter funktioniert nur einmal und forciert den Abwurf einer Kiste in den Wasserfall der jeweiligen Spielfeldecke. Die Schalter lassen sich nur in einer bestimmten Reihenfolge aktivieren. Der erste Schalter ist unterhalb der Fabrik, der zweite links unten, dann rechts oben und zuletzt links oben. Die erste Kiste kann man getrost vergessen. Die Zweite (links unten) enthält einen normalen Granatwerfer. Die Dritte ist ein Super-4 Fachraketenwerfer. Damit entfernt man die Geschütztürme der Fabrik. Die Mechs laufen einem hinter her, also in Bewegung bleiben und die Fabrik von allen Seiten angreifen. Nachdem die Fabrik zerstört worden ist, sofort (!!) Abstand gewinnen. Es kommt ein fieser riesen Mech mit einer Blitzkanone (Wie das Ankh in "Who-Ra"!!). Erstmals das Feuer auf die kleinen Mechs richten. Die kleinen Gebäude enthalten Schilde und falls man sie noch nicht verwendet hat, ist jetzt ein guter Zeitpunkt. Den Mega-Mech damit angreifen. Außerdem ist da ja noch die Kiste oben links in der Ecke: Ein Hubschrauber mit Raketenwerfer. Damit geben wir dem Mech den Rest. Alles in allem nicht wirklich schwer, aber man muß aufpassen und regelmäßig Energiekisten sammeln um zu überleben.

Welt7: Gummidschungel

Generelle Informationen:

Der "Killer"-Panzer hat ein besonderes Feature! Hält man die Feuertaste gedrückt, dann wirft er vier Granaten mit sehr guter Reichweite!

Tierisch Handgreiflich *****

Eigentlich ganz einfach! Zuerst sollte man sich Granaten bauen und dann einen normalen Buddie. Jetzt läßt man abwechselnd Terminator Buddies, dann Raketenwerfer bauen. Sind alle Buddies ausgerüstet einen Panzer bauen lassen. Während dessen mit dem eigenen Buddie links herum losziehen und dabei sollte man nicht auf die Affen schießen, die werden noch gebraucht, da sie Kisten aus dem Feindesland klauen. Unten sind zwei Geschütztürme, die dem Spieler viele Buddies kosten, weil die so doof sind dort reinrennen. Mit den Granaten so mittig darüber positionieren, das keiner der beiden Türme feuert. Jetzt sollten beide Türme die Granaten abbekommen. Raketenwerfer geht auch, aber da braucht es doppelt so viel Munition, aber dann fehlen Kisten und die Buddies laufen wieder in die Türme! Jetzt sollte man nachsehen, was die eigenen Leute machen. Den Panzer in beschlag nehmen und die Buddies einen weiteren bauen lassen. Jetzt kann man unten in die Basis eindringen und feuern. Die Quadrattaste länger gedrückt halten, um Granaten zu werfen. Die Basis sollte man mindestens mit dem Panzer schaffen. Jetzt wieder einen frischen Panzer und einen Terminator nehmen und untenrum den Harrier suchen! Er steht, sofern noch kein Gegner ihn gefunden hat, auf der Lavainsel! Jetzt befiehlt man den eigenen Leuten, die Insel zu stürmen. Mit dem eigenen Buddie in die Mauer eindringen und den Harrier bei der eigenen Basis abstellen. Gegebenenfalls noch einen neuen Buddie bauen, und auf automatisch schalten. Fall nötig auftanken! Der Wasserfall am oberen Spielfeldrand ist wieder heilend. Wahlweise oben durch die Säulen rechts vom Wasserfall und nach unten um den Berg, oder untenrum den bekannten Weg zum Lavasee und am Ufer hoch. Unten rechts am Berg kann man rauflaufen und hinter der Basis Stellung beziehen. Ab und zu rauskommen und Kisten tanken. Sobald Raketen auftauchen wieder die Basis als Deckung nutzen. Jetzt noch die restlichen Feinde auslöschen

und die Mission ist geschafft.

Tempelkoller ****

Diese Mission wird wieder im Alleingang durchgeführt. Rechts von der rechten Tempeltreppe um den Berg laufen. Dort lauert ein Löwe diesen hervorlocken und die Kryprolicht Kanone schnappen. Jetzt losziehen an den Stapelfeldern die Gegner rösten. Nur zum Aufladen auf den Tempel laufen, da man sonst statt zu schießen eine Kiste in der Hand hat. Sollte einigen Gegnern die Flucht gelungen sein, dann sollte man an den vier Wasserfällen nach ihnen suchen, da auch hier die Wasserfälle heilend wirken und die Gegner das natürlich wissen.

Auf kleiner Flamme *****

Diese Mission dauert recht lange! Zuerst mit einer blauen Kiste eine Blitzgranate bauen. Dann einen Super-Cyborg und auf Automatik schalten. Jetzt im Alleingang links und rechts die Automatikgeschütze entfernen. Mit der (Super-)Blitzgranate geht das am Besten, weil man da gleich zwei auf einmal erwischt und dabei in Deckung gehen kann. Außerdem braucht sie weniger Munition. Achtung! Die Geschütze an den oberen Ecken des Spielfeldes kann man sehr leicht mit den darüberliegenden Geschütz vernichten ohne selber Schaden zu nehmen. In den Bäumen sind außerdem nützliche Schilde. Nicht an die Generäle kommen, sonst folgen sie! Am Besten eingesperrt lassen! Zwischen durch mal wieder einen Buddie bauen, falls das eigene Team ausradiert wurde. Jetzt die beiden Geschütztürme oberhalb der Stapelfläche. Nun nach oben und die beiden Basen vernichten. Auch hier kann man sich zwischen die Basen stellen und die Granaten benutzen. Die Löwen kann man nicht vernichten, aber man kann sie ablenken. Sind erstmal alle Gegner und Geschütze ausradiert, nimmt man sich einen Panzer und fährt mit ihm in das Löwengehege. Jetzt den Buddie wechseln und ggf. noch ein paar Buddies und Panzer bauen. Die Löwen stürzen sich auf die Panzer, aber der Fahrer ist geschützt. Nun eine Gruppe Generäle befreien und mit ihnen zur anderen Gruppe und gemeinsam zum Hubschrauberlandeplatz. Hier eignet sich die Blitzkanone besonders, weil man ggf. Löwen gezielt beschießen kann ohne die Generäle zu gefährden.

Es ist nicht unbedingt nötig die Geschütze links und rechts vom Löwengehege zu zerstören, da man mit den Generälen ja nur einen Weg geht. Man sollte aber bedenken, dass die "kleverer" Teamkollegen den falschen Weg fahren können und sich vernichten lassen.

Jetzt wird eine Megakiste im Löwengehege abgeworfen, die einen Tarnkappenbomber enthält. Nunja, den brauchen wir bei dieser Lösungsversion nicht.

Für ein paar Dollar weniger *****

Wir bauen keine Waffe, sondern wir klauen uns einfach im Tarnmodus eine vom Gegner! Das Schlüsselwort der ganzen Mission heißt Tarnung. Oben auf dem Tempel befinden sich die drei Hauptquartiere. Außerdem werden hier blaue Kisten abgeworfen. Achtung: Wasser macht sichtbar, also über den Fluß springen und nicht durchlaufen. Hat man erstmal die Hauptquartiere vernichtet kann man damit beginnen die Gegner auszuradiieren. Wenn man die Basen schnell und regelmäßig angegriffen hat, sollte die eigene Basis noch existieren. Jetzt kann man einen

Cyborg bauen und dann eine Armee zusammenstellen.

Die Waffenkiste, die rechts oben im Spielfeld abgeworfen wird, sollte man nur einsetzen, wenn man in der Übermacht ist und mehrere Buddies zur Verfügung hat. Es handelt sich um eine Faßbombe und der Buddie ist der Inhalt.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin die aktuelle Waffe abseits vom Geschehen zu entsorgen und dann eine neue vom Gegner klauen. So ist der Gegner schnell wehrlos. Nach Möglichkeit eine Super-Blitzkanone klauen. Die ist leicht an den zwei Tanks auf dem Rücken der Gegner zu erkennen. Der Diebstahl direkt von der Stapelfläche ist auch sehr praktisch, da man schon vorher aussuchen kann welcher Gegner die gewünschte Waffe mit einer blauen Kiste baut. Bei Panzern gilt natürlich, wer zuerst einsteigt gewinnt.

Links oben am Spielfeldrand gibt es einen 4-Fach Raketenwerfer. Ihn erreicht man indem man über die Säulen auf den Berg springt. Damit ist man den Cyborgs gegenüber stark im Vorteil, da die Blitzkanone ihnen nicht viel anhaben kann. Man sollte sie aber vorher entwaffnen. :)

Welt8: Wahnsinns Mond

Generell: Die beste Waffe hier ist das Impulsgewehr! Es hat eine gute Wirkung, der Munitionsverbrauch ist mit einer Einheit sehr gering und es gibt keine Nachladezeiten.

Space City *****

Hier ist wieder Tempo angesagt. Sofort nach links laufen und 4 Kisten zu einem Impulsgewehr zusammen bauen. Jetzt hat man gerade noch genug Zeit die Waffe zu sammeln und die Treppe nach oben zu marschieren. Eine der Sprungplattformen benutzen und damit beginnen die Basen der Gegner zu vernichten. Bei einem Angriff zur nächsten Basis hüpfen. Explodiert eine Basis, dann sollte man die Munition und Herzen sammeln, da die Kisten nur unter großem Risiko zu erreichen sind. In ca. 2 Minuten sollten alle Basen vernichtet sein. Jetzt nach unten rechts in die Spielfeldecke laufen und den weißen Pylon umnieten. Den Schild sammeln und ganz wichtig auf die Jungs mit den Impulsgewehren feuern. Die anderen sind nachher kein Problem. Waffen sofort sammeln, damit die Buddies ohne Waffe keine Gelegenheit bekommen sich zu bewaffnen und man eventuell eine bessere Waffe bekommt. Wenn der Schild ausgeht türmen und links zwischen die beiden Exbasen treten. Den linken Pylon umnieten und wieder den Schild nehmen und möglichst zwischen den Gegnern stehen und wieder auf die Impulsgewehrbesitzer schießen. Jetzt sollten nur noch wenig Gegner über sein. Jetzt wieder auftanken und jeden Buddie einzeln zerlegen. Dabei sollten die Sprungfelder und der Radar benutzt werden, um die letzten Gegner schnell zu lokalisieren.

Eine etwas leichtere Alternative besteht darin, die weißen Pylone in den vier Spielfeldecken zu vernichten. Gleich nach Spielstart sollte man einen Cyborg (4 Kisten, senkrecht) bauen, da dieser zum Einen sehr robust ist und zum Anderen über Lava laufen kann. Außerdem benötigten wir eine kleine Waffe. Nach der Zerstörung der Pylone immer den Inhalt aufsammeln und weiter marschieren. Nachdem die Ziele vernichtet sind, wird in der Spielfeldmitte, da wo sich die vier Lavaströme treffen, eine Megakiste abgeworfen. Diese enthält ein Ufo mit Blitzkanone. Damit ist es ein leichtes die Gegner zu besiegen. Die Steuerung ist wie bei

einem Panzer. Die Munition ist unbegrenzt, also einfach Feuer gedrückt halten und per Radar die Gegner suchen.

Gang Star ***

Eigentlich ganz einfach, wenn man keinen Fehler macht. Sofort nach dem Start vier Kisten holen und zu einem Impulsgewehr zusammenbauen. Andere Waffen verbrauchen zuviel Munition und wir können später nicht genug nachladen! Wenn man sich beeilt hat, schafft man es bevor der erste Gegner erscheint. Jetzt auf der linken Seite nach oben laufen und dann nach rechts. Acht geben, dass man auf den Berg hinauf kommt! Auf die Transporterplattform und sofort wieder nach links zur ersten Basis. Ist die Basis zerstört, den Schild sammeln und nach rechts laufen und obenrum dicht an Generator stellen. Die Geschütze vernichten den Generator ganz alleine. Jetzt wieder den Schild sammeln und der Plattform zum nächsten Generator folgen. Jetzt sollte man sich rechts davon positionieren, um nicht von den Buddies getroffen zu werden. Wieder den Schild sammeln und nach unten zur zweiten Basis laufen und diese zerstören. Jetzt die Gegner mit R1 ins Ziel nehmen und die Buddies erledigen ohne die Plattform zu verlassen! Sind keine mehr in Reichweite langsam nach oben gehen und die Geschütze vernichten. Es ist möglich sie zu beschießen und nicht beschossen zu werden. Sind alle Geschütze beseitigt kann man sich den letzten Buddies zuwenden. Links am Spielfeldrand befindet sich ein roter Pilz mit Munitiondepots und Gesundheit ist in den Kisten zu finden. Sind alle Buddies erledigt, dann im Zentrum zum Transporter hoch, aber um den Transporter herumlaufen und den letzten Generator vernichten. Jetzt braucht man nur noch auf die Plattform beamen und den Wissenschaftler grillen!

Labber Palaver *****

Diese Mission ist wirklich hart und ohne die richtige Strategie ist man schnell erledigt oder hat keine Zeit mehr! Kleine Fehler sind wegen der Lava und dem massiven Beschuß durch die Gegner tödlich! Zuerst in die Draufsicht schalten und zum unteren Spielfeldrand laufen. Jetzt weiter rechts dort befindet sich ein Teleporter, den wir NICHT nehmen! Wir müssen von rechts oberhalb des Transporters nach links unten zur Waffe springen! Das Bedarf einiger Übung, weil man bei einem Fehler einpacken kann und die Mission zeitlich warscheinlich nicht mehr zu schaffen ist, wenn einen zweiten Versuch braucht. Wenn man nicht teleportiert wird, dann ist aber noch nichts verloren. Jetzt bleiben wir stehen und warten auf die Meute. Nicht nach ganz oben auf den Berg springen, sondern auf der Ebene über dem Transporter bleiben! Ein wenig hin und herlaufen bringt Bewegung in den Laden. R1 und schießen ist eine gute Idee! Ganz mutige Spieler schnappen sich den Alien und lassen ihn in den Krater fallen. Mit etwas Glück wird er transportiert und man spart später viel Zeit! Ist der eigene Buddie geschwächt, nach links laufen, den Generator auf der Insel einschalten und am Spielfeldrand nach oben zum zweiten Generator. Jetzt ist auch Zeit ein paar Kisten zu sammeln. Sobald die Gegner aufmarschieren nach rechts laufen, wo ein blauer Pilz wartet. Zwischen Felsen und Pilz stellen, so bekommt der Pilz alles ab. Sobald er explodiert den Schild und Munition nehmen. Mit der Zielautomatik draufhalten, möglichst in Bewegung bleiben und die Meute wieder nach Links locken. Dort tanken einige schwache Buddies auf und bekommen so den Rest. Man sollte sich möglichst immer in die Nähe der Buddies mit den besseren Waffen stellen, damit diese durch die Waffen der anderen Buddies beschossen werden. Die Zielautomatik ab und zu loslassen und neu aktivieren, um nicht auf einen Toten Buddie zu zielen

und um die Gegner gleichmäßig zu schwächen. Dank der Superwaffe gibt es keine Munitionsprobleme! Wenn der Schild ausfällt, dann solange weiterfeuern, bis der eigene Buddie wieder sehr schwach ist. Jetzt sollten nur im schlimmsten Fall nur noch ein oder zwei Buddies über sein. Einen ins Visier nehmen und nach rechts laufen. Wir laufen rückwärts und können dabei sogar ohne Einschränkungen springen und schießen. Cool! Haben die Überlebenden Buddies noch Superwaffen, dann befindet sich rechts in der Mitte befindet sich ein weiterer Pilz, dessen Schild man benutzen kann, um die letzten Störenfriede zu beseitigen. Je nach dem wie gut man war sollten jetzt noch 5 oder 6 einhalb Minuten auf der Uhr sein. Weniger sollte es nicht sein, da die Zeit knapp ist! Ich hatte am Ende der Mission nur noch 29 Sekunden über! Rechts ist der Dritte Generator wieder auf einer Insel. Aktivieren und nach links unten laufen. Dort befindet sich ein Alien auf einem kaputen Gebäude! Draufhauen und auf den Ventilator springen. Auf dem Transporter absetzen. Es passiert nichts, weil wir ja den vierten Generator nicht eingeschaltet haben und genau das ist der Trick! Jetzt nach unten rechts den letzten Generator einschalten. Er geht aus und wieder an! So sparen wir uns einen Weg und Zeit, die wir Dringend brauchen. Jetzt wieder einen Alien holen, auf dem Transporter platzieren und die restlichen drei Generatoren einschalten. Beim letzten Alien sollte man natürlich erst alle Generatoren einschalten, weil das Zeit wieder spart! Den Alien am unteren Spielfeldrand sollte man allerdings zu erst nehmen, weil hier das Gleiche gilt wie für die Waffe. Ich habe auch sehr lange gebraucht, bis ich diese Mission geschafft habe, also nicht aufgeben.

Bossa Nova *****

Die Hauptstrategie hier heißt laufen, was dank der Lava gar nicht so einfach ist! Die Raketen des Mechs stoßen den Buddie gerne in die Lava, was tödlich ist. Zuerst links oben die Kiste sammeln und dann im Uhrzeigersinn um die Welt laufen. An der rechten Seite über die kleinen Inseln nach unten springen. Dann links auf die große Insel mit dem Teleporter. Links vom Berg befindet sich ein Ventilator, der den Buddie nach oben bläst. Jetzt den Transporter nehmen und sofort auf die Türme schießen. Hier regeneriert sich der Mech! Wichtig: Einen Turm nach dem anderen umnieten, da nach jedem Turm eine Megakiste abgeworfen wird. Dabei auf den Radar achten. Der Mech macht einen riesen Sprung auf die Stellen, wo sich der Buddie länger aufhält und reißt den Spieler mit sich. Also vorher die Sprungplattform am oberen Rand benutzen und Land gewinnen. Wieder den bekannten Weg um die Spielwiese! Dabei immer auf Megakisten achten und Energie und Munition tanken. Solange, bis der letzte Turm Geschichte ist. Jetzt wird es erst richtig haarig. Da der Mech sich nicht mehr aufladen kann, sollte er jetzt beschossen werden. Sobald die fiesen Baddies abspringen sollte man die Flucht ergreifen, bis die Meldung erscheint, dass sie wieder in den Mech einsteigen. Dann wieder angreifen und so weiter. Sobald die Energie des Mechs auf Null runter ist sollte unbedingt Abstand gewonnen werden, da er mit einer gewaltigen Schockwelle explodiert. Die Pflanzen und Türme enthalten massig Munition und Schilde und davon sollten man regen Gebrauch machen!

Nach dieser Mission kann man sich zurücklehnen und das leider sehr kurze, aber dafür witzige letzte Filmchen ansehen. Das Spiel wird jetzt restlos für den Mehrspielermodus freigeschaltet.

Es ist wirklich keine Schande hier zum Cheat zu greifen! Die Missionen vorher sind alle leicht im Vergleich zu dieser Mission!

4. Der Mehrspielermodus

Hier folgt eine Übersicht, über die speziellen Geheimnisse in den einzelnen Spielfeldern, sortiert nach Spielmodus. Einiges wurde oben schon erwähnt, aber da viele Boni nur im Zweispielerspiel interessant sind, kommt hier nochmal eine ausführliche Liste. Sollte ich Dinge vergessen haben, dann informiert mich bitte!

Die Sterne geben den Spaßfaktor der Spielwiese an. Die Angaben basieren natürlich auch hier nur auf meine Erfahrung.

4.1 Auf Leben und Tod

Hügelschlacht **

In der Mitte gibt es einen Baum, der einen Raketenwerfer enthält.

Steinbruch der Streitigkeiten ***

Nach der Zerstörung von jeweils zwei Basen, wird eine Megakiste abgeworfen, die einen motorisierten Drachenflieger enthalten! Mit diesem kann man Bomben senkrecht auf die bösen Gegner fallen lassen. Die Kisten landen in der rechten oberen Spielfeldecke!

Die schwarzen Stellen im Berg sind Durchgänge. Einige sind sinnlos und bringen keinen Vorteil, andere hingegen bringen die Buddies direkt zu einer Abwurfzone mit blauen Kisten, die sonst nur umständlich zu erreichen gewesen wären! Im Notfall also benutzen um Energie und Munition tanken!

Fluch der Sphinx ****

Die Schalter in der oberen und unteren Mitte des Spielfeldes schalten Megakisten frei, die auf die Spitze der Pyramide im Zentrum fallen. Dort gibt es abwechselnd Flugzeuge und Motorräder. Rechts und links am Spielfeldrand befinden sich Transporter, die direkt auf die Spitze der Pyramide führen. Erst wenn beide Schalter einmal benutzt worden sind, können sie erneut benutzt werden.

Ene, Mene, Mu ***

Dieses Spielfeld ist recht anspruchsvoll und daher nicht für Anfänger geeignet.

Rechts und links von der zentralen Plattform befinden sich kleine Podeste, die schon nach Megakisten-Abwurfzonen riechen. Direkt daneben steht jeweils ein unschuldiger Baum. Wird ein Baum umgenietet, dann fällt eine Megakiste auf den Sockel neben dem anderen Baum und umgekehrt. Die linke Kiste enthält einen Hubschrauber mit Raketenwerfer. Die rechte Kiste beinhaltet eine Selbstmordbombe, die natürlich nur benutzt werden sollte, wenn man noch andere Buddies hat. Die Kisten kann man erreichen, wenn man die Stämme der Ex-Bäume als Absprung nutzt.

Eiszeit ****

Die Megakiste wird 3 Minuten nach Spielbeginn automatisch abgeworfen und befindet sich auf einem kleinen Berg am unteren Spielfeldrand. Sie enthält einen Harrier, der, wie der Hubschrauber auch, sehr gut einsetzbar ist, um Hauptquartiere zu vernichten.

Über Deine Höhen *****

Neben jedem Hauptquartier befindet sich ein Schalter, der eine Megakiste hervorbringt. Diese landet direkt bei der jeweiligen Basis und enthält einen Tarnkappenbomber, der aber leider nur Raketen und keine Bomben abwerfen kann.

Die Wasserfälle sind zufällig miteinander verbunden!

Tempelkoller *****

Die vier Schalter müssen alle aktiviert werden, damit eine Megakiste abgeworfen wird. Sie landet links oben vom Tempel in dem kleinen See. Es ist eine Selbstmordbombe, also obacht! Nach einer Weile kann man nochmal einen Schalter drücken und eine Kiste mit gleichem Inhalt wird rechts unterhalb des Tempels in den See befördert.

Die Wasserfälle sind heilend!

Space City **

Nach drei Minuten Spielzeit wird eine Megakiste abgeworfen! Diese landet in der Lava zwischen den linken beiden Basen und enthält ein Ufo mit einer Blitzkanone! Das Ding sollte man sich vor dem Gegner besorgen, sonst hat man sehr schlechte Karten!

4.2 Herrschaft

Alles Mist ***

Links unten im Spielfeld befindet sich ein kleiner Teich mit einer Statue! Wird diese zerstört, dann gibt es an Ort und Stelle eine Megakiste mit einem Raketenwerfer.

Virtual Brutality ****

Keine echten Geheimnisse hier! Ich konnte zumindest keine entdecken. Die Bäume auf der rechten oberen Insel sind sehr robust. Sie sollten wegen der Munitionsverschwendung nur mit einem Panzer und auch nur dann benutzt werden, wenn keine anderen Bäume und Kisten mehr da sind!

Der Level ist trotzdem spaßig, weil niemand durch spezielle Kenntnisse Vorteile hat. Ansonsten gefällt das "Metal Gear Solid" Outfit.

Wahnsinn unter der Sonne ***

Nach 3 Minuten wird eine Kiste in der unteren rechten Spielfeldecke abgeworfen. Sie enthält einen Panzer.

Heimleuchten *

Dieses Spielfeld hat mit der Mission "Heimleuchten" nicht viel zu tun!
Es wurden lediglich die Lampen übernommen.

Die Wasserfälle sind fast alle als Durchgang zu benutzen.

Mittig am oberen Spielfeldrand befindet sich ein Schalter, der eine Megakiste abwirft, die wiederum fast immer einen Raketenwerfer enthält. Manchmal kommen auch nur Panzer raus! Während eines Spiels kommt aber immer nur der selbe Waffentyp. Der Schalter ist nach einer Weile wieder betriebsbereit!

4.3 Beutezug

Die Schäfchen ins Trockene ***

Hier wurden bisher keine Geheimnisse gefunden!

Radjy Goo Goo Choppa ***

Hier wurden bisher keine Geheimnisse gefunden!

Hot Doggie ***

Hier wurden bisher keine Geheimnisse gefunden!

Schweinekratzen ***

Außer das die Spielfläche in der Mitte die Playstation Symbole zeigt, und einigen äußerst resistenten Bäumen gibt es auch hier nichts besonderes!

4.4 Bomb-Ball

Alles im Kasten

Um das Spielfeld herum und in den Tälern liegen nützliche Waffen herum, mit dem man sich einen Vorteil verschaffen kann.

Der Mond geht hoch

Die Teleporter links und rechts bringen einen direkt in die Lava. Die Teleporter oben und unten bringen den Buddie vor das Tor auf der gegenüber liegenden Seite. Die Transporter lohnen sich also nicht!

Rechts und Links befindet sich ein Gebäude, das oben und Unten mit einem komischen Loch abschließt. Wenn man Granaten hinein wirft, dann wird es verkohlt schwarz! Wozu das Ding sein soll weis ich nicht!

Die beiden Basen blinken nur lassen sich anscheinend wie die Torpfosten nicht vernichten.

5. Kampflimit

Je nach eingestelltem Kampftyp stehen unterschiedliche Limits zur

Verfügung. Schade das die Autoren nicht an eine freiwählbare Einstellung gedacht haben. So vermissе ich z.B. bei "Auf Leben und Tod" eine längere Zeit (z.B. 30 Minuten) und eine Möglichkeit ohne Zeitlimit zu spielen, bis nur noch ein Team übrig ist.

Alle Kampftypen:

Kurz (5 Minuten)
Mittel (10 Minuten)
Lang (15 Minuten)

Auf Leben und Tod: Keine weiteren Limits

Bomb-Ball: 10 Punkte, 20 Punkte, 40 Punkte

Herrschaft und Beutezug: 50 Punkte, 100 Punkte, 120 Punkte

6. Kleidung

Im Spiel stehen folgende Kleidungen zur Verfügung. Ich persönlich finde diese Option zwar ganz nett, aber man verliert auch leichter die Übersicht! Aber es ist trotzdem schön das es sie gibt!

Hier die Liste der Kleidungen, die das Spiel bietet:

Voreinstellung (Wird duch die Karte bestimmt)

Nackt
Untot
Fußball
Anzüge
Weltraum
VR
Baddies

7. Geister

Der Geistermodus ist erst verfügbar, wenn 3 oder 4 Teams antreten! Von diesen Teams müssen mindestens zwei durch menschliche Spieler besetzt sein.

Als Geist kann man den anderen Buddies einen Schrecken einjagen (Quadrat-Taste)! Außerdem ist es möglich ins Leben zurückzukehren, wenn man es schafft in die qualmenden Schuhe eines gerade gestorbenen Buddies zu schlüpfen.

Optionen: Aus, 1 Geist, 2 Geister, 3 Geister

Die Anzahl der Geister bestimmt wie oft die Buddies aus dem Jenseits zurück kommen dürfen.

8. Kampfspielzeuge

Leider haben die Entwickler auf eine freie Zuordnung der Spielzeuge verzichtet, was trotz der 25 (ja, es sind 25) Einstellungen einige

Wünsche offen läßt. Z.B. Sind in den Gruppen "Fliegen 1-4" durchgehend Super-Buddies im Einsatz, die aber leider Spielerisch nicht so viel bieten und es meistens auf einen Zweikampf mit Laser-Blick hinausläuft, obwohl tolle Fluggeräte vorhanden sind.

Die Liste entspricht den Namen aus dem Spiel. Ich habe Sie direkt dem Programmcode entnommen, sortiert und aufgearbeitet. Es sollten also keine Waffen oder Extras fehlen. Möglicherweise ist die Zuordnung nicht ganz passend, da ich noch nicht alles getestet habe.

Soweit sinnvoll habe ich in der rechten Spalte die Super Versionen (blaue Kiste) aufgeführt. Einige Dinge lassen sich aber nicht auf diese Art darstellen, oder wären doppeldeutig, da z.B. in den Einstellungen "Weltraum" aus einem Mech eine Untertasse wird, während in Welt 8 aus einem Mech ein Super Mech wird. Insgesamt sind es etwa 180 Buddies, Waffen, Geschütze, Powerups, Fahr- und Flugzeuge, die die Macher uns hier anbieten.

8.1 Buddies

| | |
|----------|----------------|
| Baddie | Baddie Super |
| Buddie | Buddie Super |
| Cyborg | Cyborg Super |
| Infantry | Infantry Super |
| Kommando | Kommando Super |
| Kung Fu | Kung Fu Super |
| Ninja | Ninja Super |
| Sani | Sani Super |
| Super | Super Super |
| Tarnung | Tarnung Super |

8.2 Fahrzeuge

| | |
|---------------|---------------|
| Bus | |
| Fahrrad | Fahrrad Laser |
| Golfwagen | |
| Jeep | |
| Mech | Mech Super |
| Minenmaschine | |
| Mond Buggy | |
| Motorrad | |
| Schneefahrrad | |
| Schneemobil | |
| Traktor | |

8.3 Flugzeuge

| | |
|-------------------|-------------------|
| Bomber Tarn | Bomber Tarn Super |
| Gleiter | |
| Harrier | |
| Harrier Tarn | |
| Kampfhubschrauber | |
| Propeller | |
| Tandem | |

8.4 Geschütztürme

| | |
|---------------|----------------------|
| | Kanone (AUTO) |
| Flammen | Flammen (AUTO) |
| Gatling | Gatling (AUTO) |
| Laser | Laser (AUTO) |
| Lenkraketen | Lenkraketen (AUTO) |
| Schnee | Schnee (AUTO) |
| Todesstrahlen | Todesstrahlen (AUTO) |
| Viererpäck | Viererpäck (AUTO) |

8.5 Panzer

Baby Gatling
Baby Kugel
Baby Raketen
Baby Schnee Flamme
Baby Schnee Kugel
Baby Schnee Rakete
Baby Schwebe Flamme
Baby Schwebe Kugel
Baby Schwebe Rakete
Baby Tandem Gatling
Baby Tandem Kugel
Baby Tarn Gatling
Baby Tarn Kugel
Baby Tarn Raketen
Baby Tarn Schnee Flamme
Boss Schaf fressend
Killer Flammen
Killer Kugel
Killer Lenkraketen
Killer Raketen
Mega
Mittlerer Flammen
Mittlerer Kugel
Mittlerer Raketen
Mittlerer Schnee
Mittlerer Schnee Raketen
Mittlerer Tandem
Mittlerer Tandem Raketen
Mittlerer Tarn
Mittlerer Tarn Flammen
Mittlerer Tarn Raketen
Mittlerer Tarn Schnee
Super
Super Flammen
Super Lenkraketen
Super Raketen
Super Schwebe
Super Schwebe Flammen
Super Schwebe Raketen
Tyrann Flammen
Tyrann Raketen

8.6 Waffen

| | |
|-----------------------------|--------------------------|
| Ankh | |
| Armageddonbüchse | |
| Bazooka | Supazooka |
| Dammbrecher | Dammbrecher Super |
| Donnerball | |
| Donnerbüchse | |
| Einfrieren | |
| Farbkanone | |
| Feuerball | |
| Flammenwerfer | Flammenwerfer Super |
| Flüssignitro Kanone | |
| Gewehr Gatling | |
| Gewehr Impuls | |
| Gewehr Laser | |
| Granaten | |
| Granaten Blitz | Granaten Blitz Super |
| Granaten Eis | Granaten Eis Super |
| Granaten Napalm | Granaten Napalm Super |
| Granaten Streu | Granaten Streu Super |
| Granaten Super | |
| Grosser Knall | |
| Kanone Blitz | |
| Kanone Eis | |
| Kanone Gatling | |
| Kanone Impuls | |
| Kanone Kryptolicht | |
| Kanone Laser | |
| Kanone Multiball | |
| Kanone Powerball | |
| Langbogen | |
| Laser | |
| Laser Augen | |
| MiniRakete | |
| MiniRakete Zielsuchend | |
| MiniRakete Erweitert | |
| Minirakete Super | |
| MRLS | |
| Pistole | |
| Rakete | |
| Rakete 4er Pack | |
| Rakete 4er Pack Zielsuchend | |
| Rakete Zielsuchend | |
| Schneeball | |
| Schrotflinte | |
| Schrotflinte Erweitert | |
| Schrotflinte Super | |
| Splitterbombe | Splitterbombe Super |
| Sprengwaffe | |
| Tazar | Tazar Super |
| UZI 9MM | UZI 12MM (UZI 9MM Super) |
| Zeitbombe | Zeitbombe Super |

8.7 Powerups

Aufgepumpt
Basis Reparatur
Fischig
Kreuzfeuer
Mehr Geschwindigkeit
Munition
Munitionsdepot
Phreak
Raketenstiefel
Schild
Schwere Stiefel
Supersicht
Teleporter
Zucker
Zufall
Mikrolite

9. Cheats

Es ist einfach der Pausenmodus zu aktivieren. Dann müssen die Schultertasten L1, L2, R1 und R2 gedrückt und gehalten werden. Jetzt den Code eingeben. Eine Texteinblendung bestätigt den Cheat! Nach der Eingabe diese vier Tasten loslassen und erneut drücken, wenn eine neue Eingabe erfolgen soll.

Legende:

X = X
S = Quadrat (Square)
T = Dreieck (Triangle)
O = O

| | |
|---|------|
| Unverwundbar | XTSO |
| Unendlich Munition | OSTX |
| Ganzes Team mit maximaler Gesundheit ausstatten | TTXX |
| Ganzes Team mit maximaler Munition ausstatten | XXTT |
| Ersetzt Waffe durch die beste Standard Waffe | TXSS |
| Ersetzt Waffe durch Spezial Waffe 1 | TXXX |
| Ersetzt Waffe durch Spezial Waffe 2 | XXXT |
| Unzerstörbare Basis | XTTX |
| 2 Kisten ergeben den besten Buddie | OOXO |
| 1 Kiste ergibt die beste Waffe | OOXX |
| Alle Kisten sind Superkisten | OXXO |
| Bauanweisung sofort fertigstellen | SSOO |
| "Zurück an Absender" freischalten | OOSS |
| Alle Level freischalten | TOSS |
| Mission sofort gewinnen | OSXX |
| Jetpak | SSTT |
| Raketenschuhe | TSST |
| Buddies mit großen Füßen | TSSX |
| Buddies mit großen Waffen | TOOT |

10. Credits

Francesco Catania <francesco.catania@surfeu.ch>

Copyright 2001 by Guido Mersmann

This document is copyright Guido Mersmann and hosted by VGM with permission.