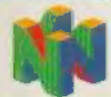


Der offizielle NINTENDO⁶⁴ Spieleberater

YOSHIS STORY



NINTENDO⁶⁴



Nintendo

TIPS, TRICKS, LEVELKARTEN UND MEHR.
DAS BUCH ZUR SPIEL-SENSATION AUF DEM NINTENDO⁶⁴



FRIEDE, FREUDE, FRÜCHTEKUCHEN

Irgendwo im südlichen Vanille-Ozean rechts hinter dem Schoko-Atoll liegt Yoshi's Island, eine idyllische, kleine Insel, die von manchen auch „Eiland der Glückseligkeit“ genannt wird.

Hier treibt nicht nur die Flora seltsame Früchte – auch die Bewohner sind alles andere als gewöhnlich. Gutgelaunte, knallbunte Dinosaurier, denen das Singen im Blut steckt und das Tanzen in den Beinen. Und weil es so fröhlich klingt, nennen sich die quietschvergnügten Dinos kurz und knapp „Yoshis“. Selbst Kometeneinschläge und Eiszeit konnten den Yoshis in der Vergangenheit nicht die gute Laune verderben oder sie womöglich zum Aussterben animieren.

Der Grund für diese überschäumende Lebensfreude heißt „Happy-Baum“ und wächst inmitten des Gugelhupf-Vulkans. Die Wurzeln des Happy-Baums schlagen sich durch die gesamte Insel und versorgen Pflanzen, Tiere und Yoshis mit gebündelter Liebesenergie. Ihr habt richtig gehört, Liebe in ihrer reinsten Form, so wie sie nur die wenigsten von uns kennen.

Nicht ganz so ergriffen von den Wogen der Emotionen ist König Bowser. Er ist zwar noch ganz klein, aber böse sein kann er wie ein Großer! Weil er Bilderbücher so gerne mag, hat der finstere Windelträger die ganze Insel in ein einziges, riesiges Malbuch verwandelt, in das er gemeine Kreaturen und traurige Landschaften hineinzeichnet. Ganz schön fiese Aktion, oder?

Jetzt liegt es an den verbleibenden sechs Yoshis, die gerade erst ausgeschlüpft sind, Baby Bowlers Kritzeleien auszuradieren, ihre Heimat zurückzuverwandeln und die Bewohner wieder glücklich zu machen. Und sowas macht man bekanntlich am besten, indem man sich zur Stärkung erst mal den Bauch mit lustigen Früchten vollschlägt.

Viel Spaß beim Lesen
und guten Appetit!



Yoshi's Story

INHALT

Yoshi's History	2
Es war Sommer... ..	4
Yoshi's Family	6
Viele, viele bunte Welten	9
Yoshis Früchtführer	12
Fit mit Yoshi	14
Coole Typen	16
Uncoole Typen	18
Noch uncoolere Typen	21
Yoshis cooles Zeug	22
Ultracooler Fitness-Spaß	24
Was geht ab?	26
Check it out, Chabo!	28
Kapitel 1: Der Auftakt	29
Kapitel 2: Die Höhlen	41
Kapitel 3: Der Himmel	53
Kapitel 4: Die Tropen	67
Kapitel 5: Die Tiefe	81
Kapitel 6: Das Finale	93
Böser, böser Baby Bowser	109
Der Mann mit der guten Laune ..	110

IMPRESSUM

Herausgeber: Shigeru Ota
 Chefredakteur: Claude M. Moyse
 Stellv. Chefredakteur: Markus Pfitzner
 Redaktionsleitung: Marcus Menold
 Redaktion: Marko Hein,
 John D. Kraft,
 Thomas Rinke
 Online Redaktion: Thomas Görg
 Redaktionsassistentin: Annette Bernert,
 Nicole Wiesmann
 Spieltechn. Beratung: Wolfgang Ebert,
 Markus Vetter
 Produktionsleitung: Sabine Blaauw,
 Pia Cordes
 Konzept, Design & Satz: Andrea Amend
 Litho: Art & Print GmbH, Aschaffenburg,
 Projektleitung: Reiner Herrmann

Levelkarten: Shogakukan Publishing, Tokio
 Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
 Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center
 Postfach 1501,
 D-63760 Großostheim
 Telefax: 0 60 26/95 03 08
 E-Mail: redaktion@nintendo.de
 01 30/5808 (Mo. - Fr. 11 - 19 Uhr)
 Konsumentenberatung: 0 60 26/94 09 40 (Mo. - Fr. 11 - 19 Uhr)
 Spiele-Hotline:
 Club Nintendo Österreich: Postfach 83, A-5027 Salzburg
 Telefax: 06 62/88 92 15 20
 Hotline: 06 62/88 92 16 00
 (Mo. - Do. 9 - 12 Uhr, 13 - 16 Uhr,
 Fr. 9 - 12 Uhr)
 Club Nintendo Schweiz: Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
 Telefax: 0 61/3 19 98 20
 Hotline: 0 61/3 19 98 36
 (Mo. - Fr. 9 - 11 Uhr, 14 - 16 Uhr)
 Club Nintendo Online: <http://www.nintendo.de>
<http://www.yoshi.de>

Der offizielle Nintendo Spieleberater „Yoshi's Story“ wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.

Urheberrecht: © 1998 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

Alle im offiziellen Nintendo Spieleberater „Yoshi's Story“ veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.

Artikel-Nummer: 3441440

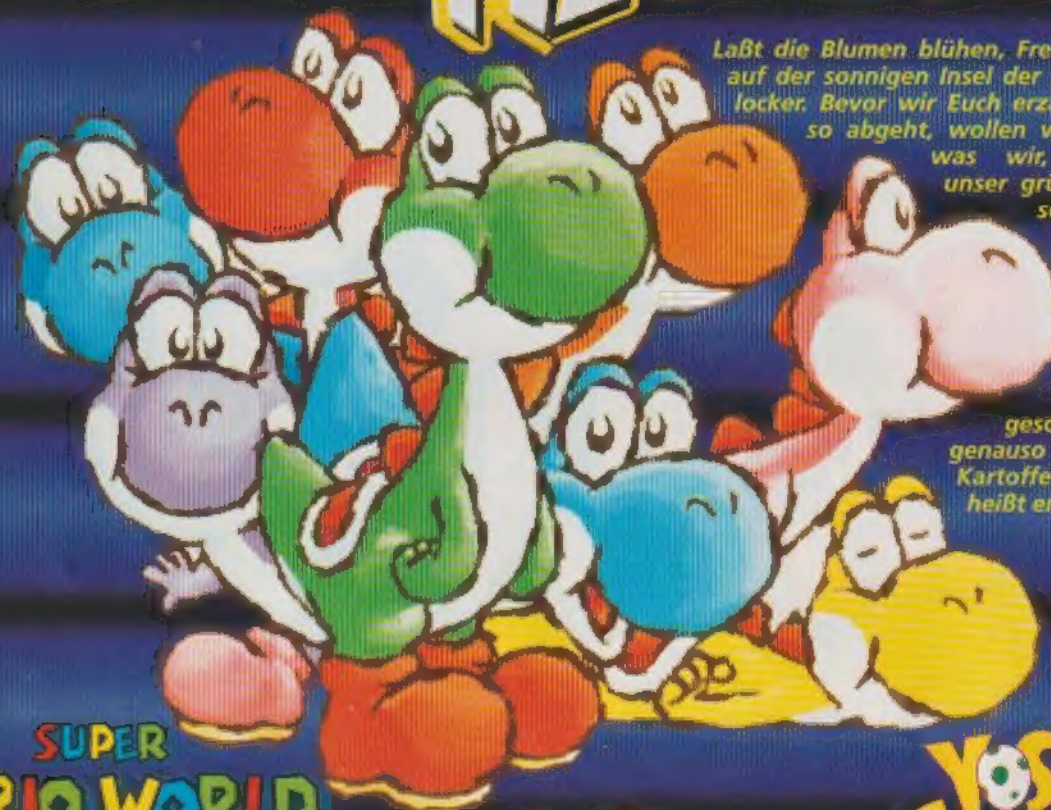
Unverbindliche Preisempfehlung: DM 24,80

ÖS 199,-

SFR 20,-

Nintendo

YOSHI'S HISTORY



Laßt die Blumen blühen, Freunde! Willkommen auf der sonnigen Insel der Yoshis, macht Euch locker. Bevor wir Euch erzählen, was diesmal so abgeht, wollen wir Euch berichten, was wir, beziehungsweise unser grüner Chabo, bisher so getrieben haben. Schließlich ist das nicht der erste Auftritt eines Yoshis in einem Videospiel. Ja-wohl, wir haben schon Videospiel-geschichte geschrieben, genauso wie der Typ mit der Kartoffel im Gesicht, Mario heißt er, glaube ich.

SUPER MARIO WORLD

Angefangen hat alles im Jahre 1993. Da ist erstmals einer von uns in Erscheinung getreten. Das ganze geschah in SUPER MARIO WORLD und Mario staunte nicht schlecht, als unser grüner Kumpel plötzlich aus einem der Fragezeichenblöcke erschien und vor ihm stand. Das war cool, dem Klempner ist fast das Essen aus dem Gesicht gefallen, denn einen Yoshi hatte er zuvor noch nie gesehen. Naja, wie dem auch sei, er hat sich jedenfalls ganz gut mit ihm verstanden und ihn sogar auf sich reiten lassen.



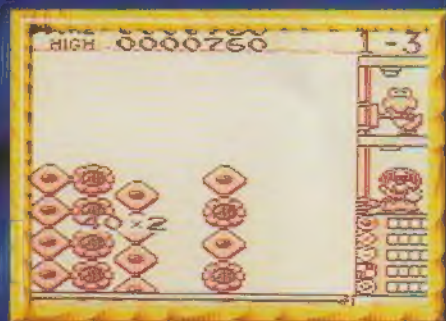
MARIO & YOSHI

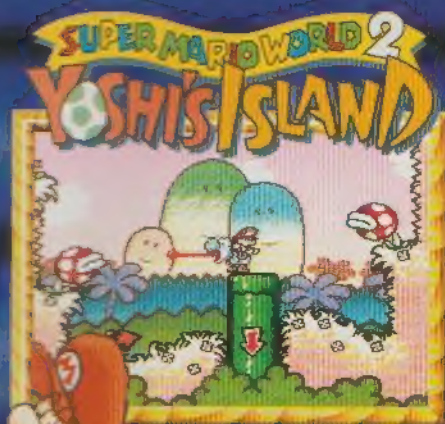


Weil ich nach SUPER MARIO WORLD erstmal ohne Job dastand, war Mario so nett, mir eine Stelle in seinem italienischen Restaurant zu besorgen. Dabei bestand meine Aufgabe darin, hin und wieder aus einem Ei auszuschlüpfen und so einigen ungebetenen Gästen das Fürchten zu lehren. Das Ganze war eine zeitlang auch ganz cool, nur das ständige Drehen der Tablettis verursachte bei mir eine immer schlimmer werdende Übelkeit und irgendwann konnte ich nicht anders, Ihr wißt schon...

YOSHI'S COOKIE

Nachdem das italienische Restaurant geschlossen wurde, hat mich der Typ zwei Jahre später in seine Bäckerei eingeladen, wo ich ihm erneut helfen sollte. Diesmal ging es darum, Kekse zu sortieren. Das habe ich dann auch getan. Allerdings habe ich die meisten in meinen Magen sortiert, denn die Dinger haben echt abgefahren geschmeckt. Deshalb hat Mario dann gesagt, ich dürfte nicht mehr mitmachen. Doch das war mir nur recht, denn Kekse sortieren ist ein Job für Blöde.





Ah, ich erinnere mich. Ist zwar schon eine Weile her, war aber eine recht abgefahrene Geschichte. Damals ist nämlich ein Baby auf unserer Insel gelandet, Mario. Weil wir nichts Besseres zu tun hatten, beschlossen wir, den kleinen zu seinen Eltern zurückzubringen. Das war gar nicht so einfach, denn der Typ konnte nicht mal sprechen. Schließlich ist es uns aber dennoch gelungen. Ich glaube Mario erinnert sich nicht mal mehr an diese Geschichte.

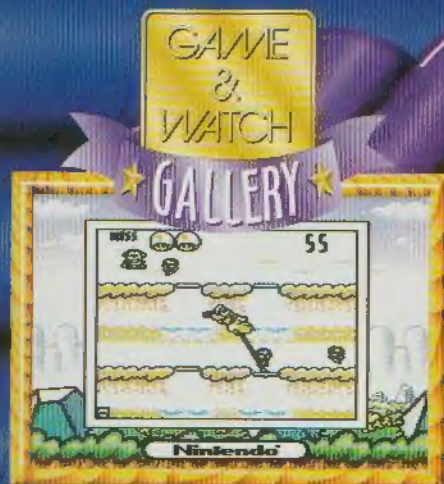


SUPER MARIO KART

Super Geschichte. War wirklich cool, daß die Jungs mich zum Kartrennen eingeladen haben. Wir hatten ziemlich viel Spaß, auch wenn die meisten von uns nicht mal einen Führerschein haben, aber für diese umgebauten Rasenmäher ist das wohl auch nicht nötig. Dennoch hatte ich ziemliche Probleme, das Ding geradeaus zu lenken. Kein Wunder, daß mein Kart am Ende des Rennens total verbeult war. Aber für den Nachfolger auf dem Nintendo⁶⁴ haben die Programmierer das wieder hinbekommen.



Wow, das war vielleicht eine Abfahrt. Zugegeben, man hat mich nicht mitspielen lassen in SUPER MARIO 64, aber das, was ich vom Dach des Schlosses so gesehen habe, war die Hölle. Da hat Onkel Miyamoto sich mal wieder selbst übertroffen. Die ganze Landschaft im supercoolen dreidimensionalen Design, das haut rein. Am happy Ende des Abenteuers hatte ich dann schließlich doch noch meinen erwarteten Auftritt. Auch nicht schlecht, mal als Special Guest aufzutauchen.



Welch eine Ehre! Bei diesem Spiel durfte ich als Gaststar auftreten. Hier ging es um die Neuinszenierung einer alten Kamelle aus den Achzigern. Dabei mußte ich auf Leckstellen in einer Ölleitung achten, das war vielleicht eine Sauerei! Danach sah ich fast wie mein schwarzer Chabo aus. Immerhin hat mich diese Erfahrung gelehrt, keine Rollen mehr anzunehmen, ohne zuvor das Drehbuch gelesen zu haben. Hat übrigens ganz schön lange gedauert, bis die schwarzen Flecken wieder aus meinem Fell rausgingen...



Groovy! Von TETRIS hatte ich ja schon gehört, aber daß die Attacke auch eines Tages unsere Insel heimsuchen würde, hätte ich nicht erwartet. Aber egal, ehe ich 'Früchtekuchen' sagen konnte, war die ganze Insel vom TETRIS-Fieber befallen. Ohne Vorankündigung hagelte es plötzlich Blöcke vom Himmel. Damit die Dinger möglichst schnell wieder verschwinden, mußte ich versuchen, gleiche Reihen zu bilden, um wenigstens einige von ihnen wegzusprenken. Natürlich steckten mal wieder Bowser und Kamek hinter der ganzen Attacke, aber nachdem ich mich ins Blöcke verschieben ein wenig eingearbeitet hatte, hatten die beiden nichts mehr zu lachen.



Oh Mann, war das psychedelisch. Ich meine diesen einen Kurs, die Rainbow Road. Da hat Onkel Miyamoto wieder mal einen echten Kracher rausgehauen. Alles war so farbig und so friedvoll. Groovy, ich kann jetzt noch diese vielen Farben sehen. So was ist aber auch nur auf dieser neuen Kiste, dem Nintendo⁶⁴, möglich. Alles andere ist echt Kindergeburtstag. Diese Abfahrt kann ich Euch nur empfehlen. Aber nehmt vorher Euren Schnuller aus dem Mund!



ES WAR

Aloha, Freunde der Früchtchen! Nachdem Euch mein Kumpel damit gelangweilt hat, was wir bisher so verbrochen haben, will ich Euch nun mal erzählen, was in unserem neuesten Spiel so abgeht.

Also, es war Sommer und die gesamte Insel der Yoshis strahlte in wunderschönen Regenbogenfarben. Scheinbar zu hell, denn der uncoole Baby Bowser kam plötzlich auf die Idee, unsere Insel in ein dämliches Pop-Up-Buch zu verwandeln. Der Typ haßt nämlich Farben, deshalb lebt er auch in einem alten, vergammelten Schloß, wo alles nur grau ist. Naja, gesagt, getan. Es machte 'Zapp', natürlich lauter, und schon fand sich unsere schöne Insel in einem dicken Schmöker wieder. Äußerst uncool...

Von all dem haben meine Chabos und ich allerdings nichts mitbekommen, denn wir schlüpfen erst aus, als die Mißere bereits geschehen war. Yoshit! Aber locker, wie wir nun mal sind, haben wir uns von dem Typ nicht die Laune verderben lassen, obwohl



SOMMER...

wir natürlich schon ein bißchen traurig waren, daß die Insel nun so geplättet war. Irgendwie fehlte uns etwas, was Yoshis sonst von Geburt an besitzen, Happiness. Das lag vor allem daran, daß ein wichtiges Utensil unserer Insel geraubt wurde, der Happy-Baum. Dieser Freudenspender sorgt schon seit Yoshigedenken für Friede, Freude und grinsende Yoshis. Doch nun war er weg, geraubt von der stinkenden Stachelkröte Bowser. Also hockten wir uns zusammen, ließen eine große Schüssel Früchtemüsli herumgehen, tranken einige Tassen Tee und begannen zu diskutieren, was zu tun sei...

Nach einiger Zeit kamen wir zu dem Schluß, daß es in unseren eigenen Pfoten liegt, das Land zurückzuverwandeln und den Happy-Baum wieder aus den Klauen von Baby Bowser zu befreien. Alles, was wir tun müssen, ist das ersehnte Stadium der Glückseligkeit selbst zu erlangen, indem wir möglichst viele Früchte in uns

reinmampfen. Auf diese Weise kommen nicht nur wir besser drauf, auch unsere Insel wird ihren ursprünglichen Zustand wiedererhalten und der Happy-Baum wird auf unser Ei-Land zurückkehren...

Also, Ihr Sonnenkinder, helft uns, unsere Happiness wiederzuerlangen und füttert uns mit den leckeren Früchten unserer Insel.

Los, macht schon!



YOSHI'S FAMILY



Hey Chabos! Wie Ihr unschwer erkennen könnt, bin ich der Yoshi mit dem grünen Pelz! Und das ist nicht etwa gefärbt, nein, es ist echt. Ich kümmerge mich hier auf der Insel hauptsächlich um den Anbau der Früchte. Einer muß ja schließlich darauf achten, daß das Zeug rein biologisch und ohne irgendwelches chemische Gedöns gedeiht. Außerdem bin ich für die Instandhaltung der Parkanlagen und Grünflächen zuständig. Also, paßt auf, wo Ihr hintretet und hütet Euch davor, irgendwelchen Müll in die Botanik zu werfen!



Ahoi, Jungs! Ich bin ein toller Typ, weil ich es liebe, durchs Wasser zu kraulen oder mit Schirm ausgerüstet durch die Luft zu gleiten, das sind Extremsportarten für Yoshis! Überhaupt ist Sport sehr gesund. Zur Zeit trainiere ich für den großen Isle Of Yoshi-Wettbewerb. Treibt Sport und eßt Vitamine, dann habt Ihr auch bald so einen tollen Körper wie ich. Hey, ist Euch aufgefallen, daß ich viel schlanker bin als die anderen? Das kommt alles nur durch ständiges Training und eine gesunde Ernährung. Nehmt mich und ich werde Euch sicher durchs Abenteuer geleiten.



Hiho! Sicher fragt Ihr Euch jetzt, warum ich rot bin. Nun, dafür gibt es eine einfache Erklärung: Meine Eltern waren beide Choleriker und haben sich selbst bei den geringsten Anlässen schon so aufgeregt, daß sie stets rot angelaufen sind. Scheinbar habe ich das von ihnen geerbt, denn auch ich werde ziemlich schnell sauer, wenn mir jemand dumm kommt. Wenn ich beispielsweise diesen nervenden, uncoolen Bowser in die Pfoten bekomme, dann werde ich, ich werde... Ganz ruhig, mein Psychiater hat gesagt, ich muß ruhiger werden, tief durchatmen...



Ich bin der gelbe Yoshi, hihih! Die anderen sagen immer, daß ich ziemlich albern wäre, hihih, nur weil ich ständig kichern muß. Noch dazu bin ich ziemlich kitschig, hihih, besonders am Rücken. Am liebsten schlafe ich oder hoppele durch die Landschaft, das macht Spaß. Und essen, essen tue ich auch gerne. Am liebsten natürlich gelbe Früchte wie Bananen, ich liebe ihre Form, hihih. Manchmal fragen mich die anderen, ob ich faule Bananen oder verdorbenen Saft getrunken habe, habe ich aber nicht, ich bin von Natur aus lustig, vielleicht auch weil ich als Kind vom Wickeltisch gefallen bin.



Oh Mann, ich habe den Rhythmus im Blut und den Beat im Jeep, außerdem habe ich das coolste Outfit der ganzen Gang. Lila Chucks sind super in und Türkis ist eh die Farbe der Saison, nur eine passende Baseball-Mütze fehlt mir noch. Habt Ihr nicht so ein Teil für mich? Wäre echt endgenial! Wie findet Ihr eigentlich den Sound des Spiels, super abgefahren, oder? Wenn wir das alles hier überstanden haben, mache ich übrigens einen coolen Club auf der Insel auf, das „Yoshidelic“, cooler Sound rund um die Uhr.



Hallo, Ihr Süßen! Na? Gefalle ich Euch? Ich mir auch! Sieht doch echt super aus, dieser rosa Pelz, oder? Ist alles Natur, nur die Schühchen, die habe ich mir selbst rausgesucht, süß, oder? Kommt ruhig mal näher und riecht an mir, ich habe mich extra mit Apfelparfum eingesprüht, das liebe ich. Ach, bitte seid vorsichtig, wenn Ihr mich über die Insel steuert, ich will nämlich nicht, daß meine neuen Schühchen dreckig werden oder ich mir irgendwo einen Kratzer hole, das wäre ganz ganz schrecklich. Wenn Ihr gut auf mich aufpaßt, bekommt Ihr auch ein Bussi von mir...

VERSTÉCKTE YOSHIS

Grüß Gott, Ihr Lieben.

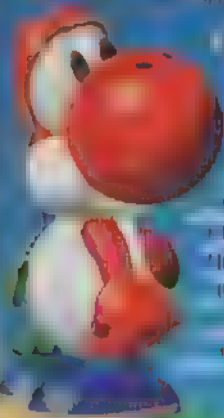
Na, sehe ich nicht schick aus? Und so elegant?

Doch nicht nur mein Fell ist weiß, auch meine Seele ist rein wie ein Babypopo. Scheinbar bin ich allerdings der einzige Yoshi, der getreu den Worten des Herrn lebt. Deshalb muß ich nicht selten ein mahnendes Wort an die anderen Schäfchen richten. Die lassen sich manchmal nämlich zu gar schändlichem Tun verleiten. Leider hören die anderen eigentlich nie auf mich, ganz im Gegenteil, sie haben mich sogar irgendwo auf der Insel versteckt. Dabei wollte ich ihnen doch nur erklären, daß ich das Licht gesehen habe...

Oh Mann, die anderen gehen mir manchmal ganz schön auf den Zeiger mit ihren dämlichen Farben. Farben sind uncool und black is beautiful! Außerdem muß ich mich ja irgendwie von den anderen abgrenzen. Schließlich höre ich ja auch anderen Sound und schaue mir andere Filme an als diese Trendsetter. Eigentlich habe ich auch gar keinen Bock mich von Euch über die Insel scheuchen zu lassen, aber vielleicht findet Ihr mich ja gar nicht. Denkt also dran, bleibt cool, aber lauft nicht jedem Trend hinterher. Ach übrigens, hat jemand meine Sonnenbrille gesehen, es ist so hell hier...



WIELE WIELE BUNNE WENTEN



Hiho, Freunde!
Die anderen Yoshis haben gesagt, daß ich jetzt
etwas über die verschiedenen Kapitel des Pop-Up Buches
erzählen soll. Habe jetzt zwar keinen Bock drauf, aber eh die anderen
mich wieder mit faulem Obst bewerfen, laßer ich eben etwas. Okay,
nachdem das oberuncoole Bowser Baby unsere Insel in ein Pop-Up Buch ver-
wandelt hat, fand sich das gesamte Eiland in Kapiteln und Unterkapiteln wieder.
Ziemlich cool, denkt Ihr jetzt vielleicht, dann kann man die Insel ja überall mit
hin nehmen. Das mag zwar stimmen, doch die echte Insel ist uns dann doch
lieber. Damit Ihr schon mal einen Überblick darüber habt, was in den
einzelnen Kapiteln so abgeht, hier eine kleine Vorschau auf
das, was Euch erwartet.

Hiho, Freunde!
Die anderen Yoshis haben gesagt, daß ich jetzt
etwas über die verschiedenen Kapitel des Pop-Up Buches
erzählen soll. Habe jetzt zwar keinen Bock drauf, aber eh die anderen
mich wieder mit faulem Obst bewerfen, laßer ich eben etwas. Okay,
nachdem das oberuncoole Bowser Baby unsere Insel in ein Pop-Up Buch ver-
wandelt hat, fand sich das gesamte Eiland in Kapiteln und Unterkapiteln wieder.
Ziemlich cool, denkt Ihr jetzt vielleicht, dann kann man die Insel ja überall mit
hin nehmen. Das mag zwar stimmen, doch die echte Insel ist uns dann doch
lieber. Damit Ihr schon mal einen Überblick darüber habt, was in den
einzelnen Kapiteln so abgeht, hier eine kleine Vorschau auf
das, was Euch erwartet.

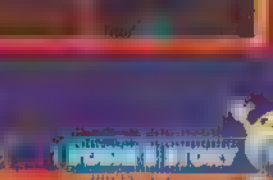
Hiho, Freunde!
Die anderen Yoshis haben gesagt, daß ich jetzt
etwas über die verschiedenen Kapitel des Pop-Up Buches
erzählen soll. Habe jetzt zwar keinen Bock drauf, aber eh die anderen
mich wieder mit faulem Obst bewerfen, laßer ich eben etwas. Okay,
nachdem das oberuncoole Bowser Baby unsere Insel in ein Pop-Up Buch ver-
wandelt hat, fand sich das gesamte Eiland in Kapiteln und Unterkapiteln wieder.
Ziemlich cool, denkt Ihr jetzt vielleicht, dann kann man die Insel ja überall mit
hin nehmen. Das mag zwar stimmen, doch die echte Insel ist uns dann doch
lieber. Damit Ihr schon mal einen Überblick darüber habt, was in den
einzelnen Kapiteln so abgeht, hier eine kleine Vorschau auf
das, was Euch erwartet.

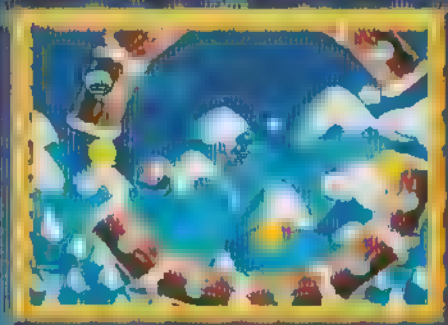
Hiho, Freunde!
Die anderen Yoshis haben gesagt, daß ich jetzt
etwas über die verschiedenen Kapitel des Pop-Up Buches
erzählen soll. Habe jetzt zwar keinen Bock drauf, aber eh die anderen
mich wieder mit faulem Obst bewerfen, laßer ich eben etwas. Okay,
nachdem das oberuncoole Bowser Baby unsere Insel in ein Pop-Up Buch ver-
wandelt hat, fand sich das gesamte Eiland in Kapiteln und Unterkapiteln wieder.
Ziemlich cool, denkt Ihr jetzt vielleicht, dann kann man die Insel ja überall mit
hin nehmen. Das mag zwar stimmen, doch die echte Insel ist uns dann doch
lieber. Damit Ihr schon mal einen Überblick darüber habt, was in den
einzelnen Kapiteln so abgeht, hier eine kleine Vorschau auf
das, was Euch erwartet.

in die unterirdischen Höhlen der Insel
Diesmal werden Euch Knochendracen.

die Lavagrotte, wo
es recht düster ist.
Hier haben wir uns die
Beleuchtung geschenkt,
denn die Lava glüht en
hell genug, in dem ab-

gefährlichen Glibbertunnel, der Hei-
gefahrlich ist.
cool aus, oder? Hüten solltet Ihr Euch
vor tückischen Schleimpfützen, offenen
Abwasserrohren, scharfen Stacheln und
Wasserbombos.





Warum diese Welt Himmel heißt, weiß ich nicht, denn eigentlich steigt ihr hier fast immer auf dem Boden der Tatsachen. Nur im ersten Abschnitt dürft ihr mit Lakratzo und Lakritzo ein wenig durch die Luft schubbern. Danach geht's dann zum Rabenturm, hier ist lustiges Sprialhupfen angesagt, das ist super abgefahren, solange man sich nicht irgendwo die Birne anschlägt. Danach wird's saukalt und da es in unserer Größe keine passenden Mantel gibt, müssen wir so, wie wir geschlupft sind

Kapitel III

Der Himmel



da durch. Das alles wäre auch gar nicht so schlimm, wenn nicht all die lernd die nervenden Shy Guys mit Schneebällen nach uns werfen würden. Ich glaube, ich muß da mal ein ernstes Wortchen mit Onkel Miyamoto reden. Oder findet ihr es etwa lustig, all die lernd einen Schneeball gegen die Ohme gesammelt zu bekommen. Ich finde, das nervt. In diesem Kapitel erwartet Euch übrigens in jedem Abschnitt ein böser böser Endgegner.



Oh Mann, wenn ich mir da mal keine Erkältung hole. Erst die arktische Kälte, dann die Dampfbäder. Ich habe mir keine Sonnencreme einzureiben. Ich habe nämlich keinen Bock, daß mir die dämliche Sonne auf den Hintern brennt. Vom Dschungelsumpf, wo Euch zwei ziemlich haben das mit der Gastfreundschaft irgendwie falsch verstanden. Der eine hat mich zum Fressen

Kapitel IV



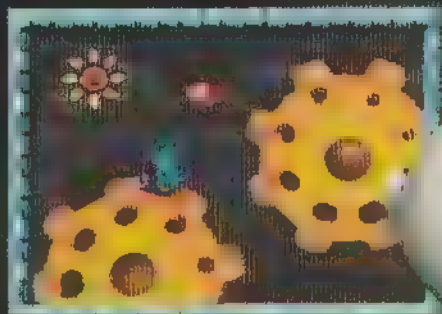
eine kostenlose Dusche. Im Piranha-Kanal, die Schnapp Piranhas. Diesmal fressen sie Euch nicht nur, sondern schrumpfen Euch auch noch. Das nervt und ist uncool. Falls ihr auch das überstehen solltet, gerätet ihr in den Wald der Odidos. Diese seltsamen Dinger können ihre Form verändern, manchmal werden sie lang und groß, dann schrumpfen sie wieder zusammen. Seltsam.





Ich bin mir ganz sicher, dass ich den
dauernd versuchen diese Kerle, mir ein
Ball zu stellen. Das endet sich auch im
letzten Abschnitt nicht, ich steuere so
auf und bombardiere mich doch
tatsächlich mit Bob-Omps. Diese Ker-
le sind ganz schön lästig, ich hoffe
nur, ihr steuert mich so, daß keiner
von den Typen in meiner Nähe in die
Luft geht. Hier, viel besser, ergeht es
mir am Ende des Levels, denn hier wer-
den auch noch ein paar Ruge-Willis be-
schossen.

Kapitel VI



habe ich noch so kleine Angst, daß ich nur noch vier Abschnitte von meinem Ziel, dem Happy-End, entfernt. Doch zunächst gilt es die im Falle von Baby Bowser zu durchqueren und dabei eine gute Figur zu machen. Doch das ist gar nicht so einfach, denn hier lauern so manche Gefahren. Bomben, Klippen, Seilen und ein hoch aufliegendes Bowser, das im Brechen der Seile ein Hindernis zum Tuftelschloß, könnt ihr bereits mit

ordnung, unter dem Vorwand, dass es ein Feuergefahr sei, und dass die Leute sich nicht durch die Gasse bewegen dürfen, gibt den auf dem Kucker herumwandelnden Typen die Kunde, dass sie sich nicht bewegen dürfen. Der Typ ist ein Kumpel von mir und hilft mir gerne dabei, die Patsche. Was Euch danach noch so erwartet verrate ich Euch noch nicht, lasst



YOSHIS FRÜCHTEFUHRER



Tutti Frutti!

Peace, Freundel! Wie bereits erwähnt, sollte es unser aller Ziel sein, möglichst viele der gesunden Früchtchen zu vernaschen, das hat schon Hugo-Egon gesagt. Denn wer Früchte ißt, der bleibt nicht nur gesund, sondern wird auch glücklicher. Achtet aber beim Kauf darauf, daß die Früchte aus rein biologischem Anbau stammen und nicht etwa mit diversen Chemikalien gespritzt wurden, denn das wäre uncool.

Hier auf unserer Insel braucht Ihr Euch deshalb keine Sorgen zu machen, denn wir Yoshis legen großen Wert auf den ökologischen Anbau unserer Früchte. Ihr könnt also einfach drauflosfuttern...

Halt! Etwas solltet Ihr noch wissen, Chabos. Jeder von uns Yoshis hat nämlich eine Lieblingsfrucht und eine Glücksfrucht. Ich zum Beispiel mag am liebsten Äpfel, weil sie die gleiche Farbe haben

wie ich. Auf was die anderen Jungs so abfahren, könnt Ihr auf der Tabelle rechts sehen. Zudem gibt's noch eine Glücksfrucht, die Ihr am Anfang des Spiels per Roulette ermittelt. Dieses Teil bringt Euch dann im Spiel nicht nur 8 Happinesspunkte ein, sondern füllt Euch auch komplett auf! So, nun aber viel Spaß beim Früchtenaschen, haut rein!



Welche Frucht Euer Yoshi am liebsten mag und welche Frucht seine Glücksfrucht ist



Frucht Euer Yoshi seine Lieblingsfrucht, werden der Sonne des Lebens (dem Launometer) drei Blätter hinzugefügt.



Im Glücksfrucht-Roulette ermittelt Ihr die Frucht, die Eurem Yoshi im Spiel gleich 8 Punkte und eine blühende Sonne des Lebens einbringt

Yoshis und ihre Lieblingsfrüchte



Wenn ihr nun wißt, wer von uns auf welche Frucht am meisten abfährt, hier eine Tabelle, die Euch zeigt, wieviele Punkte Euch welche Frucht einbringt. Die Früchtepunkte wirken sich sowohl auf Euer Highscore-Konto als auch auf das Launometer aus. Wenn ich mir also meine Lieblingsfrucht einfahre, kommen 3 Punkte auf mein Punktekonto und an meiner Lebenssonne wachsen drei neue Blätter. Wow, das macht mich tierisch happy!

Die Herzfrucht

Wenn es Euch gelingt, sechs Herzfrüchte in Folge zu essen, erhält ihr die Herzfrucht. Wenn ihr dies tatsächlich verwirklicht, wirkt sich das in mehrerlei Hinsicht auf Euren Yoshi aus. Er wird unverwundbar, seine Zunge verlängert sich und durch eine Stampfattacke kann er seine Gegner im Bild in Früchte verwandeln. Er kann eine unbegrenzte Anzahl von Eiern werfen und er kann seinen Fatterflug so einsetzen, daß dieser ihn noch weiter nach oben befördert. Zudem wird Yoshi schneller und kann weiter springen.



Lecker!

Außer den bisher genannten Früchten (Apfel, Banane, Traube und Wassermelone) gibt es noch eine ganz besonders leckere Frucht, die Honigmelone. Sie bringt mir und jedem anderen Yoshi 3 Punkte ein. Besonders cool ist es, wenn man mich in einem Level NUR mit Honigmelonen futtert!



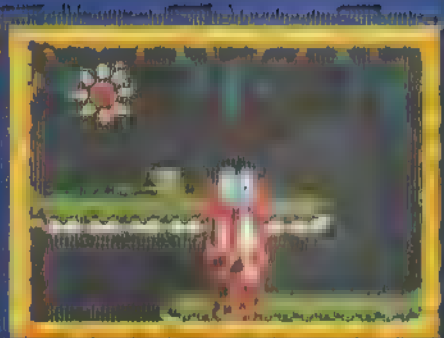
Êkelhaft!

So richtig schlecht wird mir, wenn ich eine dieser ekelhaften und fürchterlich scharfen Peperoni verschlucke. Sorry, aber dann kann ich nicht anders und muß einfach rülpfen. Noch dazu verwelkt ein Blatt meines Launometers.

Also, futtert mich nicht mit diesem Zeug!

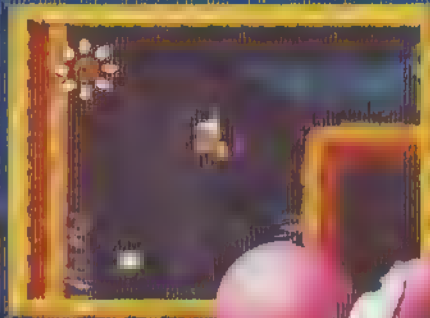


FIT MIT YOSHI



auf die wir Yoshis ganz besonders abfahren. Hoffentlich dient Euch die eine oder andere Aktion als Anregung.

Flutterflug



Hoieró, diese Aktion kostet mich einige Kraft. Aber wenn ich in der Luft schnell genug strample, dann schaffe ich es, mich einige Sekunden über dem Boden zu halten und sogar an Höhe zu gewinnen. Besonders bei Abgründen, die sich hin und wieder unter mir auftun oder bei höher gelegenen Ebenen ist diese Aktion ganz nützlich. Danach bin ich aber erst mal ziemlich fertig und sehne mich nach einem Früchtecocktail.

Schnüffeln

Whoa, schnüffeln tun wir für unser Leben gern, nicht zuletzt deshalb, weil unsere Insel von oben bis unten nach Früchten duftet. Nicht wie bei Euch, wo man nur Abgase inhaliert. Wenn man mal den Riechkolben aus dem Haus streckt. Bei uns liegt Happiness in der Luft, was uns auch zum ständigen Singen veranlaßt. Doch das Schnüffeln hat noch einen weiteren Effekt: Manchmal entdecken wir sogar verborgene Dinge, die wir dann meist mittels einer Stampfattacke sichtbar machen können.



Fressen

Was Fressen mit sportlicher Betätigung zu tun hat. Nun, bei Euch sicherlich nicht viel, denn Ihr werdet wahrscheinlich das Zeug reinfahren. Bei uns ist das anders, wir müssen manchmal um an unser Futter ranzukommen. Nur gut, daß wir diese coolen Fähigkeiten haben. Fressen ist vieles einfacher, nicht nur beim Essen.

Stampfattacke

Die Stampfattacke ist eine der wichtigsten Fähigkeiten von Yoshi. Sie wird verwendet, um Hindernisse zu zerstören, um zu bestimmten Plätzen zu gelangen oder um bestimmte Gegenstände zu beschaffen. In diesem Artikel werden wir einige Beispiele für die Verwendung der Stampfattacke zeigen.

Schwimmen



Schießen

Keine Angst, Chabos, wir Yoshis sind Pazifisten und würden niemals eine Waffe in die Hand nehmen. Alle von uns haben Zivildienst geleistet und könnten keiner Fliege etwas zuleide tun. Dennoch haben wir manchmal Bock, unsere Yoshi-Eier durch die Luft zu schleudern.

Meistens machen wir das, wenn unser

es gilt, Wände einzureißen.

Wenn wir extrem gediss sind, treffen wir auch schon mal einen Shy Guy.



Schirmflug

Manche Leute behaupten, es würde ein wenig uncool aussehen,

wenn ich mit dem süßen Schirm durch die Luft gongele.

Doch das macht mir nichts aus.

Es ist eine praktische

Methode, viele

der in der Luft schwebenden

Münzen einzusammeln. Und

die glitzern doch so

sanfte Herabgieren, besser zu peilen, welche bösen, bösen Überraschungen

mich dort unten erwarten. Zudem

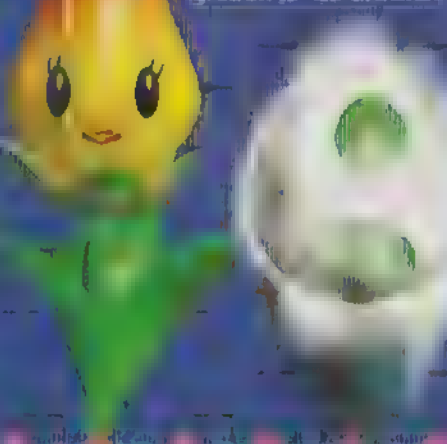
sehr kleidsam finde



Eierrakete

der Eiertulpe einfahre, verwandle ich mich in ein Ei. Dieses kann ich dann mit ein wenig Geschick in Bereiche des Levels bretzeln, die ich normalerweise nie erreichen würde. Dabei brauche ich nur mit dem Nippel am Controller in die gewünschte Richtung zielen und das Teil in dem Moment wieder loslassen, in dem die Tonfolge schneller bzw. höher wird. Um Euch im Flug wieder zurückzu-

verwandeln, braucht ihr nur den Knopf mit dem großen „B“ zu drücken.



Zungensalato

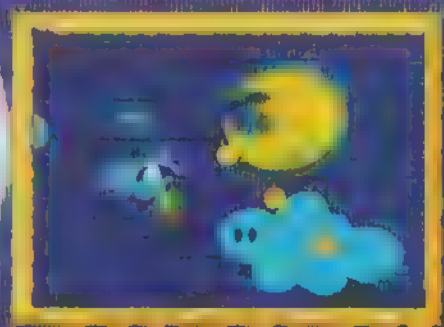
Wie bereits erwähnt, benutzen wir unsere Fröchtchen abzuschlecken. Sie dienen

roten Bälle in luftige Höhen oder auf höher gelegene Ebenen zu transportieren.

aputieren unseren Adoniskörper ein

orktet ihr das besser nicht nachmachen.

Wozu ist Euer Ding nämlich zu klein.



COOLE TYPEN

Ahoi, Leute! Seit unsere Insel von dem bescheuerten Baby-Bowser in ein Pop-Up Buch verwandelt wurde, muß man ganz schön aufpassen! Überall lauern ziemlich uncoole Chabos, die uns Yoshis ans Fell wollen. Ich bin schon ganz genervt. Jedes Mal, wenn ich den Typen vorschlage, die bevorstehende Auseinandersetzung bei einer Tasse Tee zu diskutieren, greifen sie mich gleich an. Doch zum Glück gibt es auf unserer Insel auch einige Kumpels, die uns hier und da unterstützen. Checkt die Typen aus, sie sind echte Freunde der Happiness!

Wenn wir Bini treffen, freuen wir uns immer ganz besonders. Sie ist so ein liebreizendes anmutiges Geschöpf,

daß es schwerfällt, sie zu vernaschen.

Doch genau das beschert uns ein unglaubliches Glücksgefühl und unsere Sonne des Lebens blüht voll auf. Ganze acht Punkte bringt uns die Vereinigung mit Bini ein.

Dickiwarp

Er hat vor allem ein Hobby, schlafen. Doch ist er erst einmal wach, erweist er sich als sehr nützlich. Dann können wir, falls wir mal scheitern sollten, dort weiterspielen, wo wir Dickiwarp zuletzt getroffen haben.

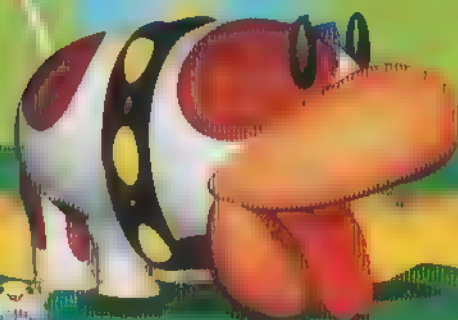
Außerdem ermöglicht er uns zwischen den Abschnitten eines jeder Levels hin- und herzuspringen. In jedem Level werdet Ihr vier Dickies vorfinden pro Spielabschnitt einen.

Schnuffel

Der beste Freund des Sauriers. Schnuffel hat eine noch bessere Nase als wir Yoshis. Daher kommt es nicht selten vor, daß er uns zu Stellen führt, an denen etwas verborgen ist. Nun müssen wir das Geheimnis nur noch mit teils Stampfattacke sichtbar machen. Dennoch fragen wir uns bis heute, warum er ein Streichholz am Popo kleben hat.

Mami Knalle

Eine alte Freundin von uns. Gerne spielen wir mit ihr und ihren Kindern Fußball am Strand. Weil wir uns schon so lange kennen, vertraut sie uns auch gerne mal ihre Kleinen an. Leider sind die Knallos sehr verweichlicht und ziemlich Muttersöhnchen. Deshalb kommen sie auch immer wieder zurück, wenn wir sie als Wurfgeschosse gebrauchen.

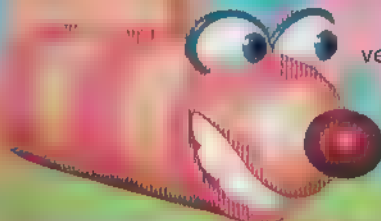


I-Kritze und I-Kritze

Zwei coole Chabos, die uns besonders dann sehr behilflich sind, wenn es gilt, hoch hinaus zu kommen. Durch geschickte Sprünge auf die Rücken der einen läßt sich die Richtung, in die sie sich bewegen,



verändern. Dennoch ist es oft nicht ganz einfach, sich von den beiden transportieren zu lassen, denn man rutscht sehr leicht ab.



Lawawa



Eigentlich machen uns besonders große Tiere Angst, doch Lawawa ist ein ganz Lieber. Er transportiert uns nämlich durch für uns unbeschreibbares Gelände. Besonders in der Lava fühlt er sich wohl. Lassen wir uns von ihm mitnehmen, müssen wir aber dennoch vorsichtig sein, denn manchmal tauchen Teile seines Körpers in die heiße Lava ein. Doch mit etwas Geschick meistern wir auch diese Situation.

Odlido

Oh Mann, wenn ich mir das Ding so ansehe, wird mir ganz komisch. An irgendwas erinnert mich Odlido, wenn ich nur wüßte an was... Aber egal, vor ihm brauche ich jedenfalls keine Angst zu haben. Er ist cool und macht sich selbst dann locker, wenn ich ihm auf der Nase herumtanze. Außerdem hilft er mir, höher gelegene oder weit entfernte Ebenen zu erreichen.



Beqlibol

Er ist etwas scheu und verbirgt sich meist hinter Fragezeichenbällen. Habe ich ihn aber befreit, freut er sich so sehr, daß er sich erkenntlich zeigt und mich als lebender Lift in luftige Höhen transportiert, wo es meist etwas Leckeres oder gar Wertvolles zu finden gibt. Doch wie gesagt, er ist sehr scheu, oft werde ich ihn nicht zu Gesicht bekommen.



Slime-Timer

Wow, die Slime-Timer sind echt cool. Das Tolle an ihnen ist, daß man auf sie springen kann, ohne daß Schleim an den Schuhen kleben bleibt, denn das wäre uncool. Wer ist schon gerne verklebt? Die Slime-Timer halten sich meistens in den Geisterleveln auf. Im Gegensatz zu den Buu-Huus sind sie freundlich und dienen uns oftmals als Transportmittel.



UNCOOLE TYPEN

Hallo Leute! Auf den folgenden Seiten habe ich Euch mal die ganzen Biodevichte des Spiels aufgelistet. Außerdem habe ich Euch immer dazugeschrieben, ob und wie man welcher Gegner am besten besiegt. Mal heißt mir meine Zunge weiter, mal muß draufspringen, mal eine gezielte Eierwurf und manchmal hilft einfach nur wegrennen. Damit ihr darüber vorher Bescheid wißt, habe ich eine coole Statistik erstellt.

Essen:

Findet ihr in dieser Box einen Haken, so heißt das, ihr könnt den Gegner essen. Ist zu dem ein Ei abgebildet, könnt ihr daraus schließen, daß ihr nach Verspeisen des Gegners ein Ei erhältet. Ist außerdem noch ein Blatt zu sehen, heißt das, Eurer Blume des Lebens werden einige Blätter zugefügt. Seht ihr eine unglückliche Blume, heißt es, daß ihr Blätter verliert, wenn ihr diesen Gegner eßt.

Werfen:

Findet ihr in diesem Kästchen einen Haken, so wißt ihr, daß der Gegner durch einen gezielten Eierwurf zu bezwingen ist.

Gegner

Essen
Werfen
Stampfen



Stampfattacke:

Befindet sich in diesem Kästchen ein Haken, bedeutet es, daß der Gegner durch eine Stampfattacke zu bezwingen ist.

Essen
Werfen
Stampfen

Der fette Vogel ist die volle Nerdohle, weil er mich immer in den Abgrund schubsen will!

Essen
Werfen
Stampfen

Die dummen Fischgesichter schluck' ich einfach runter. Wie, Gräten? Nee, haben die nicht!

Essen
Werfen
Stampfen

Der schleimigen Hupfdohle geht man besser aus dem Weg oder friß sie gleich - eh' klar, oder?

Essen
Werfen
Stampfen

Die ...

Essen
Werfen
Stampfen

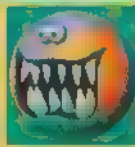
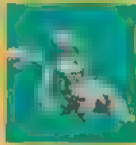
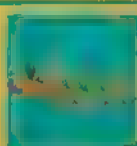
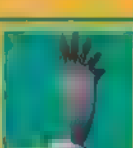
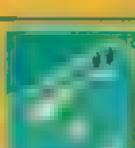
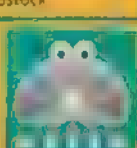
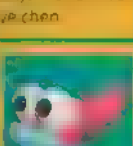
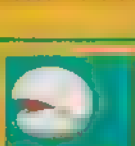
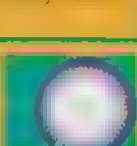
... deshalb hupfe ich lieber im ...

Essen
Werfen
Stampfen

... deshalb hupfe ich lieber im ...

Essen
Werfen
Stampfen

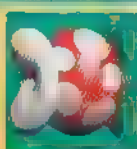
... deshalb hupfe ich lieber im ...

 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der blassene Ballonkopf hat nicht geflickte, schwache Lederpele!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der reißt seine Mäul ganz schön auf, der Mundgeruch Kaeser Da haut ich lieber schnell ab!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der abso ute Nerv-Geist, der da in der Gegend rumspukt. Den begrüß ich gleich mit E	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Von ant autoritärer Erziehung haben die nie was gehört - die kleinen Buus machen, was Mama sagt!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der rote Lavasack findet sich tod komisch, deswegen lacht er immer und streckt mir die Zunge raus!
 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Wie sieht der kann mir auch gefährlich werden. Aber ich machs nichts mache und lass er weg schwebt!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der große Kiemenheiß versucht mich immer vorzusucken und damit ins Wasser zu befördern. Absolut uncool!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Voll der Choleriker. Die Bob-Ombis können jeden Augenblick explodieren!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Die Dr Pepper Dät hat gewirkt. Abgemagert bis auf die Knochen, aber immer noch feuergeatmet!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Den lässt ich immer warten bis er steinhart wird und dann hupf ich drauf, voll praktisch!
 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Die Kugeln fühlen sich nur in der Hand stark. Aber meinem Griff halten sie nicht stand!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der Hitzkopf ka wummt immer wie wild durch die Luft. Da hilft nur Deckung oder Kontrast!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der lange Schangler stein harter Bursche. Da renn ich besser weg!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Noch so ein Großmaul mit schlechtem Atem. Mit dem leg ich mich lieber gar nicht erst an!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der liegt schon ewig wie platt auf dem Meeresboden und blubbert so vor sich her.
 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der fliegt nicht gut, sondern nur ab und ab schweben. Ist er sich schwarz geärgert!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Dieser ekelig-nasse Chabo tropft immer von der Decke. Wahr-scheinlich wegen eines Dachschadens!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der bemooste Althippie lässt sich gammeln durch die Gegend. Wahrscheinlich träumt er immer noch von Woodstock!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Diese Mistdinger tauchen meist in Schwärmer auf, das nervt ziemlich!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Was das ist weiß ich auch nicht. Aber man kann tierisch gut drauf rumlaufen!
 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der hat die ganze Zeit nichts anderes zu tun als sich einquämen und her zu schubbern und zu blubbern!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Normalerweise sieht sie sehr schrecklich aus, aber wenn ich ihr zu nahe komme vertilgt sie mich!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der kann sich nicht entscheiden. Mal ärgert er mich und dann wieder sterblich großzügig!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Der Brödeschleim poppt manchmal aus der Lava aus und ich muß aufpassen daß ich mich nicht die Nase verbrenne!	
 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Mit den scharfen Beißerchen sind sie ganz schön gefährlich. Also fress ich sie immer sofort!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Damit das mit den Sporen kein Drama wird, sondern lustig, schau ich sie gleich in der Luft!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Trotz steinböden weiterständig im Weg rumstehst. Dabei sind hier gar keine Schürer die den Lotsen brauchen!	 Essen [] Werfen [] Stampfen [] Wenn ich die Pep Peps mit einem Ei bewerte, verwandeln sie sich in Querkweks und schmecken besser!	

UNDOUBLE

TYPEN

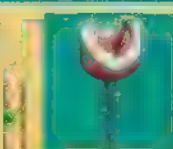
Schrumpf Piranha



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Uaah, dieses Ding ist gefääährlich! Wenn es mich verschluckt, werd' ich zum Mikroschi!

Piranha-Kippa



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Die Pflanze aus der biologisch-dynamisch gedüngten Piranha-Familie kippst nach einem Eier-treffer wie von der Axt gefällt!

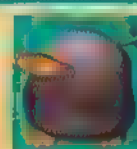
Baby-Piranha



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Gerade gepflanzt, aber mindestens so bissig und unangenehm wie eine Schrumpf-Piranha-Pflanze

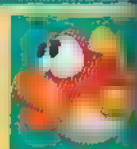
Abroxas



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Der hängt so auf irgendwelchen Bällen rum. Wenn ihn keiner heimschickt, macht er das auch noch in hundert Jahren.

Big Blurp



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Gefrässiger und gefährlicher als sein bauer Bruder. Kein Wunder, daß er so fett ist!

Septimoni



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Mit sieben giftigen Tentakeln gehört die Septimoni nicht zu den aussterbenden Arten

Smodlido



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Diese Dinger hängen so rum, und fortgeschrittenen Rumhäng-Stadium fallen sie auch ab.

Drehwutz



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Was das ist? Weiß ich nicht, aber es dreht sich dauernd und wuschelt ständig unter Wasser herum

Lavallon



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Genau wie der Brödelsch eimst mit dem Lavallon nichts zu machen - einfach nur ausweichen

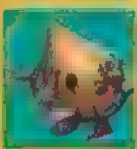
Arakno



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Die Arakno ist total spinnend. Doch wenn ich ihr mit dem Eier-Kopfnuß gebe, dann verzieht sie sich!

Zwiebel Zwobel



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Der Heini hat die ganze Zeit nichts anderes zu tun, als in seinem Erdloch auf und ab zu hüpfen. Na ja, wenn's Spaß macht...

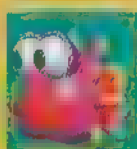
Pieksie



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Der Typ sieht echt aus wie 'ne Mini-Wassermine, vom intant. Aber vor meiner Zunge muß er sich hüten!

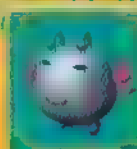
Dumgug



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Sieht aus wie ein Blurp, nur etwas stachiger. Einmal wollte ich ihn fressen, aber da wurde mir voll schlecht.

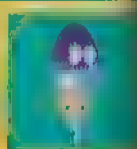
Blaue Brumsel



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Die blaue Brumsel schmeckt total eklig und bitter. Aber wenn sie rosa ist, dann ist sie eckel!

Schlaweino

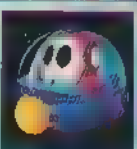


Essen []
Werfen []
Stampfen []

Da hilft alles nichts. Der Schlaweino tropft herum und steuert sich dumm. Also auf und davon!

DIE SHY GUYS

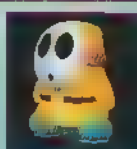
U-Boot Guy



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Unglaublich, der Kerl schießt mit Torpedos nach mir. Aber wenn ich schnell bin, kann ich ihm ausweichen.

Shy Guy



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Der ganz gewöhnliche Shy Guy, den mach' ich fertig ehe der Typ den "dickes Tier mit Schuhen" sagen kann!

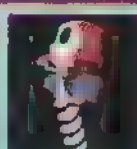
Pirate Guy



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Jetzt haben sich die Kerle auch noch Schiffe gebaut und nerven mich mit Bomben

Hoppel Guy



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Oh Mann, wie das nervt, dieses ständige Geheppel. Da fresse ich sie lieber gleich

Trap Guy



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Was biden sich diese miesen Typen überhaupt ein? Wissen die denn nicht, daß ich flattern kann?

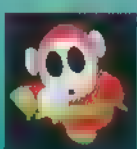
Black Guy



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Der verursacht Kopfschmerzen. Er läßt immer seinen Stein-Burger auf mich fallen

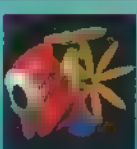
Snow Guy



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Wie witzig, mich aus sicherer Entfernung mit Schneebällen bewerfen. Selten so gelacht

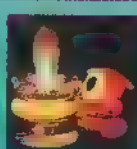
Fly Guy



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Das nützt den Typen auch nichts, daß sie durch die Luft sausen, ich kriege sie trotzdem

Fire Guy



Essen []
Werfen []
Stampfen []

Oh Mann, die machen mir ganz schön Feuer unterm Hintern. Gut, daß es von denen nicht so viele gibt

High Shy Guy

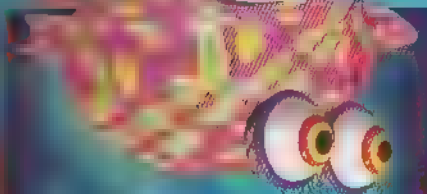


Essen []
Werfen []
Stampfen []

Diesen Typen schiß ich am liebsten in den Rücken, da sind sie

NACH UNCOOLERE TYPEN

Hey Leute, jetzt kommen die richtig fetten Teile. All diese Typen lassen sich nämlich nicht so leicht verapfeln wie die kleineren Gemeinheime. Okay, ich muß zugeben, das Outfit der Jungs ist ganz in Ordnung, aber cool ist es nicht. Eine Gemeinsamkeit haben die Blödwichte übrigens, fast jeder ist mit drei korrekten Treffern zu bezwingen.



SEQUIEWA (Gefangenener 2-3, 6-8)

Wahrscheinlich keine richtigen Blödwichte, dennoch bewachen sie die Level. Sie haben Superkräften oder anderen Fähigkeiten. Die Kerle sind extrem langsam, daher könnt ihr sie mit einem Explosions-Bomben töten.



SCHIMMERWOLKE (Boss 9-1)

Eine Süßknetwolke, die wir Yoshi einfach zum Essen gern haben müssen. Zufällig ist das auch die einzige Möglichkeit, der Süßknetwolke klarzumachen, daß wir die Yoshi sind und sie ein Feindgegner, der von uns gefressen wird.

WIS (Boss 10-1)

Dieser Angler! Glaubt er, er ist ein Fisch, daß es cooler sei, nur weil er sich unsichtbar machen kann? Auf jeden Fall ein ziemlich mieser Chabo. Erst fängt man ihn nicht, und dann taucht der Typ genau hinter einem auf.

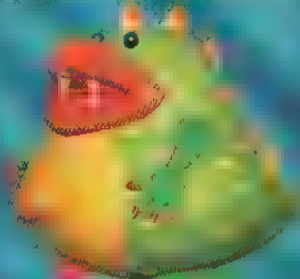


WOLKENDSCHINN (Boss 11-1)

Ich dachte immer, ein Dschinn erfüllt Wünsche. Doch das hier ist ganz anders, er erfüllt erst, wenn man ihm eine gute Idee gibt. Er kann kommen, auch wenn man ihn mit einem stacheligen Kugel angeht. Wie soll man denn dabei vorgehen?

DON BONGO (Boss 12-1)

Wow, was für ein Freak. Der Typ ist so fett, daß er immer nur von links nach rechts laufen kann, das stelle ich mir ziemlich langweilig vor. Noch dazu fällt in seinem Raum andauernd etwas von der Decke. Davon kann er immerhin einige Teile nutzen, um sie ihm gegen die Lippen seinen Schwachpunkt zu schnabern.



BABY BOWSER (Boss 13-1)

Der größte Drackser im Land! Der Typ hat nicht nur die Insel in ein Pop-Up-Buch verwandelt, sondern auch unseren Happy-Baum geklaut, um sein Schloss zu begründen. Wie man dem Kerl auf die Stacheln rückt, verrate ich euch auf Seite 109.

YOONIS COOLIS ZEIT

So, nachdem wir Euch nun alle Kumpels von uns verabschiedet haben und Ihr auch die meisten Typen kennen gelernt habt, wird es Zeit, Euch ein wenig mit uns in garzen kumpischen Zeit vertraut zu machen, das auf unserer Insel so rum steht. Mit einigen der Sachen könnt Ihr tolle Dinge anstellen, andere geben Euch immer wieder selber eine Überraschung. Checkt einfach mal alles ab!

Eier-Box

Jeweils bis zu sechs Eiern, natürlich in unserer Lieblingsfarbe. Hin und wieder ist das Teil auch ganz praktisch, um sich drauf zu stellen. Auf diese Weise erreichen wir manchmal höher gelegene Ziele.

Info-Box

zum Spiel. Hört Euch einfach mal an, was die Quasselkiste so zu erzählen hat.

!-Bälle



Fragezeichenbälle, -boxen und -kisten



etwas Cooles drin. Was das genau ist, kann ich Euch auch nicht sagen. Ein Fragezeichen drauf.

Blume des Lebens

Unser Lieblingsbaum. Sie gibt uns Leben, Energie zurück, wenn wir uns schlapp fühlen. Pro Blüte blühen an unserer Sonne des Lebens zwei neue Blätter. Das Beste daran ist, dass das Baumholz uns schützt und produziert. Zuerst wird die Blüte, dann die Blätter, sauer.



Felsblöcke

Pustewölkchen

Schirm

?-Schalter

Flitzemünzen

Eiertulpe

Pfähle

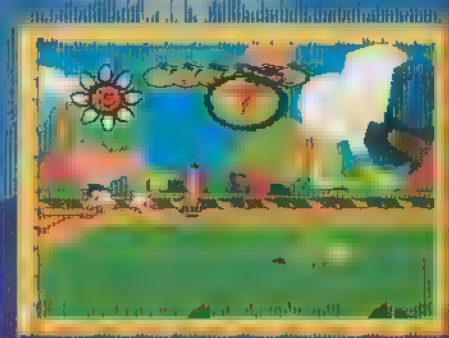
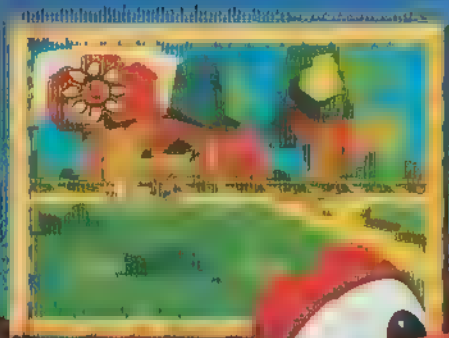
Schlüssel

Warpvasen

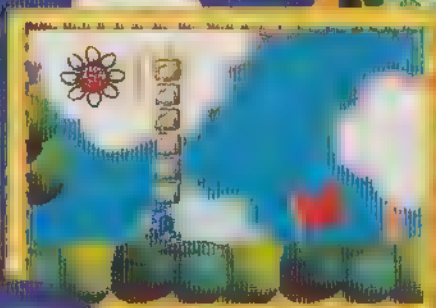
ULTRA COOLER FITNESS-SPASS



Warum sollten wir auch sonst diese Strapazen auf uns nehmen. Pro Bonuspiel können wir uns bis zu sieben der leckeren Honigmelonen verdienen, das geht ab! Hier nun die verschiedenen Arten der Bonusspiele:



Melono-Mania



Melono-Panika

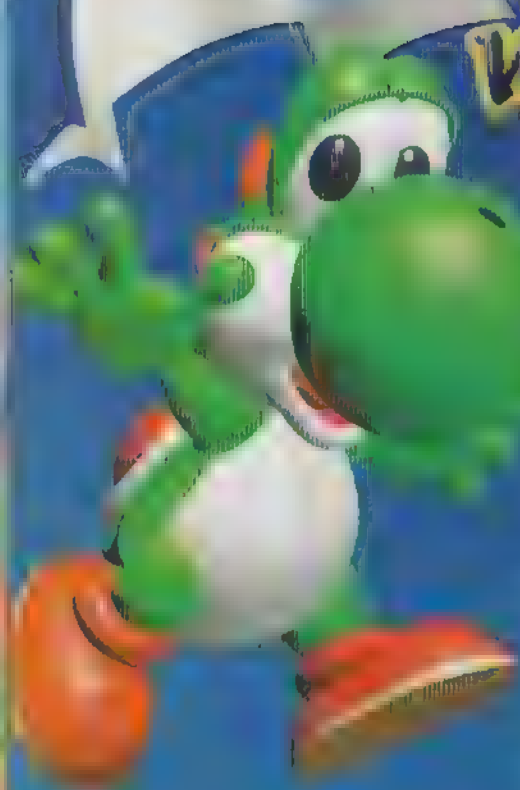
...



Melono-Hysteria

...

WAS GEHT AB?



auch anders.

Cooler Modi

Zunächstmal müßt ihr wissen, daß es im

Game Boy Advance-Modus gibt. Das ist ein Modus, in dem ihr alle Levels spielen könnt, die es in Mario Kart: Double Dash!! gibt. Ihr könnt auch alle Items und alle Power-Ups benutzen. Das ist ein Modus, in dem ihr alle Levels spielen könnt, die es in Mario Kart: Double Dash!! gibt.

Im Challenge-Mode dreht sich alles

um das Spiel und beender habt



Challenges

1. Beendet das Level mit 30 Helonen! Jetzt macht schon den Mund zu, das ist tatsächlich möglich.
2. Besiegt alle Gegner im Level, anstatt sie mit der Zunge zu verschlucken und ihr erhaltet die doppelte Punktzahl! (Shy Guys und einige Gegner die der Farbe Eures Yoshi entsprechen, bringen Euch noch mehr Punkte!)
3. Findet alle Münzen im Level!
4. Findet alle Herzen im Level!
5. Pro verbliebenen Yoshi erhaltet ihr zusätzlich 100 Punkte! Seht also zu, daß möglichst keiner meiner Kumpels in Bowlers Schloß landet!



Wow! Ihr habt den Highscore geholt und

Superherzen



In jedem Level könnt ihr drei Superherzen finden. Diese entscheiden, wie viele Levels ihr im nächsten Kapitel bereiten könnt.

Aber eins sage ich Euch

Die Superherzen sind superflies

Am Ende des sechsten Kapi

schönlich

Wie bereits erwähnt, sind diese Teile ganz einfach zu finden. Dennoch, in dann versucht, sie alle zu finden, denn alles ausprobieren, denn manchmal führen die unglaublichen Manöver zum Gewinn der begehrten Früchte.



Buchstaben-Salat

sonst mußt du kotzen! Und sie hatten oberen Bildschirmrand nach unten se scheiner nach dem Einsammeln des Herzens Münzen in Form eines Buchstaben. Setzt ihr nun alle Buchstaben aus den 24 Bonusrunden zusammen, erhal



Wow!

anz schön grell, was?!

erkläre ich Euch, was ihr dem Spielbildschirm so alles erkennen könnt.

Seht ihr ganz links oben die coole Blume mit den vielen lustigen Blättern? Dies ist die Blume des Lebens, auch Launometer genannt. Trägt die Blume viele Blätter, seid ihr supergut drauf, jehet sie flöten, sintt Ewre Laune. Schluckt ihr ein Herz, grinst die Blume von einem Ohr zum anderen, während dieser Zeit seid ihr unverwundbar, könnt unendlich viele Eier werfen und bringt mit einer Stampfattacke alle Blasen auf dem Bildschirm zu platzen. Wenn das mal nicht supercool ist.



Alle gesammelten Früchte werden Euch am den Spielbildschirm an der frucht-leiste angezeigt. Die erste Frucht wird links oben platziert und die folgenden im Uhrzeigersinn rund um das Spielfeld. Ihr könnt die frucht-leiste auch größer oder kleiner machen oder einfach ausschalten. Habt ihr 30 Früchte im Level gefressen, dann beendet ihr damit das Level.

CHECK IT OUT, CHIBO!

Für die Chabos unter Euch, die etwas

man gerade Probleme hat.

Im Spielerteil findet ihr darin detail-
lierte Levelkarten von allen Abschnitten.

tionen Hinweise. Entweder Kurzhin-
kennzeichnet sind oder ausführlichere

Pfeil hinweist. Zudem habe ich in den

die ersten Levelabschnitte.

die sie erst sichtbar machen. Das funk-
tioniert auf verschiedene Weise. Unter

formen oder einen Gegner besiegen.

und der weiße Chabo versteckt sind.

Ach so, Verbindungen innerhalb eines

Levelabschnittes sind durch Buchstaben

markiert.

eine Röhre oder eine Vase betreten. Am

ende eines jeden Levels findet ihr

von mir, cool, oder? Falls ihr das all-

nicht verstanden habt, dann schau

Euch doch den Levelabschnitt unten

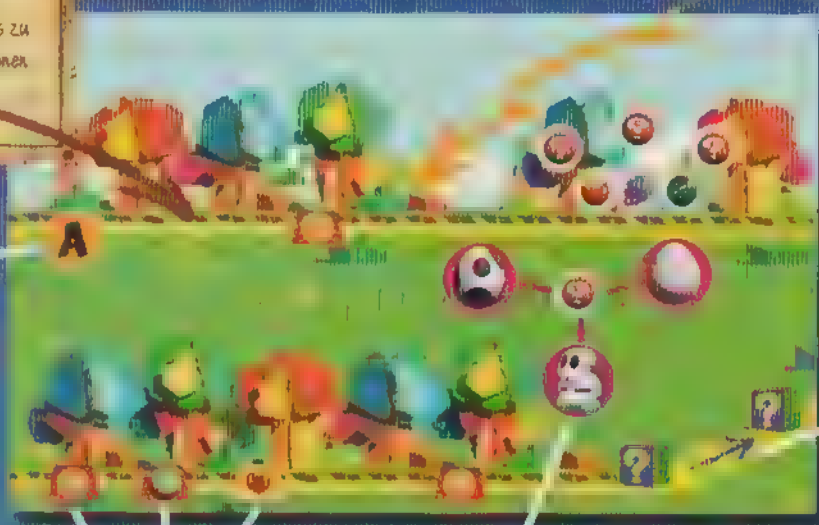
da ist nochmal alles erklärt. So

nun fangt endlich zu spielen an!

KURZHINWEISE

Hier findet ihr kurze Tips zu
bestimmten Spielsituationen.

Der Buchstabe
sagt Euch, zu
welchem Punkt
im Level Euch
der jeweilige
Ausgang bringt.



Münzen, Melonen oder
Herzen, die auf rotem
bzw. gelbem Grund ein-
gezeichnet sind, müssen
erst durch eine bestimmte
Aktionen sichtbar gemacht
werden.

Der schwarze und der weiße Yoshi
sowie der weiße Shy Guy sind durch
diese Symbole gekennzeichnet.

Der weiße Shy Guy sowie den schwarzen
und den weißen Yoshi findet ihr nur im
Abenteuer-Modus. Im Challenge-Modus
findet ihr an den Stellen, an denen die
Drei eingezeichnet sind, nichts vor.

Hier werden
Euch schwierigere
Spielsituationen ausführ-
licher und mit Bildern
beschrieben.

Diese Linie zeigt Euch an,
in welche Richtung ihr die
Kiste schieben müßt, um
die begehrten Fruchtchen
zu erhalten.



1 - Der Auftakt

LEVEL 1-4

die Stampfen



1. Schatzsuche



Flitzschnell durch Finkland!

1 - Der Auftakt

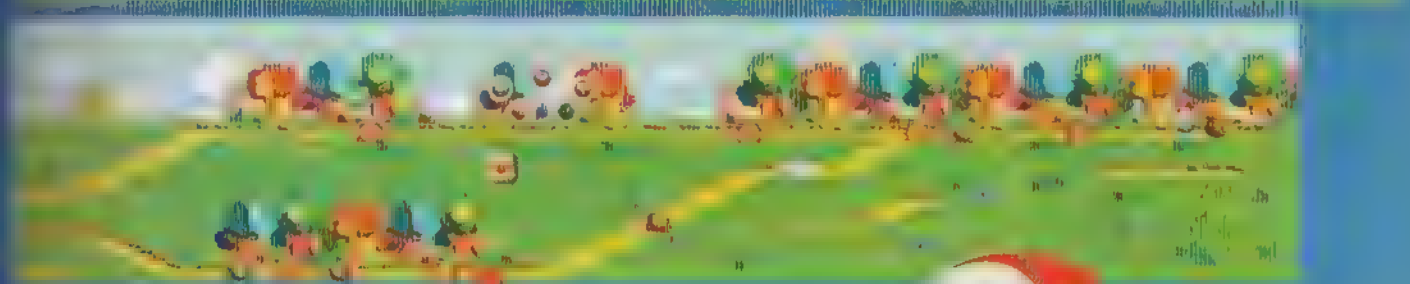
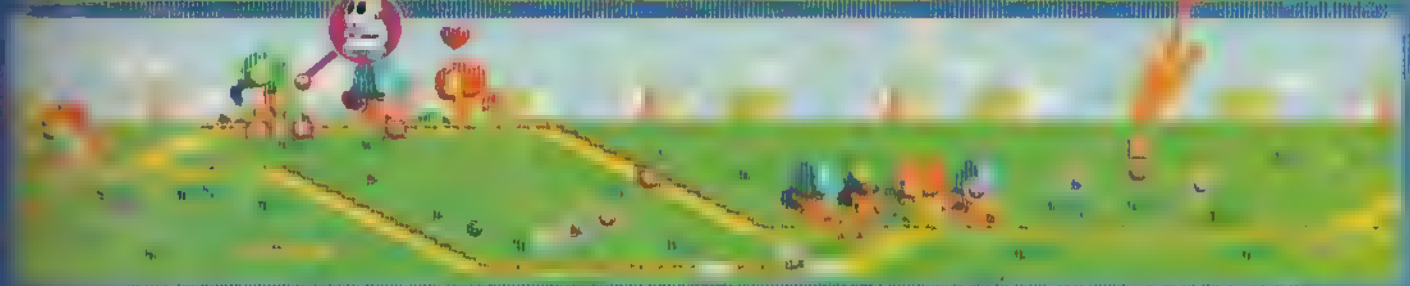
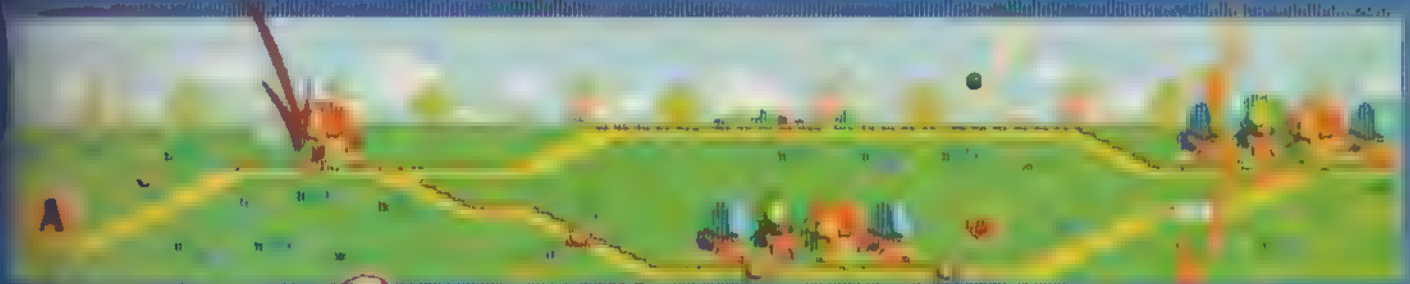
LEBENSSTADIUM

EN JOOLER CHABO!

- raendemand hat Schnuffel
- roien Koter an die Kette gelegt
- uncool Stampfe ich den Pfahl
- Boden ist er frei und zeigt mir
- verstecke einiger Gegenstände



Aktiviert zunächst die Plattform
was macht es einfacher



Geheimniswald



VASENWUNDER

Cool die Vase, die in ² Ballchen verborgen ist, bringt mich direkt zu einem Bonusspielen, wo ich mir mal wieder einige Melonen dazuverdienen kann. Die Felsen, die die Grube bedecken kann ich mit gezielten Eierwürfen zerbröseln.

PILLEPAULE

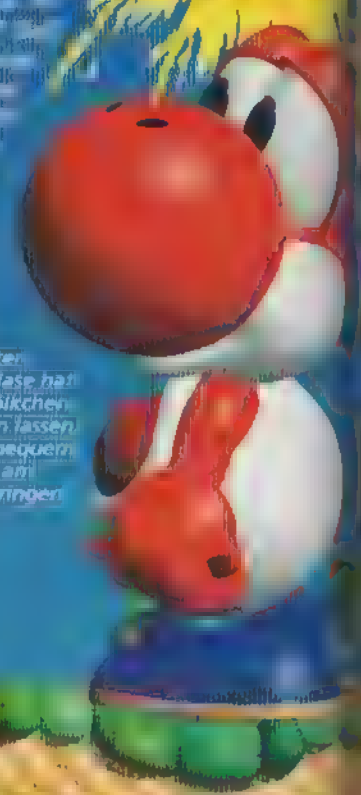
Hey Chabos, wenn ihr ein wenig auf Pillepalle herumhüpft, bringt Euch das eine Melone ein!

Wunderwald

Der Wald ist mit vielen verschiedenen Bäumen und Blumen besetzt. Die Bäume sind in verschiedenen Farben und Größen. Die Blumen sind in verschiedenen Farben und Größen. Die Bäume und Blumen verschwinden nach einer bestimmten Zeit wieder.



Der Schalter in der 2-Blase hat einige Wölkchen erscheinen lassen, die Euch bequem zum Herz am Himmel bringen.



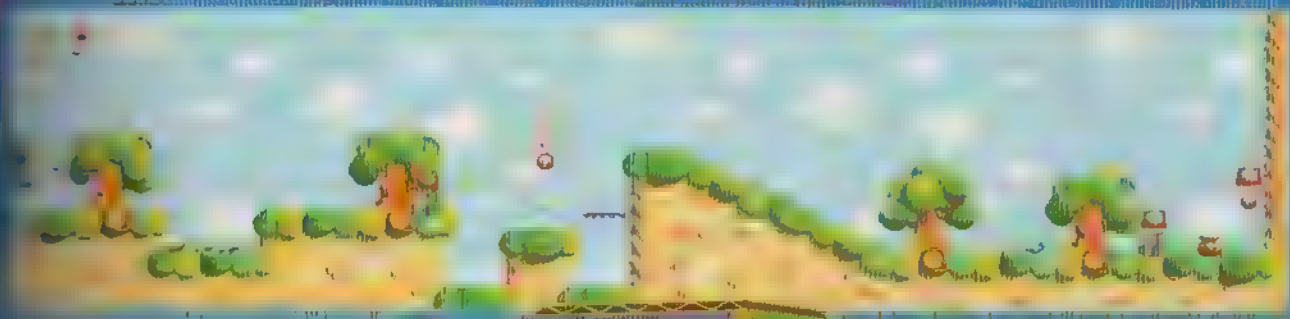
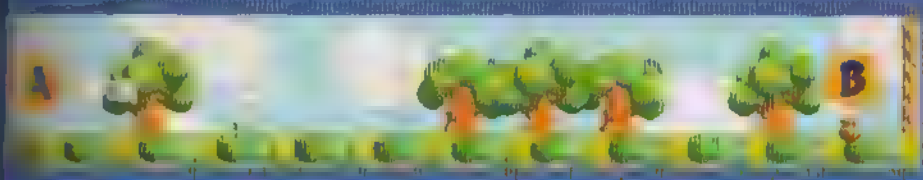
KARTENSTRAßE!



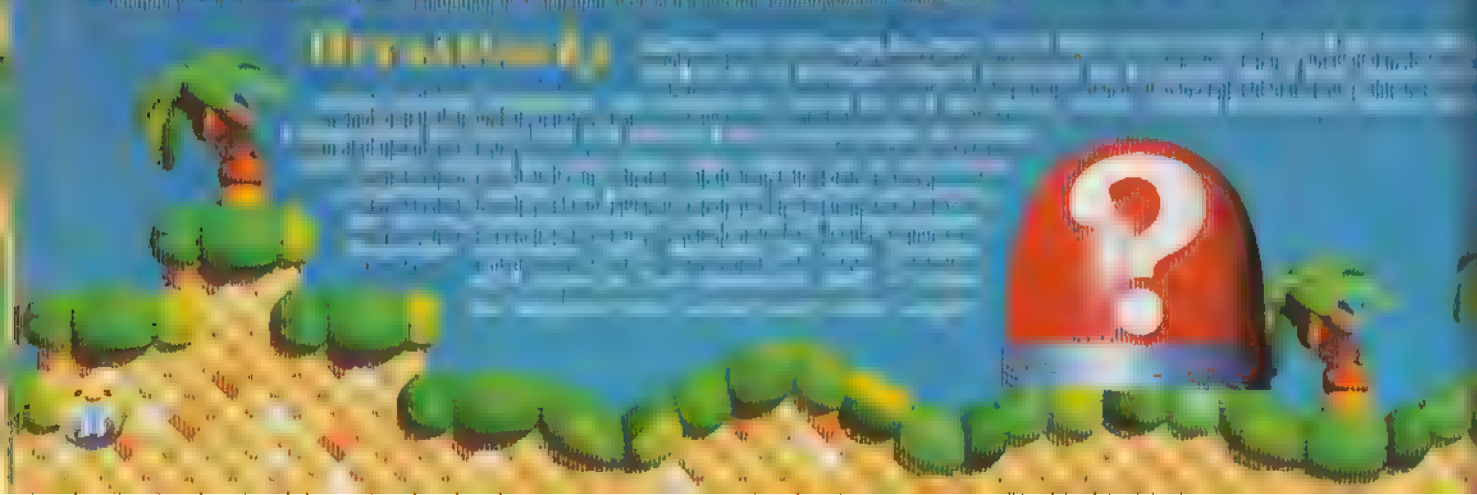
1 - Der Auftakt



Neugier wird



3. Wolkenfahrt



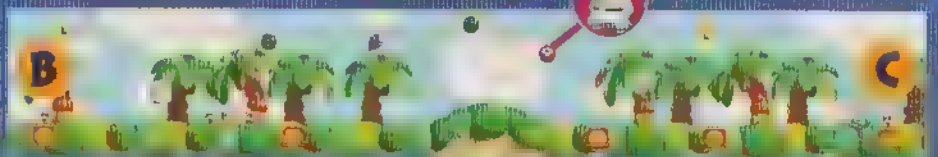
1 - Der Auftakt

Wolkenfahrt

(b)

SCHALTER ZUM MELONEN-GLÜCK

- an dieser Stelle zwei Melonen vorzufinden,
- in der eingezeichneten Reihenfolge
- nur Schalter aktivieren. Dabei darf
- allerdings nicht allzu viel Zeit lassen,
- da Schalter bleiben nur für kurze Zeit
- aktiv und danach verschwinden sie wieder.



Der Schwindelturm

SCHIRACHENFLUG

Wow, ein Schirmchen abgefahren!
Ich kann es nutzen, um langsam
nach unten zu segeln und so
mehr Münzen einsammeln.

DOPPELMELODIE

Wenn ich diesen Gang bis zum Ende
durchlaufe, mache ich dadurch
zwei Melonen auf der anderen
Seite der Mauer sichtbar.

VON

G

A

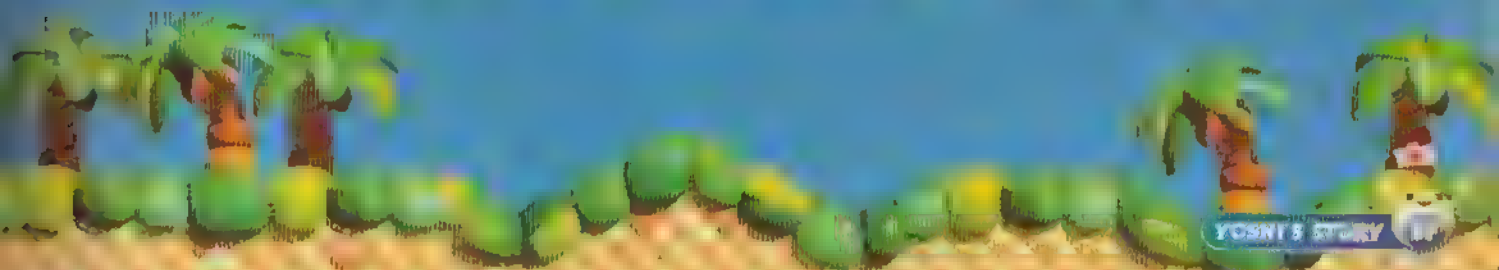
Im Bonusabschnitt müßt ihr mit mir weiterspielen!



Cool in dieser 2 Box befindet sich
eine Vase die mich direkt zu einem
Bonusspiel bringt



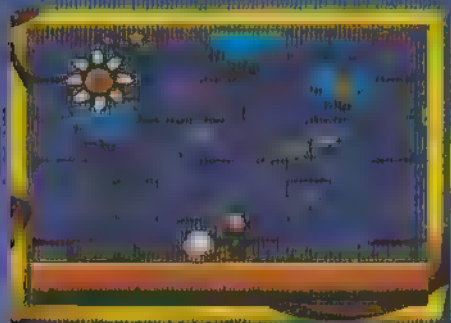
1992-1993



1. Schwindelturm

D

E



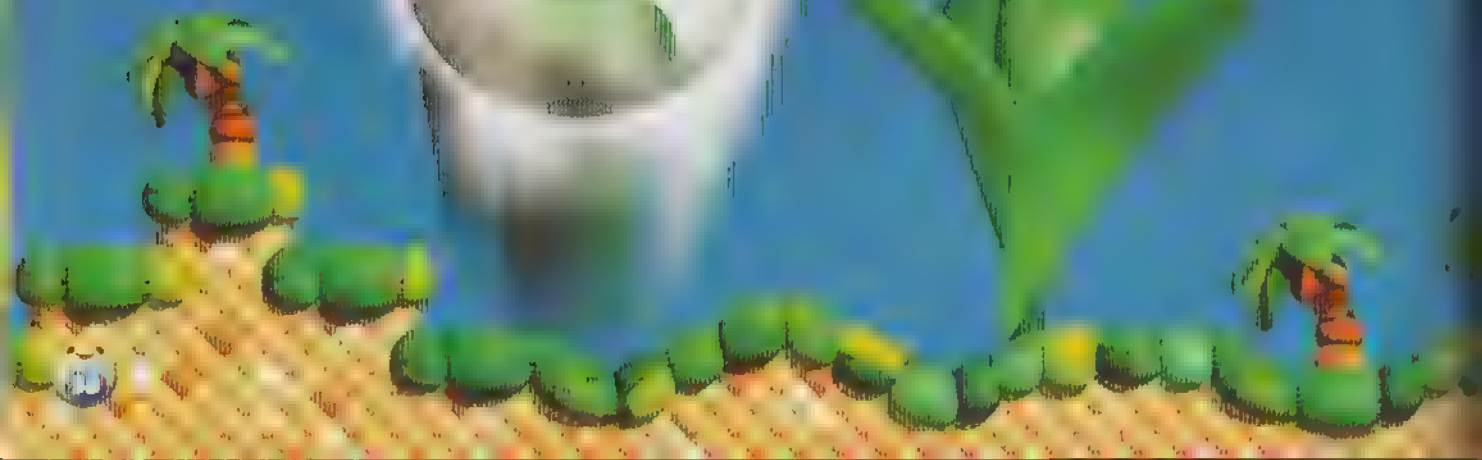
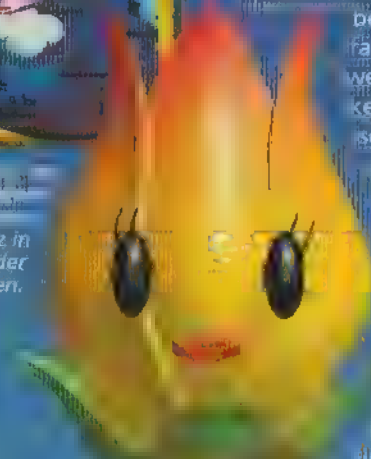
Das Zielkreuz in
Mitte zeigt die
Richtung der
Münzen.

Tulfenschuß und Monzenguß

Cool, so viele Münzen in nur einem
Spielabschnitt! Noch dazu könnt
beim Einsammeln nicht
falsch machen, denn selbst
wenn ihr von einer der W
ken nach unten schubbe
solltet, fällt ihr nicht.

Euch immer wieder
nach oben beförder
Dabei könnt ihr E
Fähigkeiten als Fliege
des E perfektion
ren, denn nur auf die

finden alle Münzen an
nehmen.



WIRTSCHAFTSLEHRE 11.000

1 - Der Auftakt

G

F

4





Yoshi's Survival Tip

Schieß die Piep-Pieps ab!

(Level 2)

(Level 1)

Bevor ihr Euch auf den Rücken von Map und die Positionen der Melonen genau anschauen, damit Euch keine

Bestens vier Eier dabei zu haben, denn vier Melonen sind in 7-Blasen verborgen. Verschwendet also nicht unnütz Eier für die Gegner.



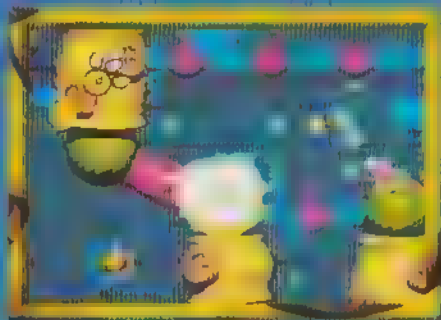
Nur mit ausreichendem Eiervorrat erhalten ihr hier die Melone!



Die Piep-Pieps sind nervende kleine Drecksäcke, die mich an der ein oder anderen Stelle ganz schön ärgern. Schlucke ich sie, erhalte ich zwar ein Ei, aber keine Energie. Werfe ich jedoch ein Ei gegen sie, verwandeln sie sich in Quiek-Quieks. Fresse ich nun einen der Quiek-Quieks, werden meiner Blume des Lebens zwei Blätter hinzugefügt. Auf diese Weise kann ich neue Energie tanken.



Beweise ich die Piep-Pieps mit einem Ei, verwandeln sie sich



in Quiek-Quieks. Schlucke ich einen Quiek-Quiek, erhalte ich Energie!

Versteckt

Hinweise

(Level 3)



Oberhalb der Münzen befinden sich 1-Bälle, denen aus ihr Melonen einsammeln könnt.

Oftmals – nicht nur in diesem Level – geben Münzen versteckte Hinweise auf andere Gegenstände. Die Münzen, die beispielsweise auf dem Bild sehen könnt, weisen Euch auf höher gelegene 1-Bälle hin, die Euch wiederum drei Melonen einbringen. Checkt deshalb immer alles genau ab und sucht selbst an den unmöglichsten Orten nach den Melonen.

Lakitu's Trick

(Level 4)

Wieder einmal macht sich Lakitu hier einen Spaß daraus, Euch ein wenig zu ärgern. Deshalb solltet ihr ihm möglichst schnell ein Ei gegen die Blume feuern und seine Wolke kontrollieren. Besonders zum Öffnen der unteren 7-Blase kann die Wolke sehr praktisch sein. Denkt aber auch daran, daß sich Lakitus Wolke nach einiger Zeit auflöst. Spätestens dann solltet ihr sicher sein, daß sich fest Boden unter Euch befindet!



Lebte ich nicht, wäre das Spiel nicht so spannend. Denn die Münzen weisen auf die Melonen hin.

II – Die Höhlen

Level 1 – 4

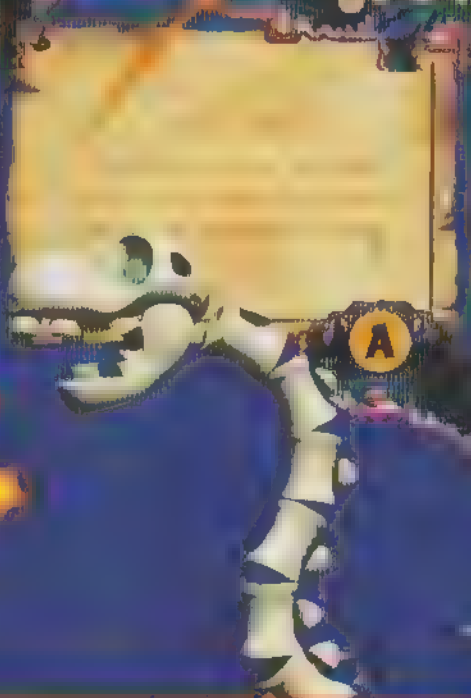
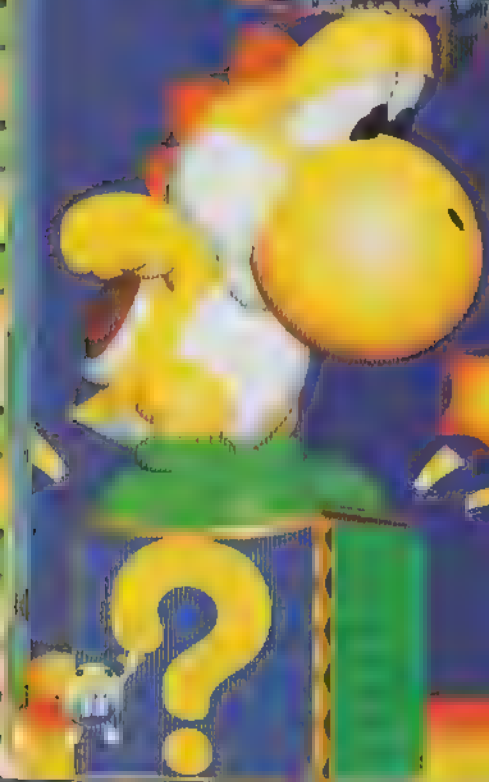
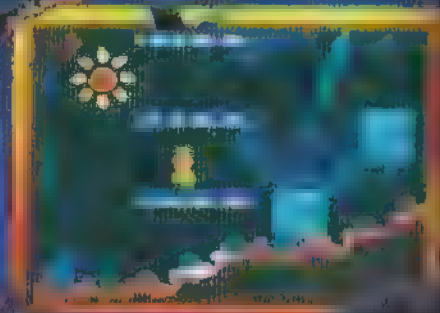


Zwiebel

1. Knochenhöhle

Knochenstein

blöcke aus zum Ziel springen



B

A

A

II-Die Höhlen

1. Knochenhöhle

Yoshi Flood

Wie gemein! Wer ahnt denn schon, daß sich genau hier eine der leckeren Melonen verbirgt? An das Teil kommt Ihr nur heran, wenn Ihr mit einem Ei genau in die Mitte der Münzen zielt. Wartet deshalb mit dem Einsammeln der Münzen, bis Ihr die Melone hervorgezaubert habt, dann ist es leichter, die Mitte anzuvisieren. Falls Ihr vorschnell die Münzen einsackt, wird es natürlich schwieriger, die richtige Stelle zu treffen. Dann könnt Ihr Euch jedoch immer noch an der weißen Stelle am Boden orientieren. Genau darüber befinden sich nämlich die Münzen.



Werft Ihr ein Ei in die Mitte des Münzenkreuzes, erscheint eine Melone. Guten Appetit!



An diesem Ort werdet Ihr eine

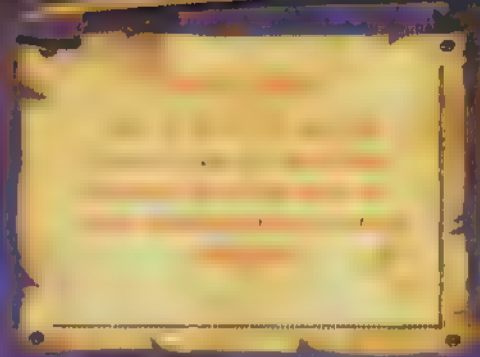
regelmäßige Anzahl von Münzen sammeln. An diesem Ort werdet Ihr eine regelmäßige Anzahl von Münzen sammeln. An diesem Ort werdet Ihr eine regelmäßige Anzahl von Münzen sammeln. An diesem Ort werdet Ihr eine regelmäßige Anzahl von Münzen sammeln.

An diesem Ort werdet Ihr eine regelmäßige Anzahl von Münzen sammeln. An diesem Ort werdet Ihr eine regelmäßige Anzahl von Münzen sammeln. An diesem Ort werdet Ihr eine regelmäßige Anzahl von Münzen sammeln.



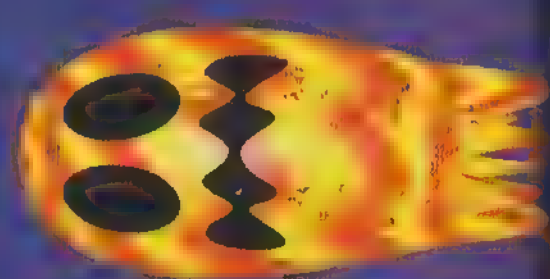
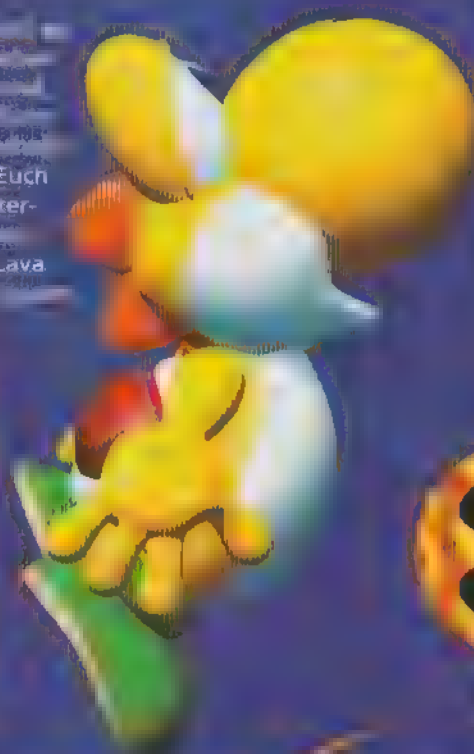
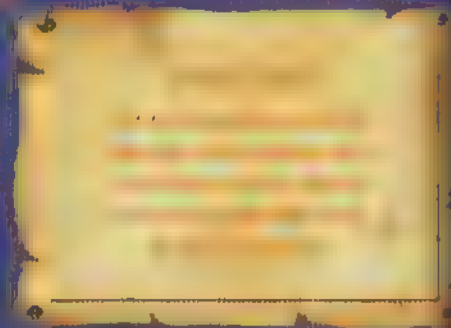
Ein niesiges schwarzes Ei, noch ist mein schwarzer Kumpel nicht geschlüpft.

Lavagrotti



Heiße Herzen

des Knochen entfliegt, schnappt Euch das Herz und setzt gleichzeitig den Flatter- bei der geringsten Berührung mit der Lava. Und da ist dann Schluß mit lustig!



Setzt Ihr im richtigen Moment den Flatter-Flug ein, gelangt Ihr mit samt dem Herz in Sicherheit.





Auf diese Weise bewegt ihr das Bällchen nach rechts durch die Lava. Laßt Euch aber nicht zu weit nach unten fallen, sonst brennt Euch der Kittel!

Schlupfackel

11-Die Höhlen

2. Lavagrotte



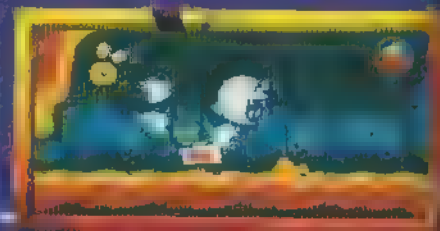
3. Glibbertunnel



Schiebung

Erst denken, dann stampfen! Hier muß ich zuerst die Kiste nach rechts schieben, um ans Herz zu kommen. Später kann ich sie dann zerstampfen, das bringt mir eine leckere Melone ein.

Langer Weg zur Melone



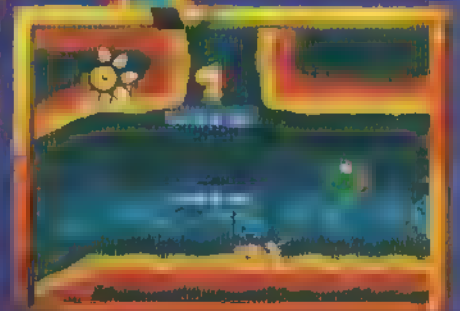
Erst die Geister nach oben lenken, dann die Kiste vorbeischieben!



Plattformen zum Herz

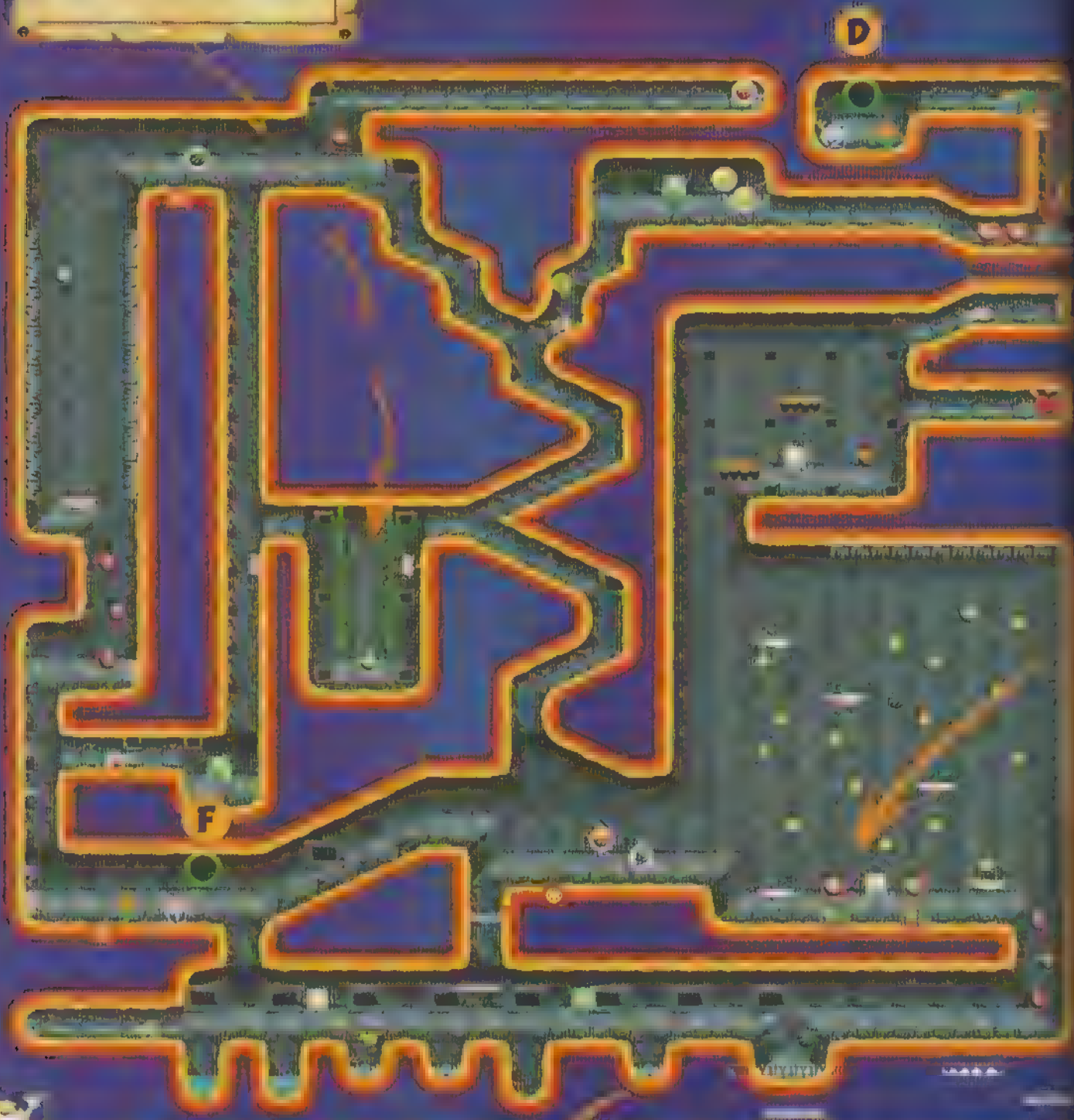
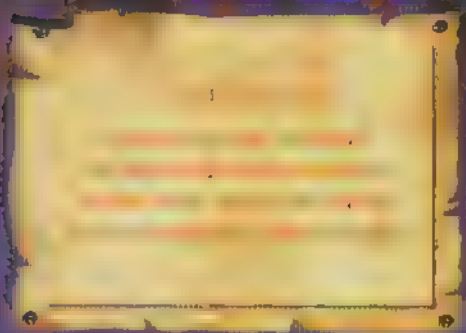
Hey, da ist ja mein alter Kumpel Schnuffel wieder. Nanu, will er mir und Euch mit einem penetranten Geschnuffel etwas mitteilen oder rieche ich nur streng?

Das ist ein sehr langer Textblock, der in der Originalversion des Dokuments durch eine Reihe von horizontalen Linien ersetzt wurde, die den Text verschleiern. Der Text ist nicht lesbar.



Wow, Plattformen! Die bringen Euch und

7. Karallabyrinth



Melonenmus

II-Die Höhlen

4 Kanallabyrinth

Das ist die Absicht. Betretet
 zwei Melonen nach unten zu
 schweben. Glaubt mir einfach, es ist so.
 Das bedeutet für Euch, daß Ihr Euch
 Stacheln landen, denn dann sind sie
 nämlich verdammt schwer zu erreichen.
 Laßt Euch also unten nicht allzu viel
 Zeit, nutzt die Schleimstreifen,
 spurtet nach oben und ver-
 nascht die leckeren Frücht-

Erreicht Ihr diese Stelle zu spät, sind
 die Melonen bereits verschwunden.



1. Kanallabyrinth



Weiterer Weg hinter den Zugelass



Auch hier steckt wieder ein Geheimnis hinter der 7-Kiste. Um zwei Meilen zu ergattern, müßt ihr die Kiste zur zweiten Truhe auf der unteren Ebene bringen. Dabei müßt ihr zunächst die drei Felsblöcke beseitigen, die Euch daran hindern und dann den 7-Schalter aktivieren, der sich im vierten Felsblock verbirgt.



nach rechts, bis zum nächsten Abgrund zu schieben. Laßt ihr sie nun nach unten fallen und springt sofort hinterher, steht sie neben der zweiten Truhe. Nun braucht ihr die beiden nur noch zusammenzuschieben.

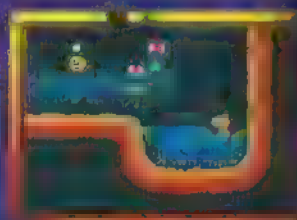


Überwinden

Nun könnt ihr die 7-Truhe zu ihrem Pendant auf der unteren Ebene bringen.



durft ihr Euch nur über die rechte Seite nach oben begeben, versucht ihr es über die linke, ist die untere Kiste wieder an ihrer Ausgangsposition.



die untere fallen



E

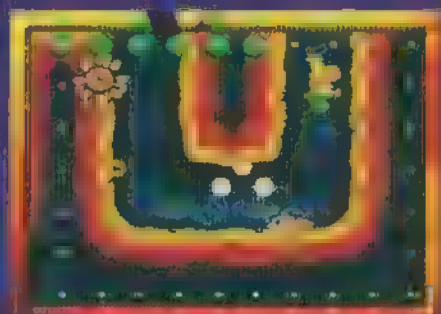
II-Die Höhlen

4. Kanallabyrinth



Herzfrucht-Flug

Der Herzfrucht-Flug ist ein sehr schwieriges Hindernis, das nur mit der richtigen Technik gemeistert werden kann. Wenn Ihr sechs Früchte gesammelt habt, könnt Ihr den Herzfrucht-Flug effektiver einsetzen. Dies ist die einzige Möglichkeit, die obere Ebene und somit den Ausgang zu erreichen. Achtet genau darauf, wie viele Melonen bereits gegessen habt und fahrt nach als sechste Melone die einsteigt, die sich in der Nische rechts neben dem Superherz befindet. So ist der Weg zum Schacht, der nach oben führt, der kürzeste.



Nur mit strahlender Sonne wird es Euch gelingen zu flattern.



II-Die Höhlen

Yoshis Survival-Tips

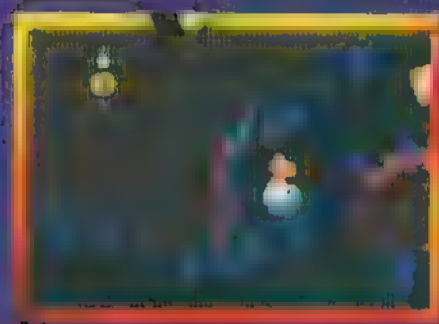
Vorsicht vor Knochen

(Level 2)



100% LAKITU

(Level 1)



Schnappt Euch Lakitus Wolke
und saust damit durch die Höhle

Nicht nur hier werdet ihr Euren alten
Freund Lakitu wiedersehen. In der
Höhle wird er Euch oft begleiten. Wenn
er eine Lakitu-Wolke in Eurer Nähe
erschaffen und den Korb abwerfen
seiner Wolke blasen. Dann nämlich könnt
ihr die Wolke nutzen, um schwer er-
reichbare Teile der Höhle zu erforschen.



Huch, das Ding sinkt in die Lava. Handelt
schnell, sonst brennt Euch bald der Kittel!

denn sie sind nicht wirklich in der Lava
entweder schnell weiter oder haltet
aus der Lava auf.

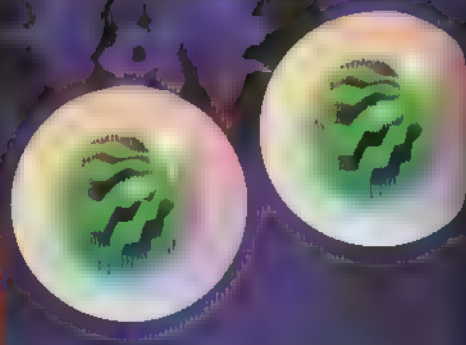
Etwas völlig Neues

(Level 4)



Über die Lianen gelangt Yoshi
sicherer ans Ziel

als munterer Lianenkletterer. Das ist
nicht nur ein Vorteil, sondern auch ein
Nachteil. Wenn man sich an den Lianen
herumhängen.



Höhlenspuk

(Level 3)



Bücke ich mich nach unten,
verzieht sich der Spuk nach oben

nerven. Nur gut, daß die Typen imm
manövrieren, wo sie Euch nicht me
stören kann. Duckt Euch einfach
nach oben verzieht



III - Der Himmel

LEVEL 1-4



1. Himmelstour



Der einfache Weg: Holt Euch die Herzfrucht und setzt Eure Stampfattacke ein, wenn alle Sky Guys im Bild sind!



oder ihr bleibt oben bei der Eierbox

oder ihr bleibt oben bei der Eierbox

Oder aber ihr bleibt oben bei der Eierbox

oder ihr bleibt oben bei der Eierbox

hier fünf Melonen ergattern



LAKRATZO UND LAKRITZO

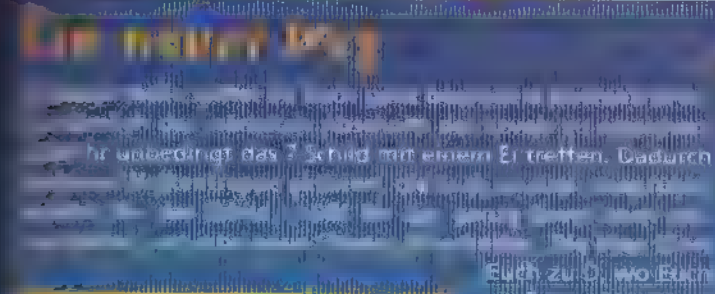
Durch lustiges Hüpfen auf den Rücken der beiden Chabos kann ich die Richtung, in die sie sich bewegen sollen, bestimmen. Also, checkt die Map ab und ab dafür!



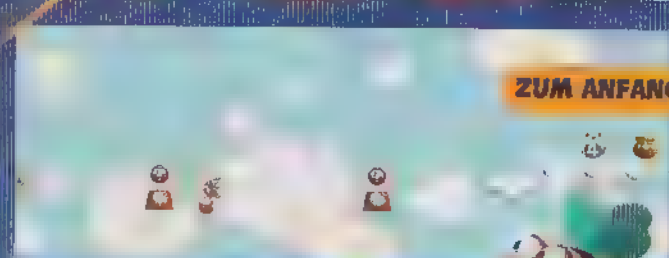
GRÜBATZ!

Hey! In diesem Spielabschnitt treffe ich meinen alten Kumpel Grübatz wieder! Auf seinem Rücken kann ich durch die Lüfte reiten.

III-Der Himmel



ZUM ANFANG

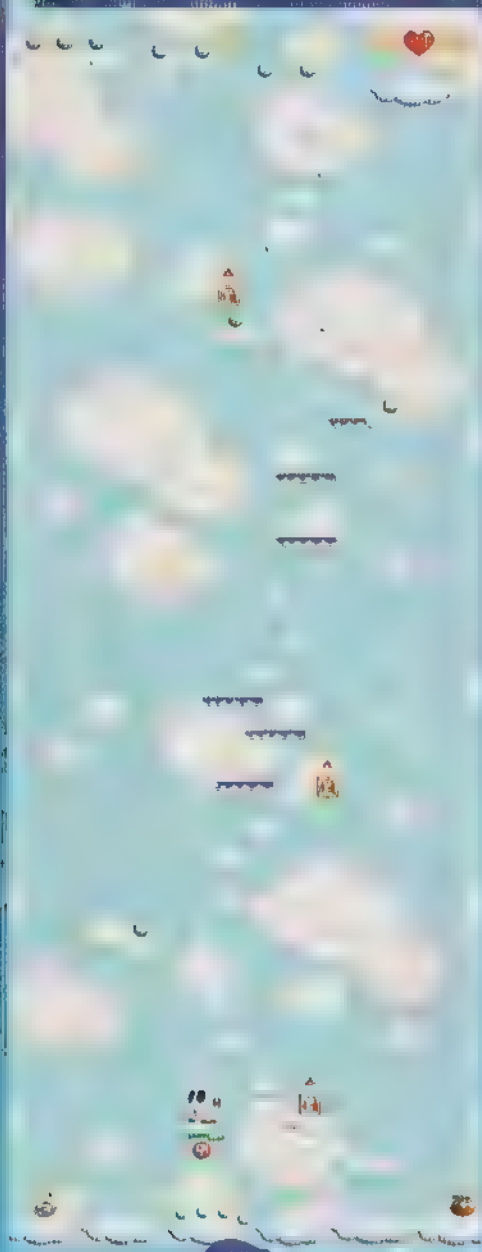


UNTER DER WOLKE

Wer hätte das gedacht? Verbirgt sich doch tatsächlich unter der kleinen Dreckswolke eines der begehrten Superherzen!

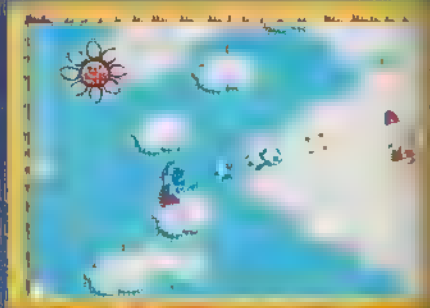


I. Himmelstour



In diesem Abschnitt erwarten Euch
einander aktivieren müßt. Jedes der
Plattformen erscheinen, die Euch
nach oben führen. Verfehlt Ihr eines
habt keine weitere Chance, den Rest
des Abschnitts zu erkunden. Also
sichst schnell nach oben, denn so
gewinnt Ihr einige Sekunden, um
den nächsten Wurf sicher ins Ziel zu
bringen. Versagt Ihr, müßt Ihr auch
in diesem Fall das ganze Level noch
einmal spielen, um zu erfahren,
was sich über den Wolken befindet.

III-Der Himmel



Zieht auf den Schalter, damit neue Wolke
und Plattformen entstehen, die Euch nach
oben bringen



SCHIMMERWOLKE

Welt, kommt Ihr zum
nicht mit Eiern bezwin-
gen. Schleckt sie
solange ab, bis sie ver-
schwunden ist!

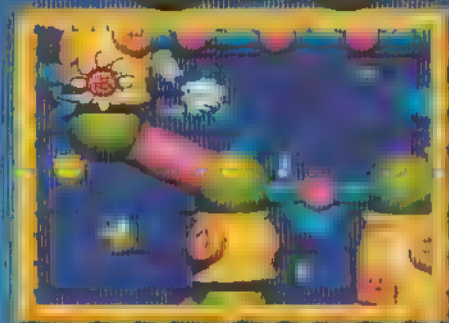
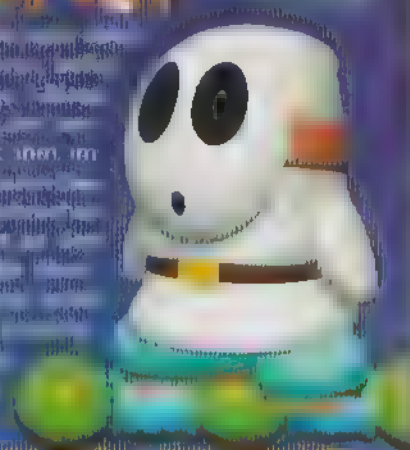


I. Spiral-Neuron

A

Der kleine weiße Geist

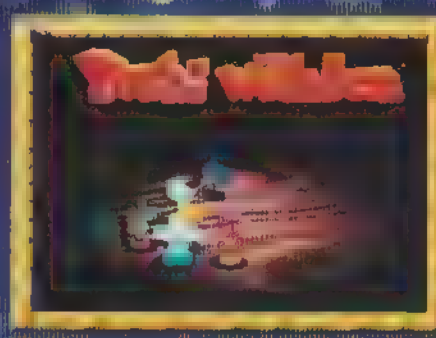
Der kleine weiße Geist ist ein sehr netter Geist. Er ist sehr freundlich und liebt es, mit den anderen Geisten zu spielen. Er ist auch sehr klug und kann viele Tricks. Er ist der beste Freund von Lorenz und hilft ihm, wenn er in Schwierigkeiten ist. Lorenz ist sehr dankbar für ihn und möchte ihn immer bei sich haben.



2. Spiralenturm



Am Ende des Levels offenbart sich Euch das weiße Yoshi-Ei!

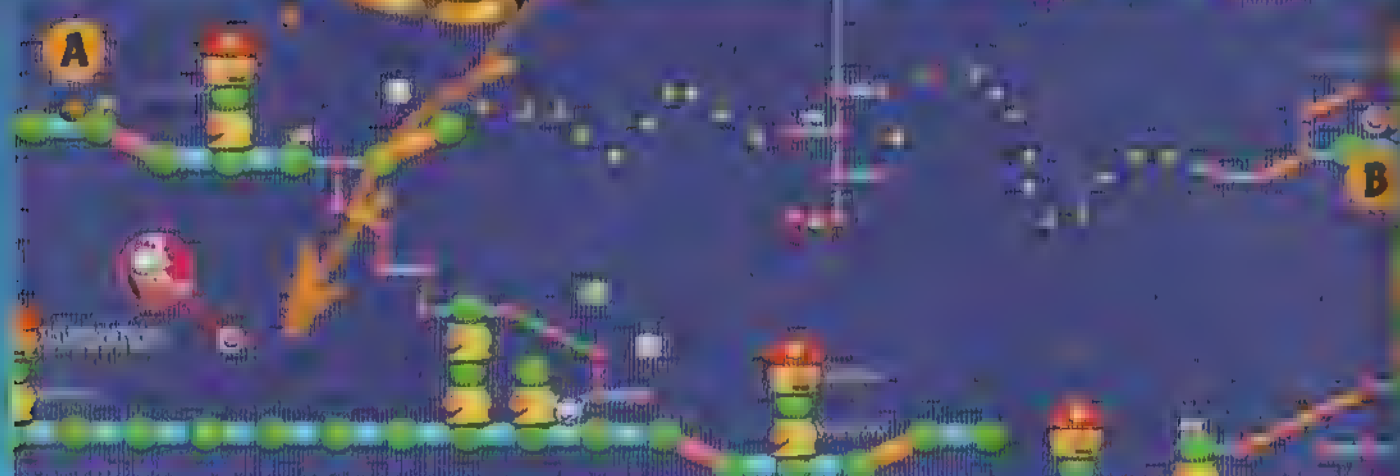


Beendet Ihr nun unbeschadet das Level, erwartet Euch der weiße Yoshi im Auswahlbildschirm.

Der weiße Yoshi

stellen. Ihr erreicht ihn, indem Ihr aufs Blatt springt und durch die Luft gleitet, sondern Euch weiter nach links bewegt. Ihr findet es dort, wo das Blatt vom weißen Yoshi umgeben ist. Es ist ein kleiner, weißer Yoshi, der Euch dann im Aufenthaltsraum begrüßen.

Der weiße Yoshi wird Euch dann im Aufenthaltsraum begrüßen.



B

C

ZUM ANFANG

D



Mit kurzen Flugschleifen
sicher und schnell ans Ziel

Aroxas!

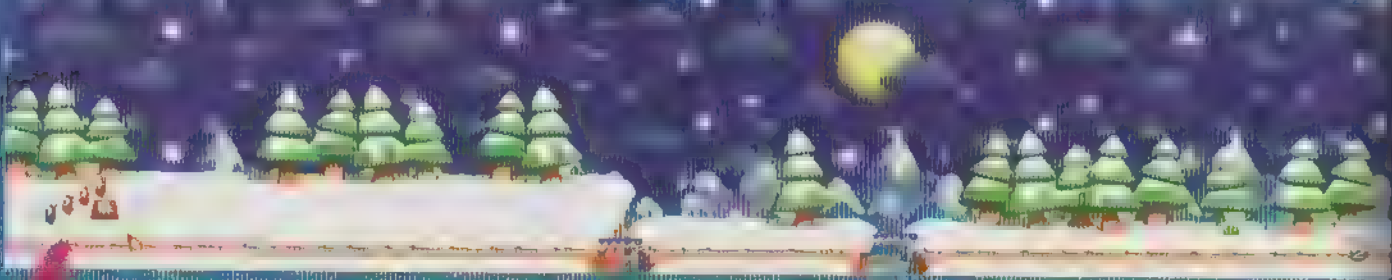
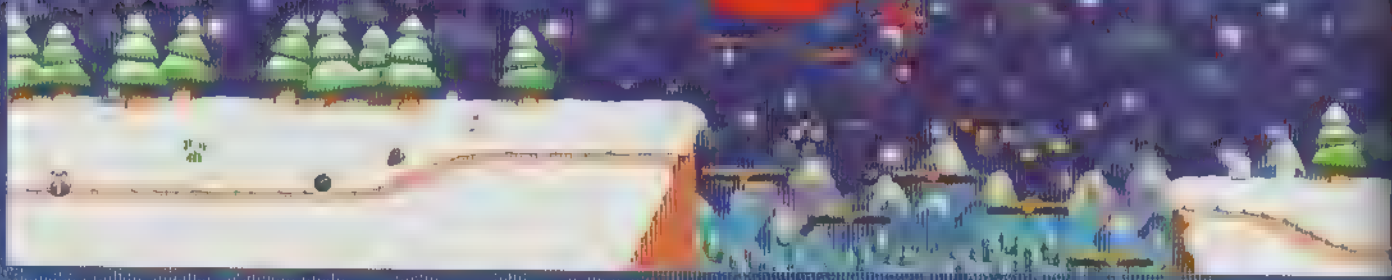
Springe ich zehnmal an diesen 7-Block
erhalte ich eine Melone. Das weiß auch
Aroxas, der Euch davon abhalten will. Ich
muß also schneller als der Rabe sein!



INVISIO

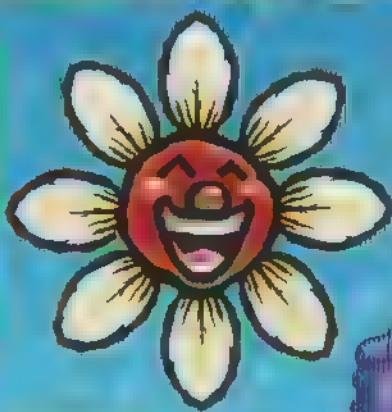
gibt es wieder einen
Unsichtbare. Sobald ihr
erkennen könnt, wo er
sich befindet, solltet
ihr ihn mit der
mei. Nach drei Treff-
ern gibt Invisio auf.

Winterreise



SHY GUY FORMATION

Wenn es mir gelingt, alle vier Shy Guys mit einem Wurf zu erledigen, bringt mir das eine Melone ein. Ich darf jedoch nicht zu lange zögern, sonst fliegen sie weiter.



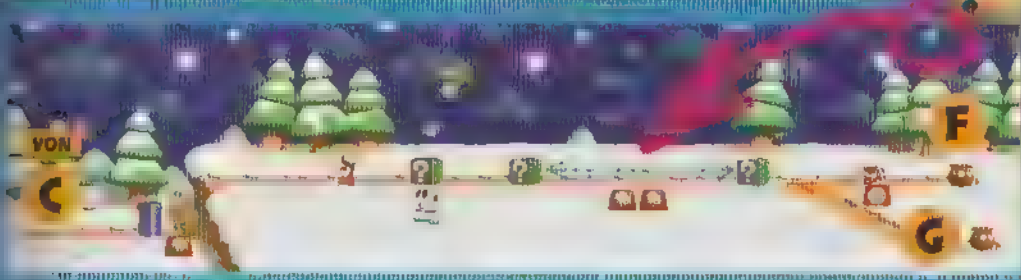
SNUFFELS RIECHKOLBEN

Der Nase des coolen Koters kann ich wirklich vertrauen. Zeigt er mir doch immer die Vase die mich in einen Abschnitt führt, in dem es leckere Melonen gibt



III-Der Himmel

3. Winterreise



KISTENKARAMBOLAGE

Schiebe ich die beiden Kisten zusammen, erhalte ich gleich zwei Melonen. Hoffentlich wird mir von den Dingen nicht irgendwann schlecht.



3. Winterreise

Themenreuebung hirten St...



in den felsblöcken verbergen sich
bei zwei Mäleren in der...





WOLKENSCHINN

Die Wolkenschinn ist eine sehr seltene Kreatur, die nur in den höchsten Bergen zu finden ist. Sie ist sehr klein und hat eine sehr ungewöhnliche Form. Sie ist sehr selten und wird von vielen Menschen gesammelt. Sie ist sehr wertvoll und wird für viele Zwecke verwendet. Sie ist sehr schön und wird von vielen Menschen geliebt. Sie ist sehr selten und wird von vielen Menschen gesammelt. Sie ist sehr wertvoll und wird für viele Zwecke verwendet. Sie ist sehr schön und wird von vielen Menschen geliebt.

Kiste um, bevor ihr sie zerstampft.



Die Wolkenschinn ist eine sehr seltene Kreatur, die nur in den höchsten Bergen zu finden ist. Sie ist sehr klein und hat eine sehr ungewöhnliche Form. Sie ist sehr selten und wird von vielen Menschen gesammelt. Sie ist sehr wertvoll und wird für viele Zwecke verwendet. Sie ist sehr schön und wird von vielen Menschen geliebt.



WOLKENSCHINN

Die Wolkenschinn ist eine sehr seltene Kreatur, die nur in den höchsten Bergen zu finden ist. Sie ist sehr klein und hat eine sehr ungewöhnliche Form. Sie ist sehr selten und wird von vielen Menschen gesammelt. Sie ist sehr wertvoll und wird für viele Zwecke verwendet. Sie ist sehr schön und wird von vielen Menschen geliebt.



1. Schneeburg

HAUSTER ODER YOSHI?

whoa! Das macht Spaß! Um das Rad in Bewegung zu setzen, muß ich einfach im Rad in die gewünschte Richtung laufen. Dabei muß ich jedoch auf die Lücke im Rad und davorse Geaner achten.



Wartet, bis der Dingelchen-Wurm sich nach unten verzieht und läuft dann los.

Diese Dingelchen-Dinger sind ganz schön nervend, Ihr könnt sie nämlich weder verschlingen, noch zerstampfen, noch mit einem gezielten Eierwurf aus dem Weg räumen. Da gibt's nur eins, Ihr müßt ihnen aus dem Weg gehen. Eigentlich kein Problem, doch beim Bonusspiel, in dem Ihr Kisten stapelt, müßt Ihr an einem Dingelchen-Wurm vorbei. Versucht also, den richtigen Zeitpunkt abzugpassen und wartet, bis der Wurm sich auf den unteren Weg begibt. Dann solltet Ihr die Kisten ein wenig nach vorn kippen lassen und möglichst schnell den Weg entlangbrezeln.

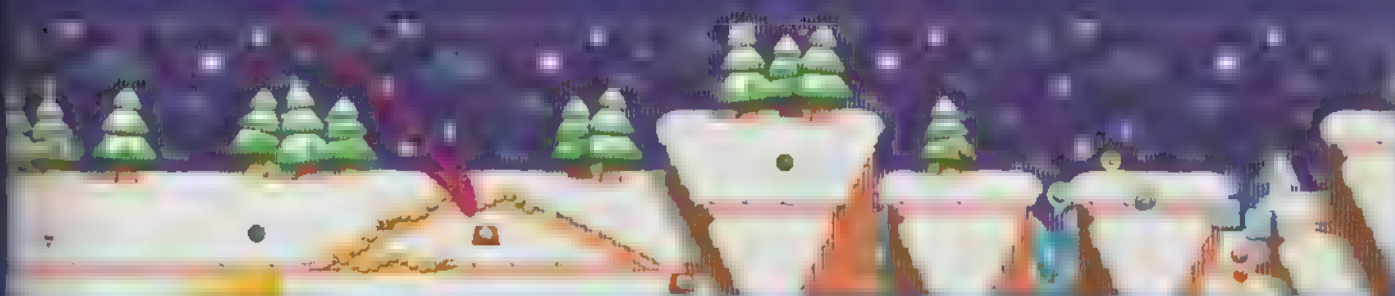


STAPPE UND RENN!

Ausgerechnet hier hat Onkel Tezuka eine
Kugel platziert, wie nies! um sie zu bekommen
muß ich eine Stampfattacke ausführen,
mit dem Fruchtkuchen schnappen und mich dann
schnell aus dem Staub machen

III-Der Himmel

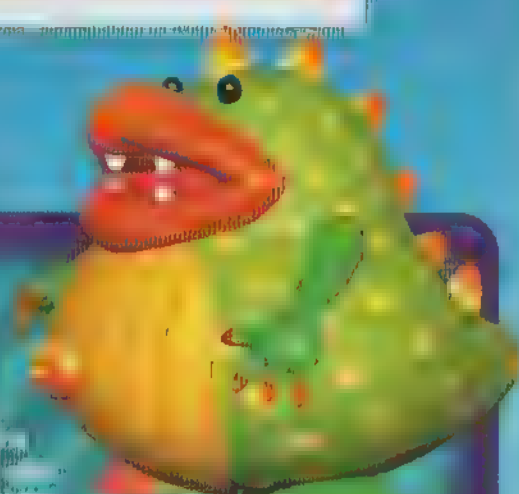
4. Schneeberg



DON BONGO

Dieser Gegner hat
einen ganz besonderen
Schwachpunkt: seine

Augen!





Yoshis Survival Tips

Schießt die Piep-Pieps ab!

(Level 2)

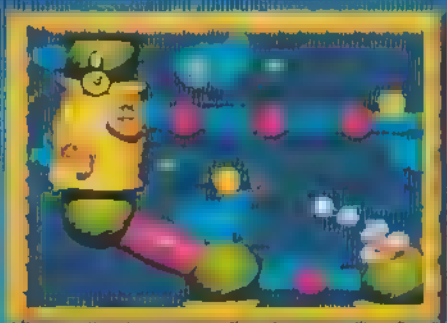
(Level 1)

Bevor ihr Euch auf den Rücken von Quiek-Quieks setzt, müsst ihr mindestens vier Eier dabei zu haben, denn vier Melonen sind in 7-Blasen verborgen. Diese Eier sind für die Gegner

Drecksäcke, die mich an der ein oder anderen Stelle anhalten. Wenn ich sie erhalte, erhalte ich zwar ein Ei, aber keine Energie. Wenn sie verwandelt werden, verwandeln sie sich in Quiek-Quieks. Fresse ich nun einen der Quiek-Quieks, werden meiner Blume des Lebens zwei Blätter hinzugefügt. Auf diese Weise kann ich neue Energie tanken.



Nur mit ausreichendem Eiervorrat erhaltet ihr hier die Melonen.



Bewerfe ich die Piep-Pieps mit einem Ei, verwandeln sie sich...



In Quiek-Quieks Schlucke ich einen Quiek-Quiek, erhalte ich Energie.

Manweise

(Level 3)



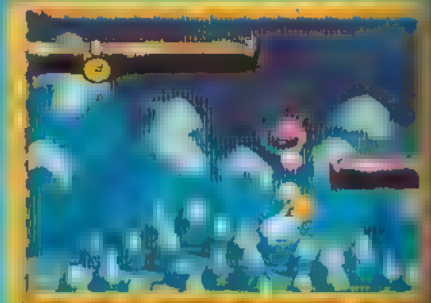
Oberhalb der Münzen befinden sich 1-Bälle, denen aus ihr Melonen einsammeln könnt.

Oftmals – nicht nur in diesem Level – geben Münzen versteckte Hinweise auf andere Gegenstände. Die Münzen, die beispielsweise auf dem Bild sehen könnt, weisen Euch auf höher gelegene 1-Bälle hin, die Euch wiederum drei Melonen bringen. Checkt deshalb immer alles genau ab und sucht selbst an den möglichsten Orten nach den Melonen.

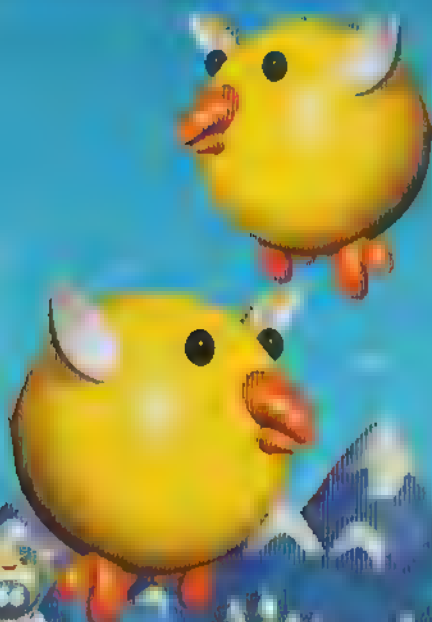
Lakitus Wolke

(Level 4)

Wieder einmal macht sich Lakitu an einen Spaß, Euch ein wenig zu ärgern. Deshalb solltet ihr ihm möglichst schnell ein Ei gegen die Birne zeigen und seine Wolke konfiszieren. Besonders zum Öffnen der unteren 7-Blase kann die Wolke sehr praktisch sein. Denkt aber auch daran, daß sich Lakitus Wolke ein wenig Zeit braucht, um zu erscheinen. Denkt somit immer daran, daß sich die Röhren unter Euch befinden.

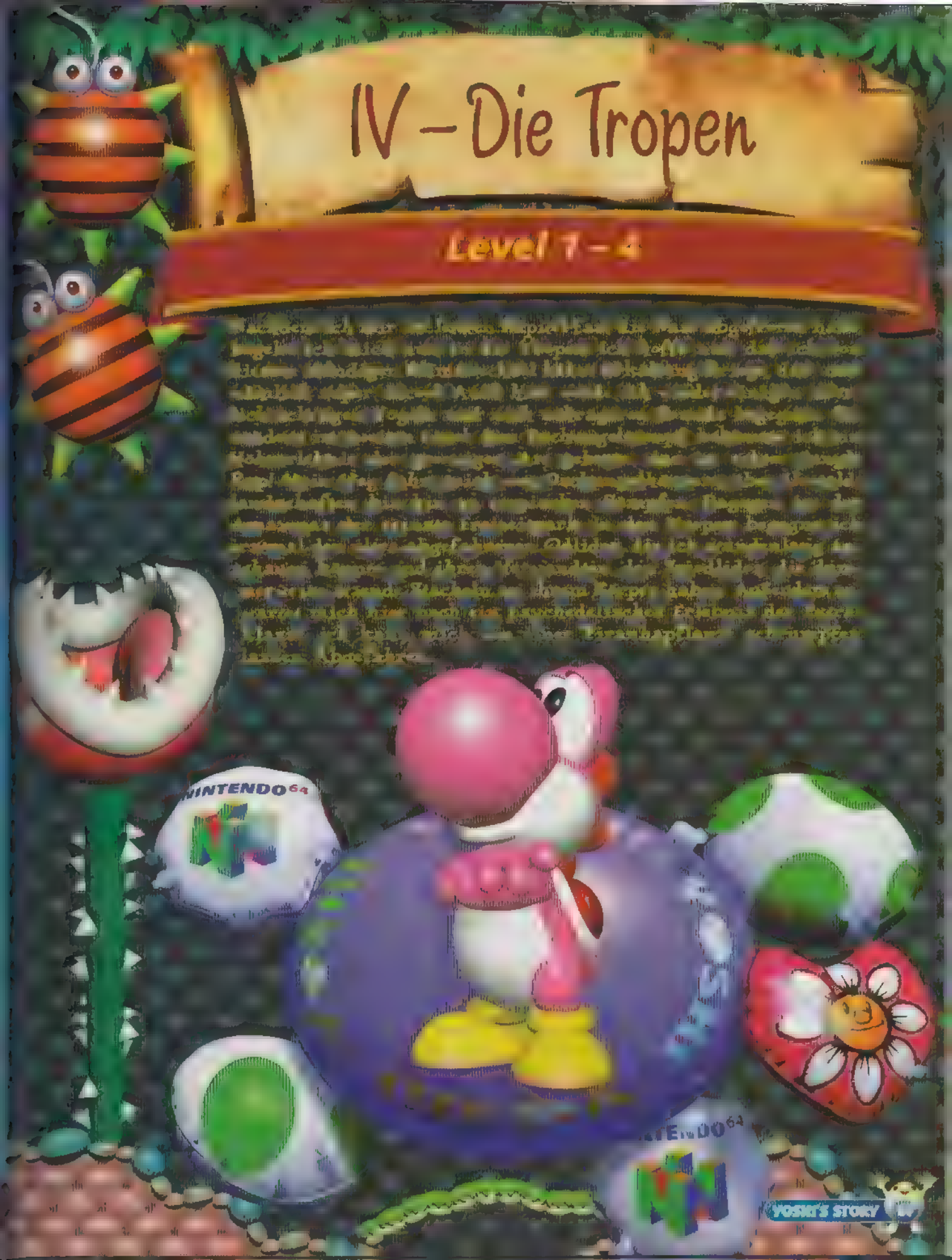


Habt ihr die Wolke, seid ihr nicht mehr die Röhren-Wippen angewiesen.



IV - Die Tropen

Level 7-4



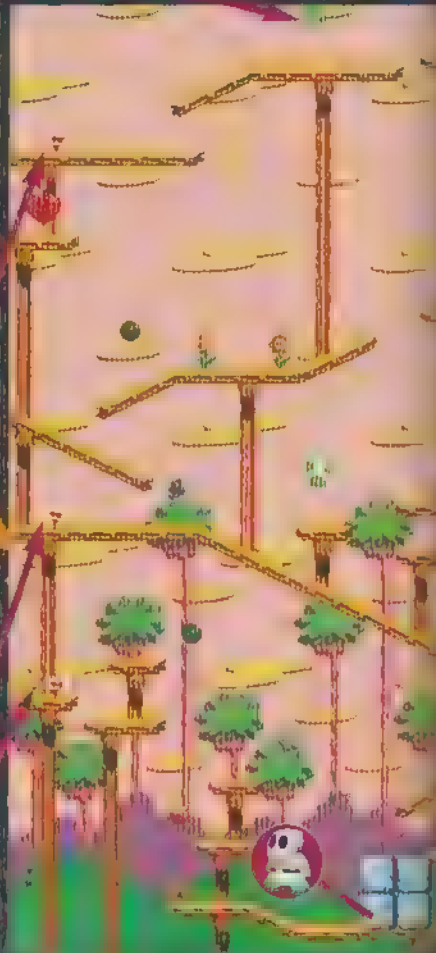
NINTENDO 64

NINTENDO 64

Yoshi's Story

Bauhhaus

Wiederholungsfragen

[illegible]

MANZEL, JOHN

Diese Melone offenbart sich erst
nachdem ich alle Münzen des
Hauses eingesammelt habe



IV - Die Tropen

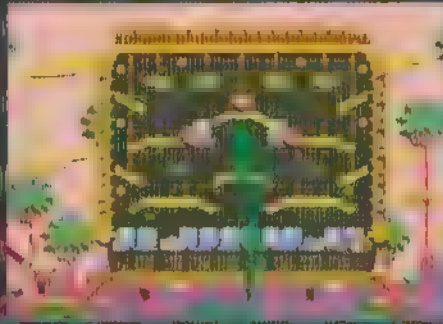
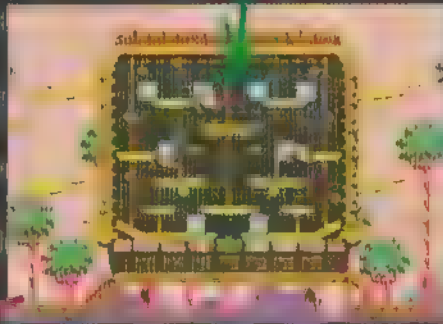
Baumhaus

Münzen sammeln

Begeben

MÜNZENLOCH 2

Auch diese Melone war erst dann sichtbar wenn alle Münzen im Haus eingesammelt wurden

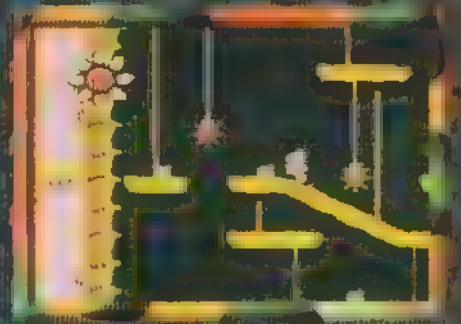
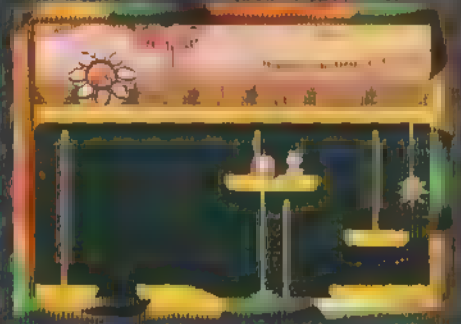


MÜNZENLOCH 3

Auch hier muß ich alle Münzen einsammeln, um die Melone sichtbar zu machen

Bienen-Schwarm

An dem Bienen-Schwarm komme ich nur schleichend vorbei und nur dann wenn keine Bienen zu sehen sind



2. Dschungelsumpf



die Buch die erste Malone einbringt

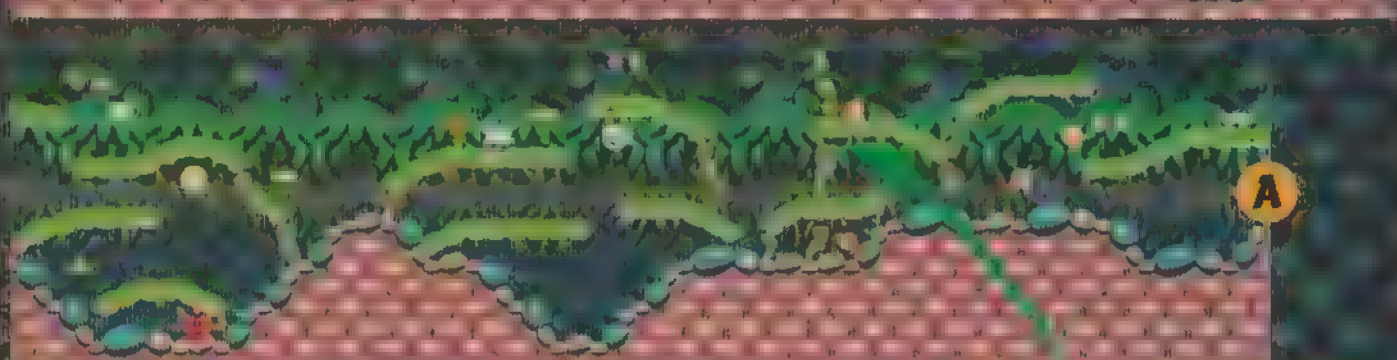
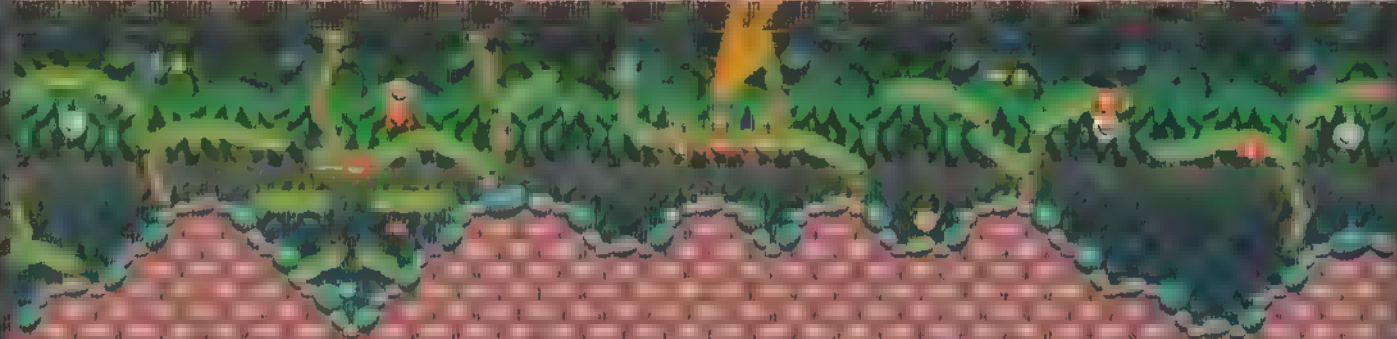
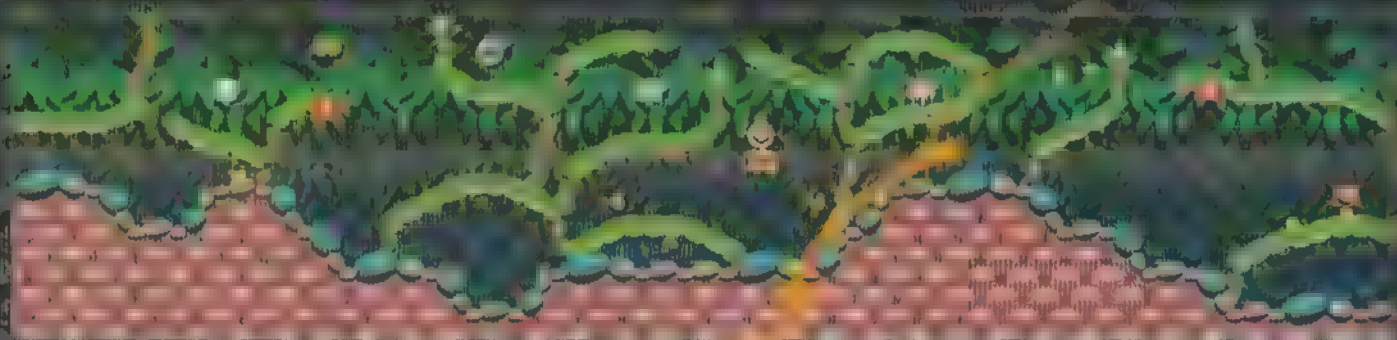
WHEELDRIVER

Dieser Kisten kommt ihr gleich und ge-
lockt ein Mädchen oder einen Jungen
heraus, der sich in die Kiste schmei-
den muß. Er soll eine Melodie ab-
spielen.



1990-1991
1991-1992
1992-1993

Die beiden Kisten sind in der Mitte des Bildes zu sehen. Die Kiste links ist mit einem roten Band umwickelt, die Kiste rechts ist mit einem roten Band umwickelt. Die Kiste links ist mit einem roten Band umwickelt, die Kiste rechts ist mit einem roten Band umwickelt.



SCHALTERTRICK

Heute ich den 2. Schwärmer erscheint aus dem Grund des Flusses eine Meise ab oder nach kurzer Zeit wieder verschwindet.
Ich muß mich also beeilen.

VOR MIT VOR GROSSEN FISCHEN
 versuche ich die Kiste mit einer
 Baumplattache zu öffnen kann es passieren
 daß mich der große Fisch verschluckt
 Deshalb sollte ich sehr vorsichtig vorgehen
 wenn ich die Kiste öffnen will

IV - Die Tropen



ZUM ANFANG



1. Dschungelsumpf

IV - Die Tropen

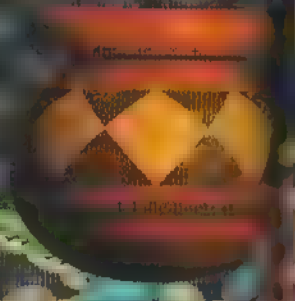
1. Dschungelsumpf

VON

B



Palauk

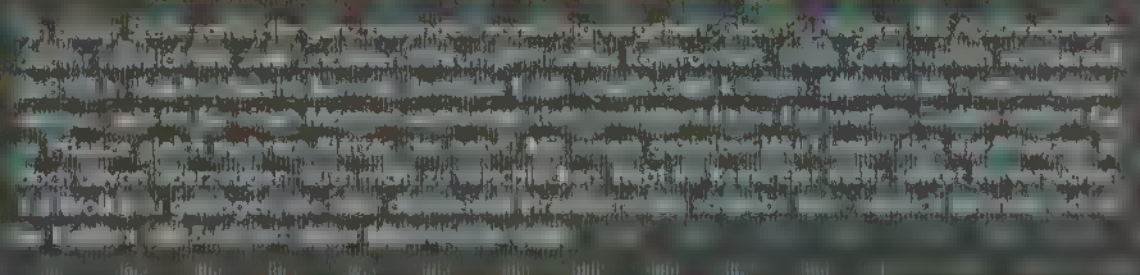


3. PiranhaWald

IV - Die Tropen



Verschiedene Gegenstände



3. Piranhawald

BEEILUNG!

Sobald ich diesen Abschnitt betrete, beginnt die Melone nach unten zu segeln. Ich darf mir also nicht zu lange Zeit lassen, wenn ich sie noch erreichen will!

A

Plattformen

Nachdem ich den Piranhawald betrete, sehe ich, dass ich mich nach rechts bewegen muss, um den Weg zu finden. Das kann nicht sein! Stimmt, denn wenn ich auf der linken Seite bleibe, werde ich von den Piranhas gefressen. Mit einer Stampfplatte mache ich die Plattformen sichtbar, die mich zur Wolke führen, um genau über der Felsaule zu stehen. Von dort aus kann ich dann locker nach links hoppeln und das begehrte Herz einsammeln. Auf dem Rückweg kann ich mich übrigens bei einer Eierkloche noch mit neuen Wurfkugeln versorgen, die mich gegen einige der verzeuerten Guy's sicher sehr hilfreich sein werden.



Sobald ich die Stampfplatte eingesetzt habe, wird es mir leichter fallen, die Plattformen zu finden.



Nachdem ich die Stampfplatte eingesetzt habe, erscheinen Plattformen, die mich nach oben führen.

BREITERE PLATTFORMEN!

Besitzt meine Sonne das Leben, alle Blätter, vorbereiten sich die Plattformen!



3. Piranhawald

Obwohl Sie sich immer für einen Trick vor-
bereiten, kommt Ihnen das Spiel leichter
und Sie achten deshalb darauf, daß Ihr Partner nicht
zu stark in den Abgrund schubbert.
Wenn Sie sich nicht zu stark nach hinten
zurück springen, wird auch die Kraft be-
wahren, den Ball von unten aufzuheben und
hoch zu werfen. Auf diese Weise bewegt sich der
Ball nach rechts. Haben Sie ihn schließlich
über den Kopf gehoben, haben Sie ihn
schon gegen die Box anheben können und
dann können Sie ihn nach hinten werfen.
Regulieren Sie sich ein, bis Sie die
Mühe erhalten, Ihr Partner eine Melone



die Sitzmünzen befreien



Piranhawald

IV - Die Tropen

I Piranhawald

WILKINUS HIER
 Hier sollte ich zuerst ransteuern und abzu
 voranken. Ich muss hier in einem Bock
 in den Dornen zu landen
 Mit einer mit mirer. Ich kann hier es
 in rigens auch wieder. Ich muss rechts
 zu f. zieren



VON S. 75

C

VON

D

VON
C

D



ZUM ANFANG



I. Plastodschungel

IV - Die Tropen

DIE OLIVOS

Vor denen muß ich kein Angst haben, es sind
Kumpes. Vollwäre ich auf den roten Oa, doch
eine Stampattacke dann werden sie nie her
Auf diese Weise komme ich übrigens
auch ans Herz.

MELONENKUNDE

Lasse ich mich von dem blauen Oa, da n a e
Luft haben und springe dann hoch, erscheint
wie durch ein Wunder eine Melone, dann ist cool.

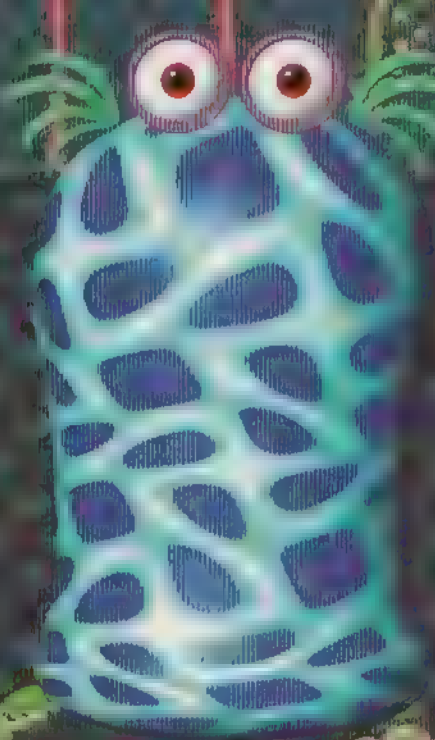


VON
A E

VON
C

B

A



4. Plastodschungel

DREI ALIENEN

Aktiviere ich den ?-Schalter der sich in der Blase befindet, erscheinen unten gleich drei Alienen, die ich schnell einsammeln muß, bevor sie wieder verschwinden. Der rote Ostinio macht Platz, wenn ich auf ihn steigre.



B

C

D

Durchquert

Wenn Ihr Kugelwagen über den Boden der Ebene gleitet, über der viel Wasser fließt, dann geht es nicht zu Lande, sondern in der Luft, sondern unter Wasser, sobald Ihr gegen die 2-Box springt, läuft mit Zeit. Das Tüchschiff dabei ist, als Ihr die 1-Box erreicht, dreht sich zum Umliegen, was kann. Der Weg führt Euch durch die lange Passage, in der Ihr Euch nach und nach einige Fische begegnen. Die im Wasser nicht schwimmen, sondern sind mit Euch unter Wasser an den Mäulen, die sie zeigen, Euch an, wo sich der nächste Durchgang befindet. Mit den Fischen kommunizieren durch spezielle Lautungsgestaltungen.



Die Wälder, die im Wasser sind, sind die Wälder, die im Wasser sind.

IV - Die Tropen

Die Tropen

Die Tropen sind die Tropen.

Entfernte Verwandte der Oa aus Entschleife ich mich für eine Fahrt im Fuß, muß ich besonders auf die hängenden Snodlidos achten, denn nicht selten fallen sie einfach von den Ebenen ab unter denen ich im rap 'ahre

D

E

Die letzte Melone

Sammle ich in diesem Abschnitt alle Münzen, erscheint an dieser Stelle eine Melone.



Yoshis Survival Tips

Hinterfrucht Birkakal

(Level 3)

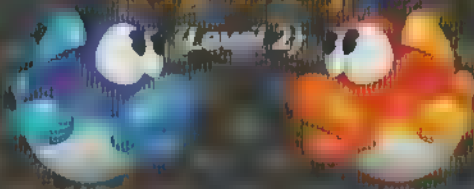
Wenn ihr in diesem Haus einen Power-Up findet, ist fast allen Häusern eine Melone nicht ergötzen und wird somit nicht mehr in jedem Haus fünf Melonen und holt Euch dann im nächsten Haus die Melone. Es ist einfacher zu bekommen, als es scheint und wird ihr unverwundbar und könnt die Häuser leichter durchsuchen. Achtet auch darauf, daß in manchen Häusern Melonen außerhalb liegen.



In diesem Haus (A) findet ihr eine Herz-Melone ohne vorher Melonen zu essen.

Big Blup Blup Blup

(Level 2)



Wenn ihr in diesem Haus einen Power-Up findet, ist fast allen Häusern eine Melone nicht ergötzen und wird somit nicht mehr in jedem Haus fünf Melonen und holt Euch dann im nächsten Haus die Melone. Es ist einfacher zu bekommen, als es scheint und wird ihr unverwundbar und könnt die Häuser leichter durchsuchen. Achtet auch darauf, daß in manchen Häusern Melonen außerhalb liegen.



Big Blup hat Euch zum Fressen gern, schmeißt ihr Eiermütze.

Wenn ihr in diesem Haus einen Power-Up findet, ist fast allen Häusern eine Melone nicht ergötzen und wird somit nicht mehr in jedem Haus fünf Melonen und holt Euch dann im nächsten Haus die Melone. Es ist einfacher zu bekommen, als es scheint und wird ihr unverwundbar und könnt die Häuser leichter durchsuchen. Achtet auch darauf, daß in manchen Häusern Melonen außerhalb liegen.



Yoshis kleine Tante

(Level 3)

Das sieht man nicht, aber jede Yoshi hat drei Mini-Yoshis, die sie zu bekommen muß. Im Boden von dem Haus, in dem ihr seid, findet ihr eine Mini-Yoshi. Wenn ihr sie springen läßt, springt sie zu euch. Wenn ihr sie springen läßt, springt sie zu euch. Wenn ihr sie springen läßt, springt sie zu euch.

Yoshis kleine Tante

(Level 4)



Wenn ihr in diesem Haus einen Power-Up findet, ist fast allen Häusern eine Melone nicht ergötzen und wird somit nicht mehr in jedem Haus fünf Melonen und holt Euch dann im nächsten Haus die Melone. Es ist einfacher zu bekommen, als es scheint und wird ihr unverwundbar und könnt die Häuser leichter durchsuchen. Achtet auch darauf, daß in manchen Häusern Melonen außerhalb liegen.

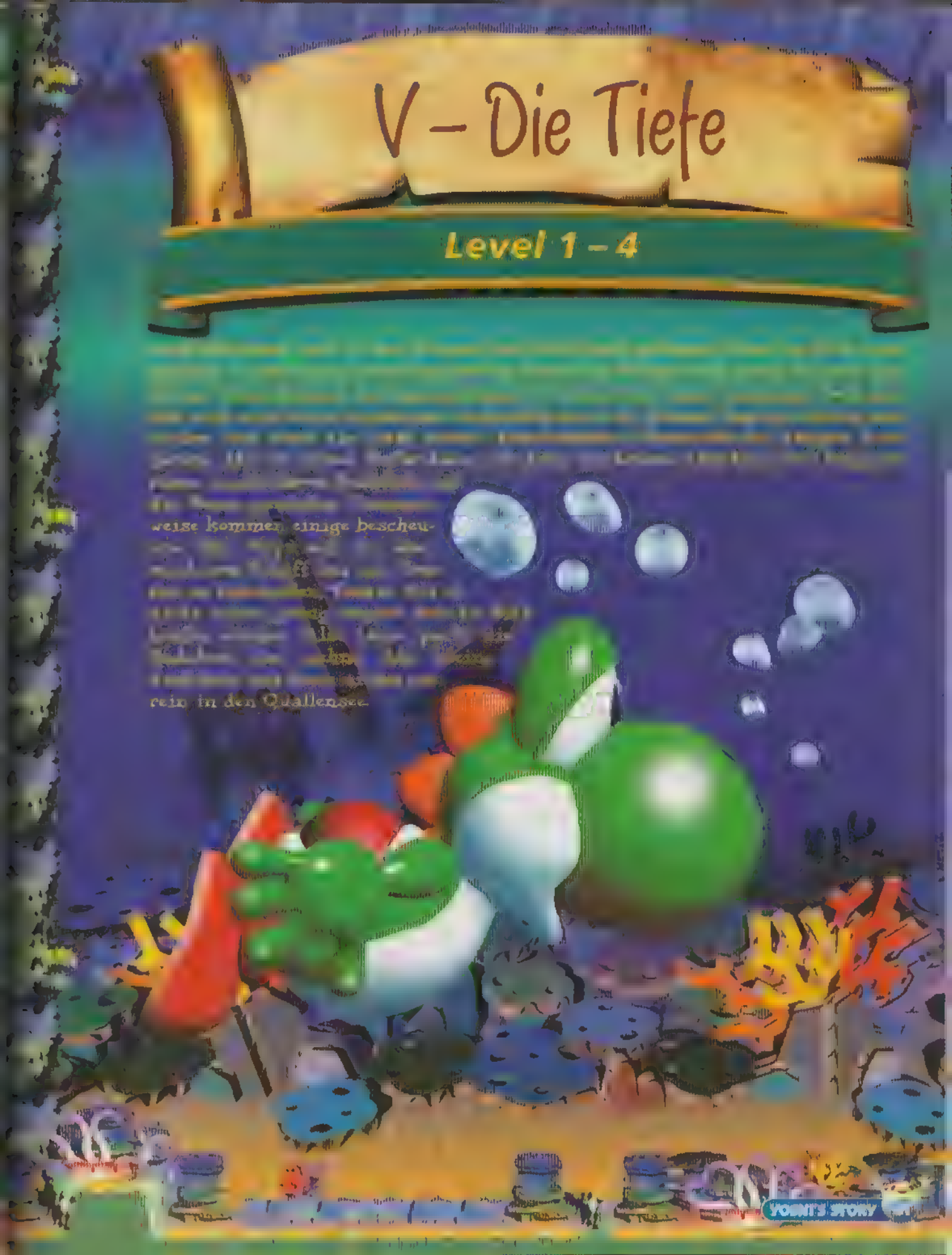
Wenn ihr in diesem Haus einen Power-Up findet, ist fast allen Häusern eine Melone nicht ergötzen und wird somit nicht mehr in jedem Haus fünf Melonen und holt Euch dann im nächsten Haus die Melone. Es ist einfacher zu bekommen, als es scheint und wird ihr unverwundbar und könnt die Häuser leichter durchsuchen. Achtet auch darauf, daß in manchen Häusern Melonen außerhalb liegen.

V - Die Tiefe

Level 1 - 4

weise kommen einige bescheu-

rein in den Quallensee.



1. Gwallensee



A

A

B

B

ENERGIE TANKEN!

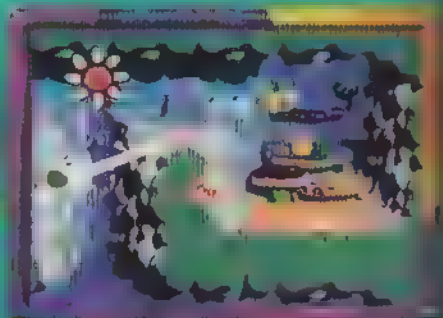
Zwischendurch Energie tanken
ist ganz einfach, wenn ich durch
die Röhre zum Garten der
Blumen des Lebens krieche!

C

Münzen und Fisch auf'm Tisch!

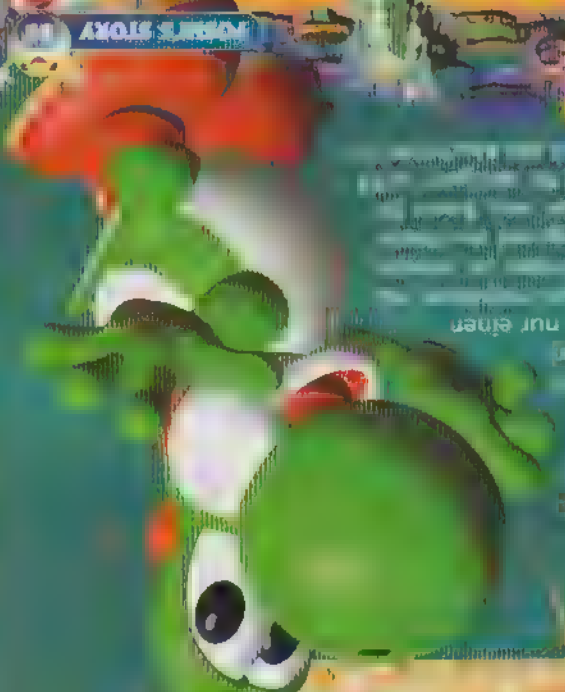
Sie sind besser als Früchtemüsi und Vollkorn
brot, denn sie sind reich an Vitaminen und
Mineralien. Sie sind auch sehr gesund und
schmecken super! Sie sind die besten
Lebensmittel, die Sie essen können.
Nehmen Sie sich Zeit und genießen Sie
sie hier rum!

die Drehwutz ist jetzt reichlich sauer!



C

D

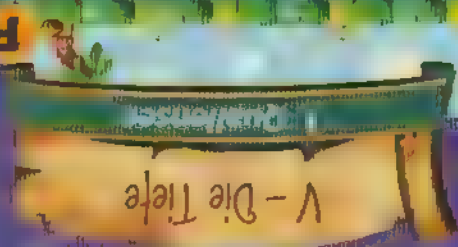
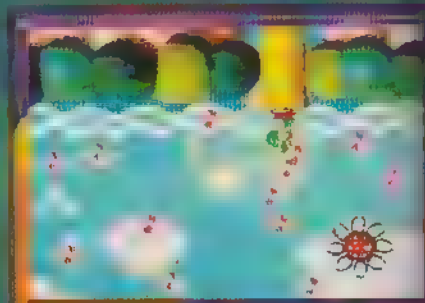


In diesem Abschnitt des Levels ist
Guy. Wenn ihr genau hinsieht
wird Euch auffallen, daß zwei von
denen gilt es nur mit gezielter
Mühen zu treffen. Dabei habt ihr nur einen

Melonen-Guys

ZUM ANFANG

G



V - Die Tiefe

F

VON

F

G

E

D

E

A. Fischweihrt

SEPTIMONIS MELONE

Das Tentakel-Ekel hat doch tatsächlich eine Melone in den Fängen. Aber die kriege ich schon, wenn ich ganz, ganz vorsichtig bin.



A

B

C

E

D

EIN HERZ UND DREI MELONEN
Wow, ein Herz! Cooles Teil, doch noch cooler ist die Tatsache, daß zudem drei Melonen erscheinen, wenn ich es einsammle.

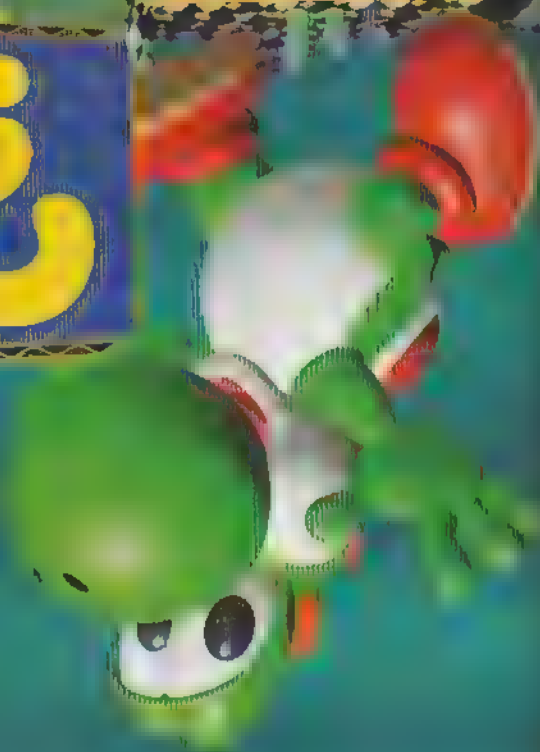
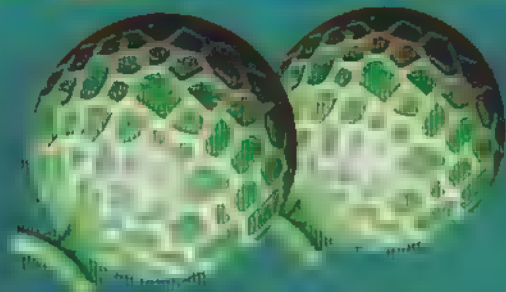
MELONENSCHWARM

Erst schlucke ich ordentlich alle Fische, kriege noch sieben Melonen – und dann erscheint noch eine Herzfrucht! Unter Wasser werde ich richtig verwöhnt!

B



?



immer wieder steht man in Yoshi
leben vor Rätseln, ist das nun mal
Aber wie soll man zwei Kisten ausser
menschubbern, wenn ein schwere
fach, indem man den Stein mit einem
Werkzeug hat, dann keine Probleme
mehr, die beiden Kisten gegeneinander
derzuschoben, sind die Melonen zu
scheinen zu lassen



Melonen



V - Die Tiefe

VERSTECKTE PLATTFORMEN
Mit einer Stampfplatte erscheinen
plötzlich viele schöne Aussichtsplattformen.
auf die ich springen kann!

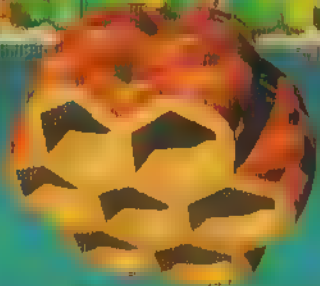
2. Fischweier

E

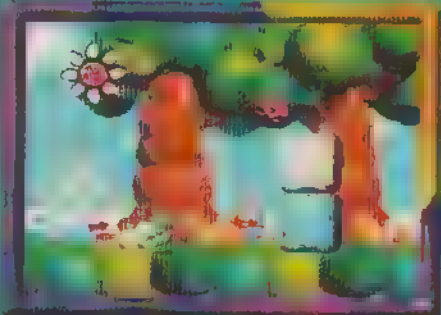
ZUM ANFANG

MELONE IM BIENENSTOCK

Der Bienenstock birgt ein Geheimnis, und als ich ein Ei dagegen geworfen habe, hat er's mir verraten: Die letzte Melone dieses Levels fiel heraus!



C



Der Schalter

Wichtig!

Nachdem ihr den Schalter vor dem Bienenkorb aktiviert habt, habt ihr nun die Möglichkeit zwei Melonen zu ergattern – wenn ihr geschickt seid. Die Bienen lassen Euch nämlich nur vorbei, wenn ihr Euch möglichst langsam bewegt und neutral-ho verhaltet. Niemals halten sie Euch auf und schicken

darauf, daß nur wenige Bienen vom Bienenkorb herumfliegen. Bewegt ihr Euch dann im langsamen Laufschr

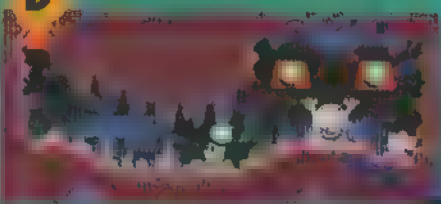
Chancen, die beiden Melonen zu holen. Laßt Euch aber auch nicht zu viel Zeit, denn die Melonen liegen nur eine be

D

DER 2-MELONEN-SCHALTER

Einmal aktiviert, ist es immer wieder Spaß. Er ist so schön, und außerdem findet man auch manchmal lustige Sachen.

Man kann auch... (text is small and partially obscured)



V - Die Tiefe

2. HAUPT

Dieses 2. Ballchen erscheint, wenn ich auf dem unteren Ball nach oben springe! Es enthält eine Melone.

1. Limboplateau

V - Die Tiefe

3. Limboplateau



Angewandte Musik
 Die Musik ist ein wichtiger Bestandteil der Kultur und hat eine lange Geschichte. Sie wird in vielen verschiedenen Formen und Stilen gespielt und gehört zu den ältesten Künsten der Menschheit. Die Musik hat die Fähigkeit, Emotionen zu wecken und Menschen zusammenzubringen. Sie ist ein universelles Sprachmittel, das über kulturelle Grenzen hinweg verstanden werden kann. In der heutigen Zeit gibt es eine Vielzahl von Musikrichtungen, die von klassischer Musik bis hin zu moderner Popmusik reichen. Die Musik ist nicht nur eine Unterhaltung, sondern auch ein Ausdruck der menschlichen Kreativität und des Lebens.



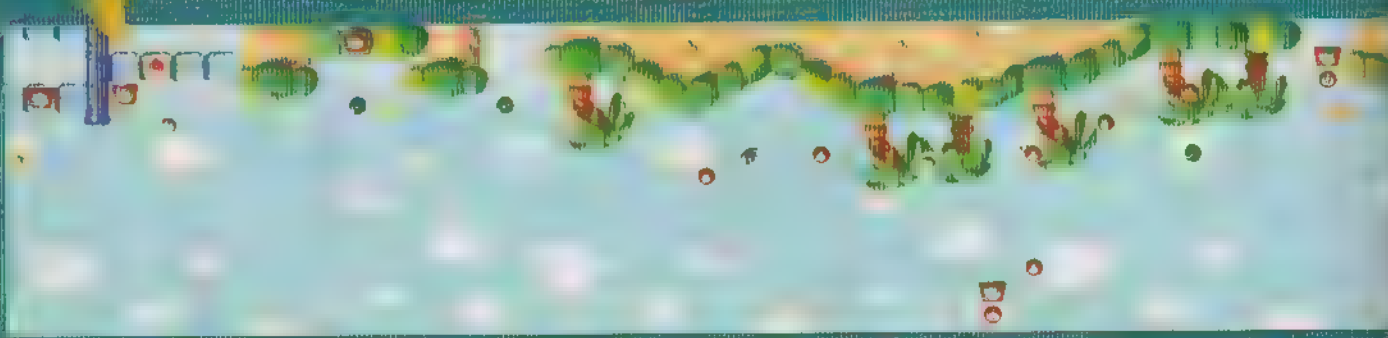
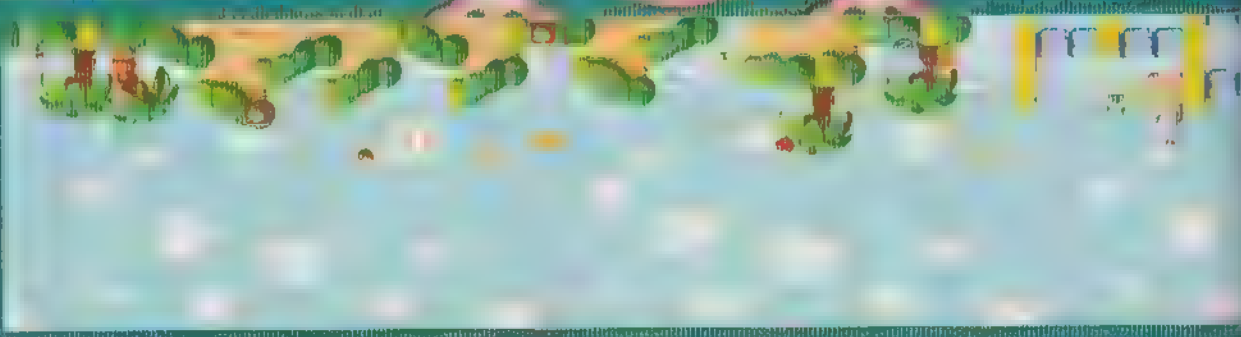
ZUM ANFANG

MELONENFLUG

Schnappe ich mir Lakritus Wolke,
 komme ich leichter an die Melonen ran,
 die von Fly Guys getragen werden.

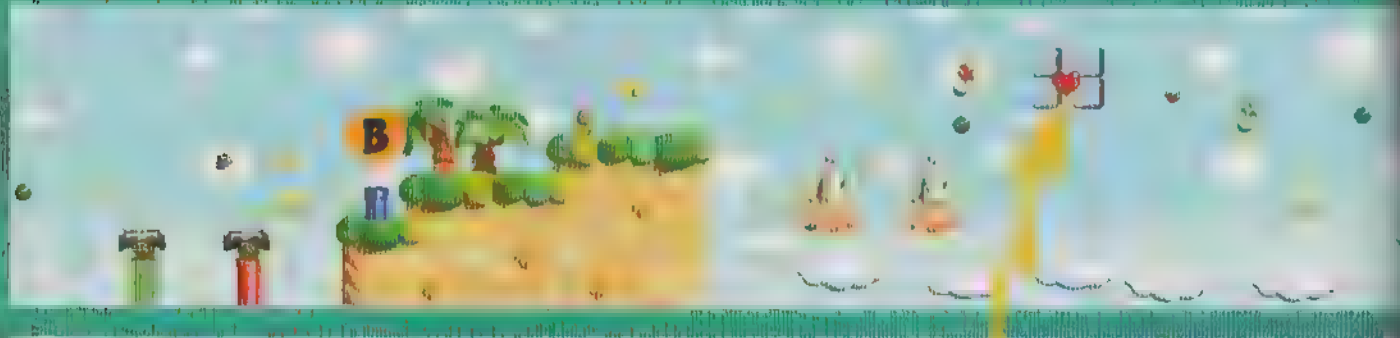


STEINSTÄPPER
Eigentlich wollte ich ja jeden Stein zu
Staub, aber hier muß ich
draufstampfen, denn so kriege ich staub
Staub eine Melone Cool!



WUSTOES ROTRENNER
Nur als ich in jeden Zwischenraum
bei den Köhren gesprungen bin,
habe ich die Melone bekommen.
Ziemlich viel Arbeit für so wenig Melone.

4. Piratenbucht



HELOWENSTÄMPFER

Um die beiden Helonen in den Steinen erscheinen zu lassen, muß ich auf den Steinen eine Stampfabtacke vollführen.



Wieder in der Luft

aus beschossen und we-
angegriffen. Dennoch führt der ein-
aber daran, genug Wurfgeschosse mit

V - Die Tiefe

4. Piratenbucht

B

YOSHI GUCK IN DIE LUFT

Wenn ich auf den 1-Ballen stehe,
sollte ich öfters mal nach oben schauen,
denn so kann ich weitere 1-Bälle sehen!





Yoshis Survival Tips

Die Quallofatze

Level 1

Unter dem Wasserspiegel lauern gefährliche Böslinge. Dazu zählen auch die Quallofatze, die echt eklig sind. Die Viecher, denen man besser nicht an den Glibberkörper kommt, haben manches Leckerli verschluckt – mit mir – schnell abluksen, ohne sie zu berühren.

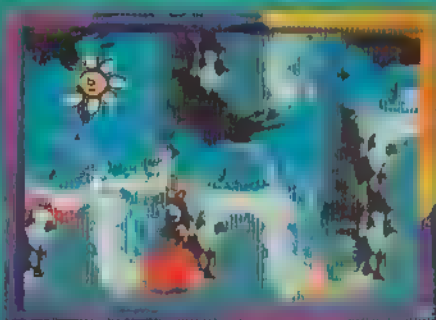


Diese riesen Quallen dürft ihr nicht berühren, aber mit einem Zungenschlag kriegt ihr ein Leckerli.



Die gefährlichen Klappen

Level 2



Wer keinen unglückseligen Spindlido-Kontakt haben will, der bleibt von den Blasen weg.

Anders: Blubba kann vielleicht harmlos ausströmen, aber die Spindlido-Blase treibt. Aber wenn man sie mit dem Lachen aufsetzt, dann muß man wirklich aufpassen, daß man nicht in die Luftblasen hineinschwimmt. Weil die nämlich – was Luft unter Wasser nur mal macht – nach oben steigen und uns arme Yoshis mit in die Höhe heben. Leider warten an den Decken immer die gummartigen, pieksigen Spindlidos und die tun weh.



Wolken im Abgrund

Level 3



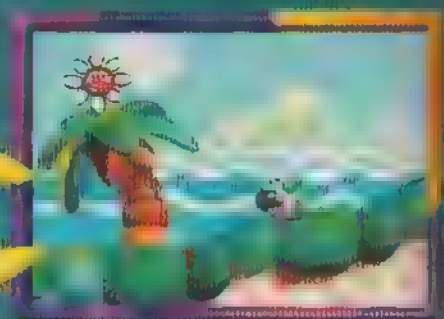
Mit der langen Zunge lassen sich 2 Blasen, die an dem Abgrund schweben, problemlos verschieben.

Öftmals befinden sich 2 Blasen genau über dem Abgrund. Das ist uncool, aber hier kommt einmal mehr die lange Zunge von uns Yoshis zum Einsatz. Mittes dieser läßt sich die Blase problemlos an Orte verschieben, an denen man festen Boden unter den Füßen hat. Auf diese Weise kann kein Leckerli, das sich in der Blase verbirgt, verlorengehen. Habt ihr übrigens mal keine Eier, um eine Blase zu öffnen, könnt ihr auch einfach eine Weile darauf rumhopsen. Das dauert, platzt die Blase dann doch.

Die Piraten in der Bucht

Level 4

Piraten in der Bucht der Yoshi-Insel – was die Burschen hier zu suchen haben, weiß nur Bowser selbst. Die Bob-Omb's, die sie werfen, sind explosiv und laufen auch noch blöde in der Gegend rum. Da empfiehlt es sich, die schwarzen Knaller einfach zu schlucken und wegzuwerten, damit sie einem nicht um die Ohren fliegen. Was es bereits in Euren Händen bummelt.

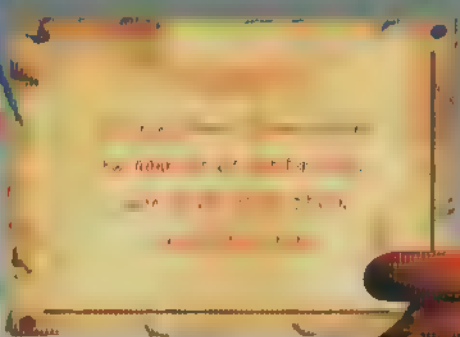
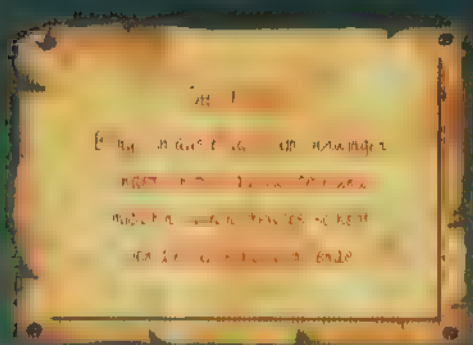


VI – Das Finale

Level 1 – 4



YOSHI



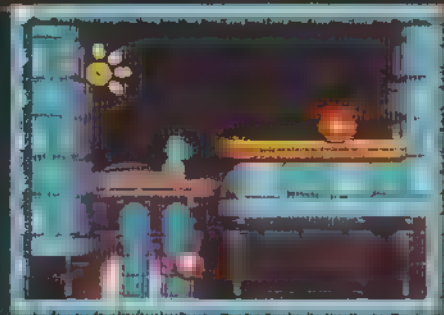
Vasenwahn

Nachdem Ihr den 7-Schalter, der in der Blase verborgen ist, aktiviert habt, müßt Ihr Euch möglichst schnell nach rechts begeben. Über dem dritten Zahnrad (von links) findet Ihr dann einen weiteren Schalter, den Ihr mit einem gezielten Eierwurf betätigen müßt. Dieser Schalter wiederum läßt zwei 1-Bälle vor den Säulen der rechten Blase erscheinen, die es Euch ermöglichen, nach oben zur Vase zu gelangen. Wichtig ist, daß Ihr Euch nicht zu lange Zeit laßt, die verschiedenen Aktionen zu tätigen, denn der zweite Schalter wird nach die 1-Bälle verschwinden, falls nach kurzer Zeit wieder.



Habt Ihr den ersten Schalter betätigt, müßt Ihr Euch schnell zum zweiten begeben, der über einem der Zahnräder schwebt.

VI - Das Finale

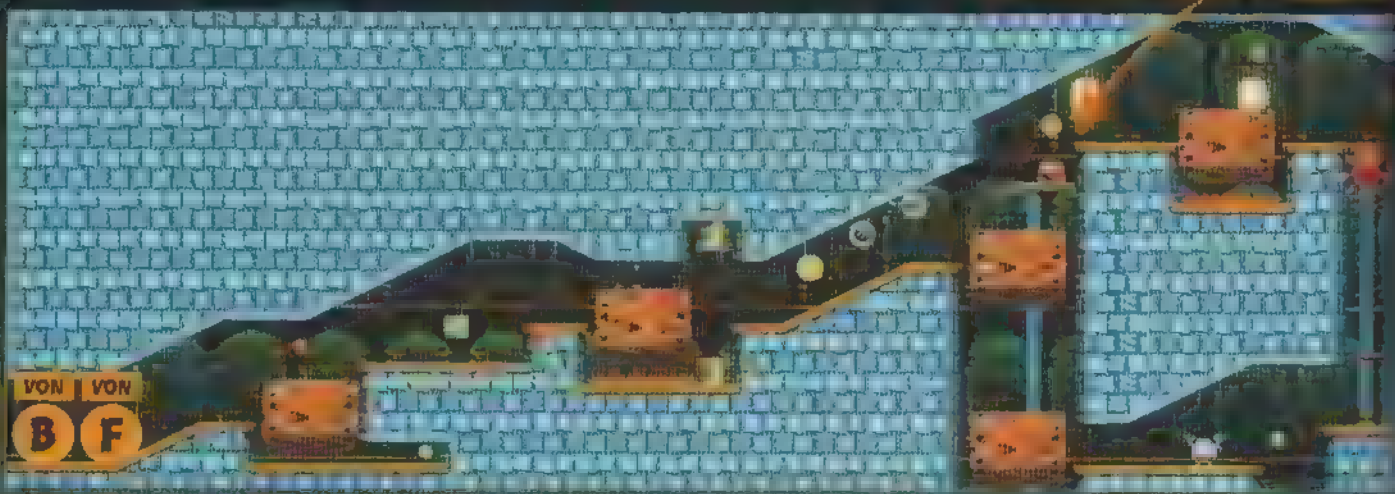


Der zweite Schalter läßt unterhalb der Vase zwei 1-Bälle erscheinen, die Euch nach oben bringen.



1. Teufelschloß

VERBODEN TOEGANG
TOEGANG VERBODEN
VERBODEN TOEGANG
TOEGANG VERBODEN



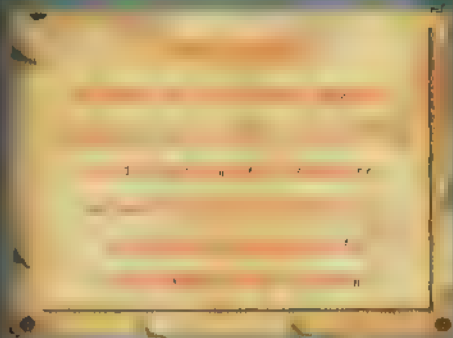
ZUM ANFANG

VI - Das Finale

D

VON VON

C-E



VON

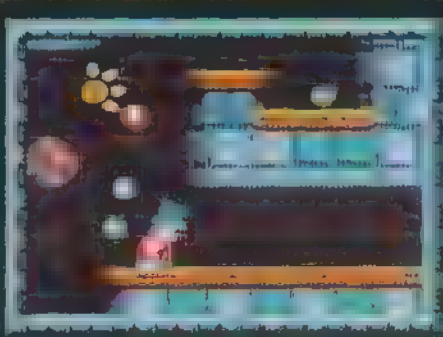
D

E

2. Rostschloß

Blocklauf

An dieser Stelle befindet sich im 2-Block ein Schalter. Aktiviert Ihr ihn und lauft dann ganz schnell nach rechts, findet Ihr auf der Ebene nach den beiden schwebenden Plattformen einen weiteren Schalter vor. Betätigt Ihr auch diesen, werden im oberen Bereich zwei Melonen sichtbar. Die eine liegt auf der Ebene über Euch, die andere befindet sich auf einer Wolke über dem 1-Ball. Um beide zu ergattern müßt Ihr auch hier wieder sehr schnell sein, denn die Melonen und auch die Wolke lösen sich bereits nach kurzer Zeit wieder auf.



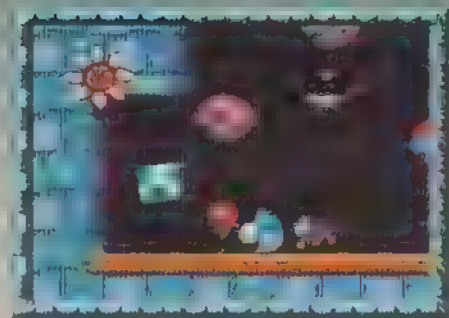
Es Euch möglich, zwei Melonen im oberen Bereich einzusacken.



Bälle, Wolke und Melone bleiben nur kurz Zeit bestehen, dann lösen sie sich wieder auf. Handelt also schnell!



Geht
und holt Euch



VI - Das Finale

Yoshi's Story

B

D

E

E

F

Einmal um die Welt
in einem Tag, das ist nicht so einfach
für so viele Menschen, die immer
stehen und warten



NUM FANG

F



YOSHI'S STORY

5. Geisterchloß



A

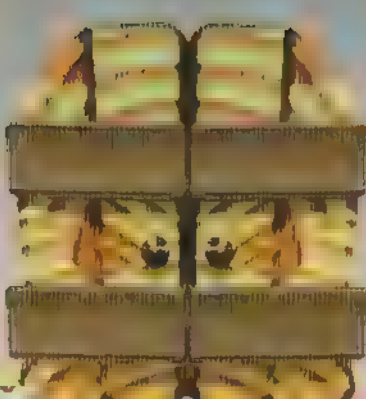
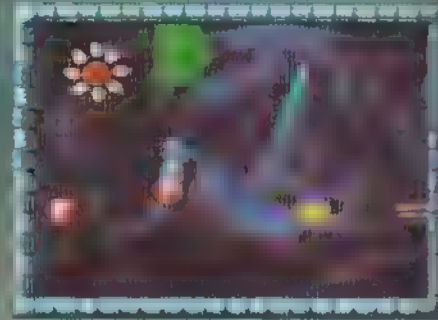


Geisterchloß

Wieder einmal birgt das 2-Bälchen

drauf. Diesmal beherbergt das Bälchen einen Schalter, der einige 1-Bälle aktiviert. Betätigt Ihr also den Schalter, erscheinen Bälle, die nach oben zur grünen Röhre führen. werdet Ihr auf der

erscheinen 1-Bälle, die Euch



VI - Das Finale

D

E

O

M

E

A

VON G

F

Wichtig!

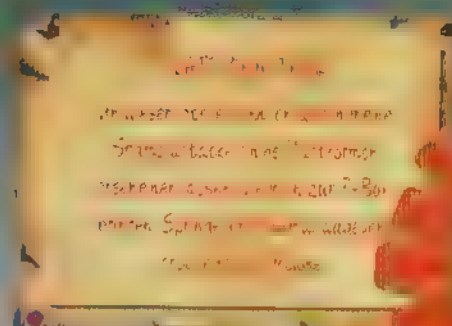
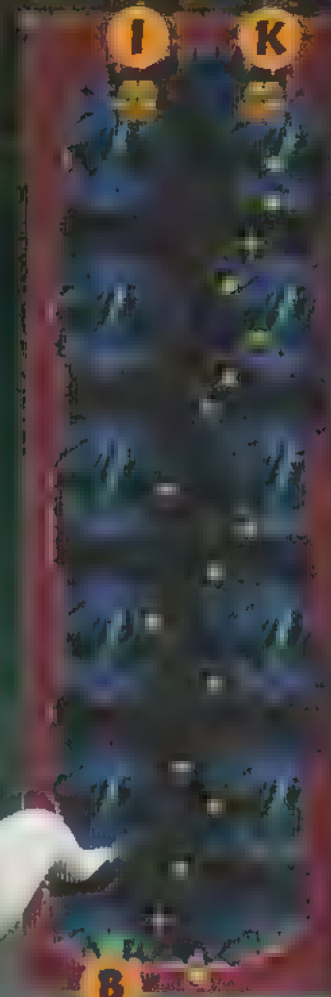
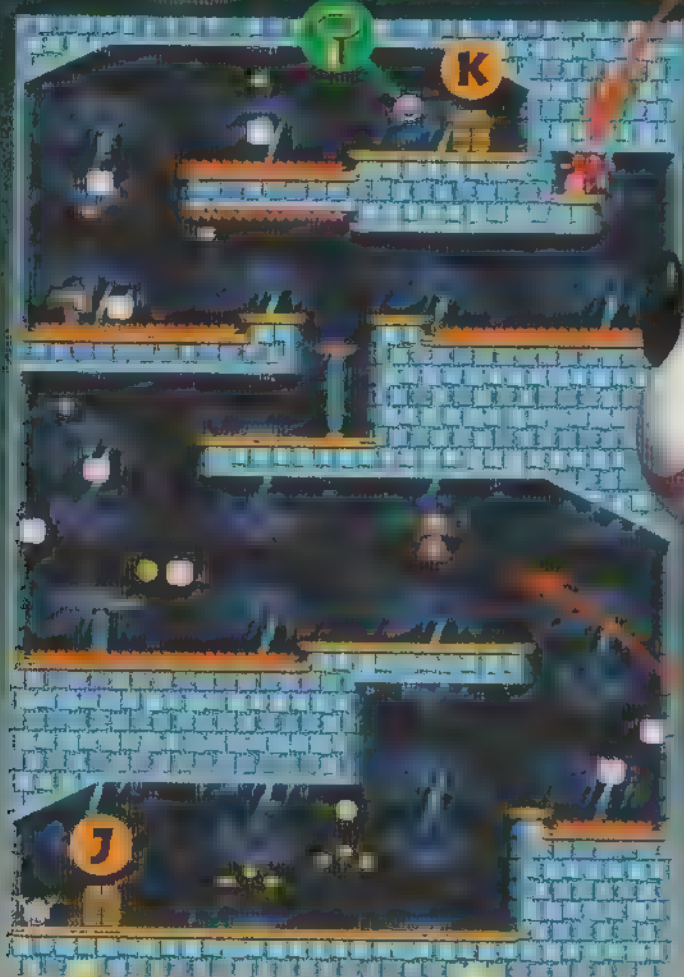
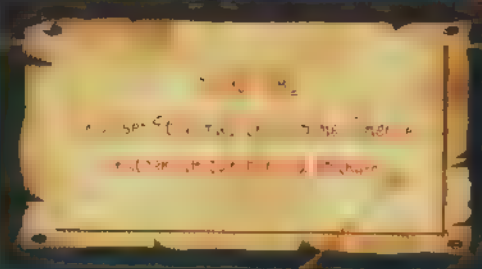
Linken der Steine zers
Sofort den dritten Ste



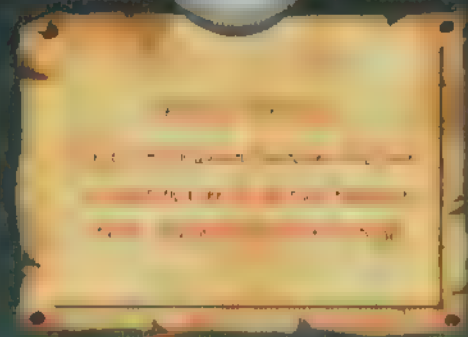
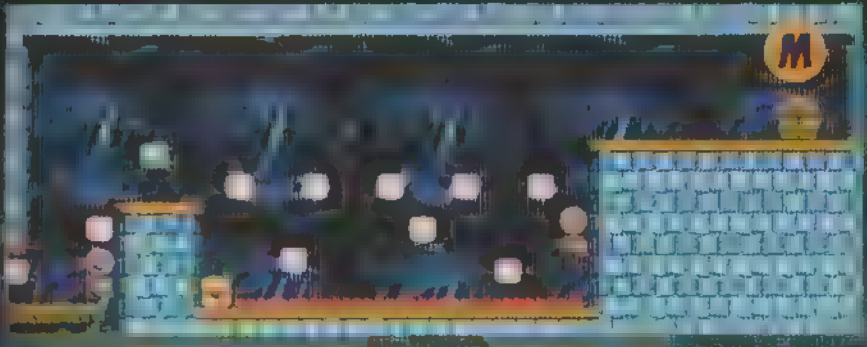
H



Geistersehloß



VI - Das Finale



L. Feuerschloß

E

START

A

CHIFFRE

1234567890

1234567890

CHIFFRE

1234567890

1234567890

1234567890

1234567890

1234567890

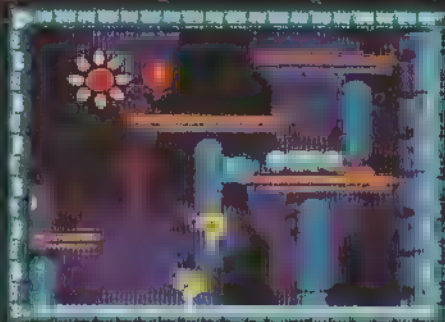


VI - Das Finale

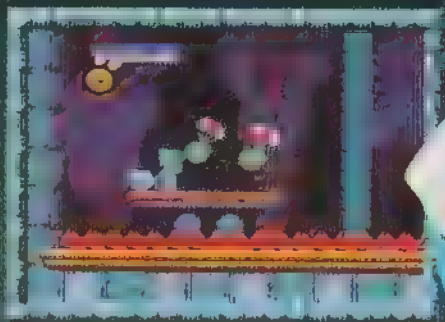


Feuerschloß

Sieben-Melonen-Rätsel

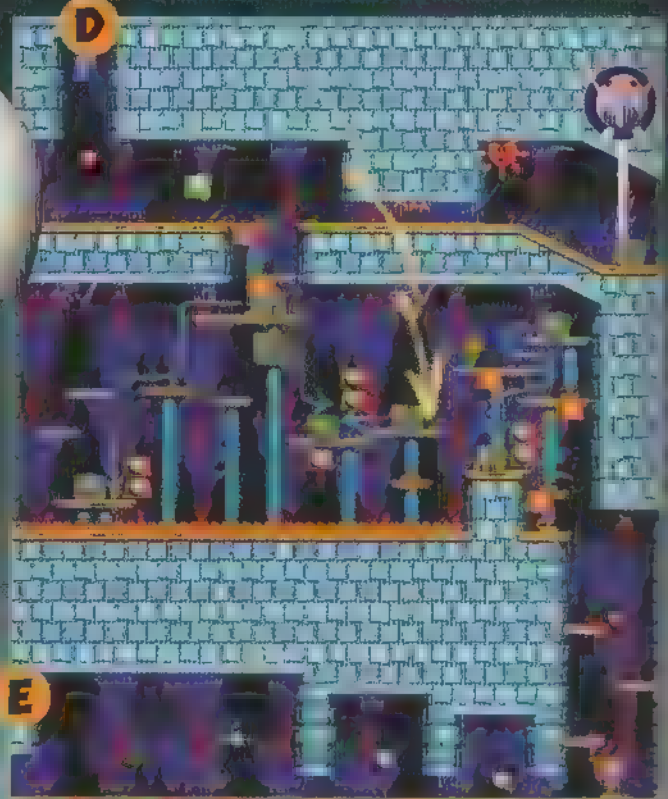


Durch das Zusammenschieben von zwei Kisten erhaltet Ihr...



...jeweils zwei Melonen. Die übrig-gebliebene Kiste müßt Ihr zerstampfen.

In diesem Raum könnt Ihr Euch genauso viele Melonen verdienen wie in einer Bonusrunde. Dabei müßt Ihr jeweils dreimal zwei Kisten zusammenschieben und eine Kiste zerstampfen. (Die Kiste, unter der nur eine Melone abgebildet ist.) Betrachtet einfach die in der Map eingezeichneten Wege und macht es nach. Hütet Euch dabei jedoch vor den Attacke Sackos, die scheinbar unkoordiniert durch den Raum kullern. Denkt daran, daß sich auch eine Blume im Raum befindet, mit der Ihr Eure Energie immer wieder auffrischen könnt.



E



VI - Das Finale

Das Schloss

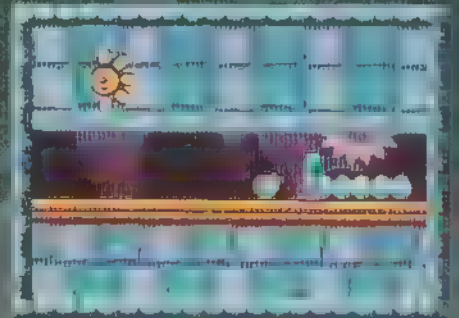
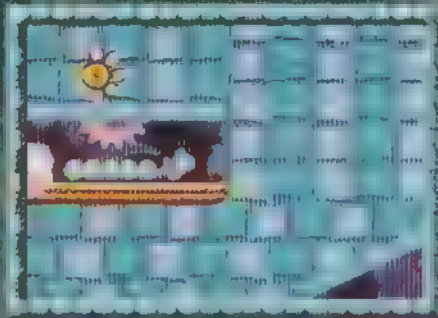
VON

C

D

ZUM ANFANG

Game Path



MOCHI'S STORY





Der Block Boo

(Level 3)

Yoshis Survival Tips

Langsam, tief und sicher

(Level 2)

Black Guys und

Black Guys

(Level 1)

Vor diesen Kerlen solltet ihr Euch in Acht nehmen. Kaum habt ihr Euch be-

schmerzen. Nähert Euch deshalb den

ben sie dann den Stein wieder an, ist



Im Yoshi-Style am Hindernis vorbei,
das ist cool!

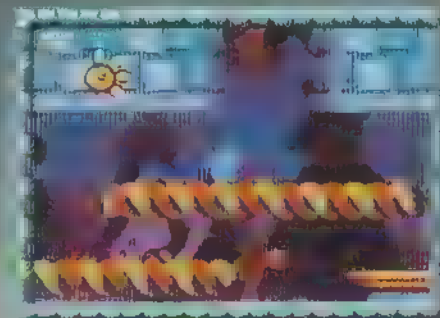
werdet ihr oft mit Situationen dieser

Zahnräder, die sich direkt auf Eurem

einer schmerzhaften Kollision zu ent-
gehen, ist, sich einfach zu ducken. Cool
daß man sogar geduckt laufen kann



Wendet ihr dem Block Boo den Rücken
zu, wird er sichtbar und bewegt sich
auf Euch zu. Schaut ihr ihn an, wird er



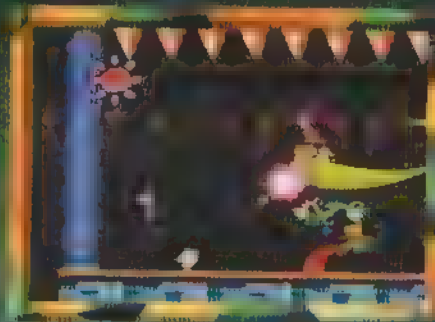
Wöser, böser Baby Bowser

VI - Das Finale

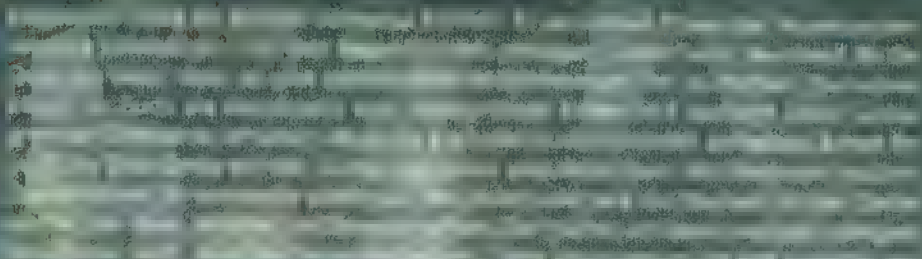
Der Indekampf

Wohoo! Der Happy-Beam, der kann ihr schon! Doch... Sammerweise... seht! Auch dieses Fratzen Gesicht Bowser hier herum, das ist uncool. Doch wenn ich unser Blümchen befreien will, bleibt mir nichts anderes übrig, als dem Typ eine kleine Lektion zu erteilen! Wie ihr mich dabei unterstützen könnt, habe ich Euch auf dieser Seite aufgeschrieben!

Der Luftkampf



...oder ihr werft auf die Stacheln an der Decke, die daraufhin abfallen.



Der Bob-Omb Kampf



Take aim and fire! Habt ihr keine Eier mehr, könnt ihr die Bob-Omb's nutzen...



um Baby Bowser zu treffen



DER WIMMELN DER GUTEN ZEITEN

Hauptquartier in Koto, der ehemaligen japanischen Kaiserstadt. Dort konnten wir ihn auch besuchen. Yoshi ist der Hauptverantwortliche für die Produktion von Yoshi's Story.

Yoshi gehört in Deutschland zu den beliebtesten Charakteren. Wann und wie wurde der Charakter ins Leben gerufen?

1980er Jahre! Für das Spiel **Super Mario World** auf dem Super Nintendo Entertainment System sollte der Hauptdarsteller ein Reittier bekommen, mit dem er sich in verschiedenen Welten fortbewegen können sollte. Ein einfaches Pferd wäre für diesen Zweck zu banal gewesen, weshalb Herr Hino

Merkmale verschiedener Tierarten miteinander kombinierte. So entstand ein Wesen, das man inzwischen als Yoshi kennt.

völlig Neues?

waren. Bei der Entwicklung von Yoshi's Story achteten wir deshalb genau darauf, die Story und das Game-Design so zu konzipieren, daß sowohl jüngere als auch

spiel haben können.

Wie kam es dazu, Yoshi unter einen Hut bringen?

weiterzukommen – eine besondere Herausforderung. Ein Nachteil: Yoshi's Story bietet auch kein Ziel. Die Spieler müssen alle Früchte zu sammeln, persönlich. Das ist eine Herausforderung, sich selbst immer wieder zu übertreffen.

Warum ist Yoshi in Japan etwas Besonderes?

sehr teuer. Ein Grund ist auch nicht, daß Yoshi's nahezu Allesreisser sind. Vielmehr ist es einfach nur als Zahl darzustellen. Die Idee von Früchten und Yoshi's, die Früchte angezeigt werden.

Miyamoto, der geistige Vater Super Marios, in das Projekt involviert?

nahm bei diesem Projekt eine beratende Funktion. Von ihm stammt übrigens auch die Idee, ein sogenanntes „2,5-D-Spiel“ für das Nintendo 64 zu entwickeln. Als Produzenten für Yoshi's Story wählte man mich, worauf ich natürlich sehr stolz bin.

Produzenten vorstellen?

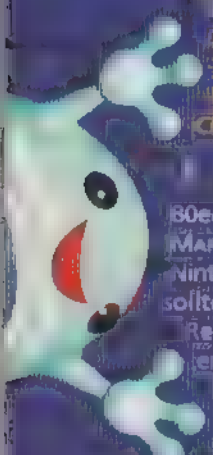
und viel Know-How. Durch meine bis

genannt.

Werkzeuge?

mal, es ganz einfach zu erklären! Das Nintendo 64 ist dafür entwickelt worden, dreidimensionale Objekte und Landschaften in Sekundenschnelle zu

berechnen und darzustellen. Ein Spiel für diese Konsole also kein Problem! Zweidimensionale Spiele, wie die früheren Super Mario-Spiele, sind





jedoch wesentlich aufwendiger in der Programmierung, zumal alle Hintergründe und Grafiken gezeichnet werden müssen und nicht wie Texturen auf vorhandene Polygone gelegt werden können. Für ein 2-D bzw. ein 2,5-D-Spiel muß man also zunächst eine Programmier-Umgebung schaffen, die dem Super Nintendo Entertainment System ähnlich ist. Nachdem die Tools für ein 2-D-Spiel geschaffen waren, haben wir ca. vier Monate gebraucht, um YOSHI'S STORY fertigzustellen.

! – Worauf sind Sie ganz besonders stolz, wenn Sie das fertige Spiel betrachten?

! – Auf das innovative Game-Design! In fast allen Videospielen gibt es einen Startpunkt, von dem aus man beginnt und ein Ziel oder ein Levelende. Die Spielabschnitte bei YOSHI'S STORY sind anders gestaltet. Hier bleibt es dem Spieler überlassen, wann er den Level beendet. Er kann das tun, indem er sofort 30 Früchte frißt, er kann aber auch erst einmal auf Punktejagd gehen und versuchen, alle Geheimnisse zu entdecken. Darüber hinaus halte ich den Grafikstil des Spieles für einzigartig.

Und das war eine unserer größten Herausforderungen, denn bereits in YOSHI'S ISLAND waren die Grafiken wunderschön. Es war nicht leicht, sich in dieser Beziehung noch einmal zu steigern.

! – Die Musik im Spiel ist ja wohl auch Grammy-verdächtig, oder meinen Sie nicht?

! – Vielen Dank! Insgesamt waren es drei Mitarbeiter, die für Musik, Sound und Special-Effects im Spiel verantwortlich waren. Einer davon, Kazumi Totaka, ist erst seit kurzer Zeit als Komponist für Nintendo tätig. Von ihm stammen sämtliche Musikstücke in YOSHI'S STORY.

! – Und was singen die Yoshis?

! – Gute Frage... Eigentlich geben sie eher eine brasilianische Variante des „Lalala“ von sich, das sich etwa so anhört (Herr Tezuka singt): „leejo, leejo, leejo“. Die Sprachsamples stammen von Herrn Totaka und wurden anschließend auf dem Mischpult nachbearbeitet.

! – Wie geht es weiter? Was wird Ihr nächstes Projekt sein?

! – Erst einmal werde ich mich ausruhen und anschließend hoffe ich, etwas völlig Neues entwickeln zu können. Dabei freue ich mich ganz besonders auf die technischen Möglichkeiten, die das 64DD bietet. Ich habe eine Menge Ideen, aber lassen Sie sich überraschen.

! – Und wie sieht es mit weiteren Yoshi-Spielen aus?

! – Die wird es ganz sicher geben! Auch 2-D-Spiele wird es noch weitere geben, nachdem wir ja jetzt neue Tools haben, um solche Games problemlos für das Nintendo 64 zu entwickeln. Vielleicht ist das nächste Spiel mit Yoshi ja auch wieder ein klassisches Jump'n'Run – und diesmal dürften wir sogar weniger Zeit dafür brauchen.

! – Angenommen, Sie würden alleine auf einer Insel stranden, die nicht so belebt wie YOSHI'S ISLAND ist... Welche fünf Dinge würden Sie auf jeden Fall dabei haben wollen?

! – Ich weiß schon, worauf Sie hinauswollen, aber ich hätte ganz bestimmt keinen Game Boy oder andere Videospiele dabei. Ich bin ein sehr praktisch veranlagter Mensch und hätte deshalb auch Dinge dabei, die mir das Überleben einfacher gestalten würden. Ein Schweizer Taschenmesser zum Beispiel.





CLUB Nintendo®

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo für Euch! Hier erfahrt Ihr alle zwei Monate, was es rund um Nintendo Neues gibt. Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten. Die aktuellsten Spiele werden mit ausführlichen Levelkarten und großen Screenshots vorgestellt. Darüber hinaus ist Club Nintendo das Forum für alle Fans, die sich untereinander austauschen wollen. Leserbriefe, Comics, Wettbewerbe, Tips, Hotline-Fragen und vieles mehr. Ihr erhaltet das Magazin alle zwei Monate kostenlos bei Eurem Nintendo Händler bzw. Club Center oder im Abonnement für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) direkt zu Euch nach Hause.



BOOKWARE

Leseratten aufgepaßt! Wer

Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Das Buch zu YOSHI'S STORY bietet tonnenweise Tips, Tricks, Levelkarten und Lösungsvorschläge. Kein Buch mit sieben Siegeln, aber ein Muß für alle, die auf der Suche nach dem Happy-Baum sind.



POWER ABO

Wenn der Postmann zweimal klingelt, dann kann das nur Euer Club Nintendo Power Abo sein. Sechsmal im Jahr beglückt Euch der Briefträger und bringt Euch die neueste Ausgabe des Club Nintendo Magazins direkt nach Hause. Zusammen mit der ersten Lieferung erhaltet Ihr die Power Prämie, einen Nintendo-Artikel, den es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Bestellkarten findet Ihr in jedem Club Nintendo Magazin oder Ihr erhaltet sie von der Nintendo Konsumentenberatung.



Eure Suche im World Wide Web hat ein Ende! Hier ist die Webseite für alle, die von Nintendo nicht genug bekommen können. Täglich wird der „NewsFlash“ Nachrichtenbereich aktualisiert, um Euch auf dem Laufenden zu halten und Euch über die heißesten Facts direkt aus den Entwickler-Labors zu informieren. Werft einen „First Look“

CLUB Nintendo®



online

auf Spiele, die demnächst erscheinen werden, oder durchsucht unsere Tips & Tricks-Datenbank nach lebenswichtigen Hints und Cheats.

Der Hot-Link zum Glück:
<http://www.nintendo.de>

HOTLINE

Der heiße Draht zu Nintendo ist immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 0130-58 06 zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0 60 26-94 09 40 beantwortet. Ruft einfach an und sagt hallo!

Bei Spielefragen:

0 60 26-94 09 40

unter der gebührenfreien Rufnummer 0130-58 06 zur Verfügung. Spielefragen

Bei technischen Fragen:

0130-58 06



DAS BUCH DER YOSHIS!



König Bowser hat Yoshi's Island in ein Bilderbuch verwandelt und sämtliche Yoshis in eine fürchterliche Sinnkrise gestürzt! Selbst der magische Happy-Baum kann jetzt nicht mehr helfen!

In mühevollster Kleinarbeit haben die Redakteure und Spieleprofis der Club Nintendo Redaktion recherchiert und dem neuesten Superhit aus Japan jedes Geheimnis entlockt.

Trotzdem ist der vorliegende Spieleberater weitaus mehr als eine gewöhnliche Komplettlösung zum Spiel, vielmehr handelt es sich um das ultimative Erlebnissbuch für alle Yoshi-Fans und die, die es noch werden wollen.

- ✧ Detaillierte Levelkarten zu allen Spielabschnitten
- ✧ Große Bildschirmfotos und Original-Illustrationen
- ✧ Alle Aufenthaltsorte der versteckten Super-Yoshis
- ✧ Suchhilfe für alle 30 Honigmelonen pro Abschnitt
- ✧ Yoshis Spiele-Biographie und Hintergrundberichte
- ✧ Interview mit dem Produzenten Takashi Tezuka
- ✧ und vieles mehr...



0 045496 490294