

# EarthBound

## Spieleinfos



**Erscheinungsjahr:** 1995

**Spieleranzahl:** 1

**Herausgeber:** Nintendo / Ape / HAL Laboratory

**Spielekatgorie:** RPG

**Ziel:** Die außerirdische Macht Giygas ist in einem Meteor auf die Erde gekommen und verwandelt Menschen und Tiere in bössartige Kreaturen. Der Spieler muss als Ness, zusammen mit seinen drei Freunden Paula, Jeff und Poo, Giygas aufhalten.

**Geschichte:** EarthBound ist eigentlich der zweite Teil der Serie und hieß in Japan „Mother 2“. „Mother 1“ wurde jedoch nur in Japan veröffentlicht. Um Verwirrung über den ersten Teil zu vermeiden, wurde Teil 2 in den USA in „Earthbound“ umbenannt. In Europa erschien das Spiel aufgrund schlechter Verkaufszahlen in den USA gar nicht. Ein dritter Teil erschien für die Nintendo 64 Konsole, allerdings wieder nur in Japan.

## Fahrzeugwahl und Schwierigkeit

Zuerst wählst du einen von vier Renngleitern aus:

### Blue Falcon

Leistung: 3200ps

Höchstgeschwindigkeit: 457km/h

Gewicht: 1260kg

Langsamster Gleiter, dafür schnellste Beschleunigung, sehr schwammig in Kurven, nur für leichte Strecken.



### Golden Fox

Leistung: 2950ps

Höchstgeschwindigkeit: 437km/h

Gewicht: 1020kg

Langsamer Gleiter, schnelle Beschleunigung, etwas unruhig in Kurven, für leichte Strecken zu empfehlen.



### Wild Goose

Leistung: 3670ps

Höchstgeschwindigkeit: 462km/h

Gewicht: 1620kg

Zweitschnellster Gleiter, langsame Beschleunigung, ruhig in Kurven, hält viel aus.



### Fire Stingray

Leistung: 3800ps

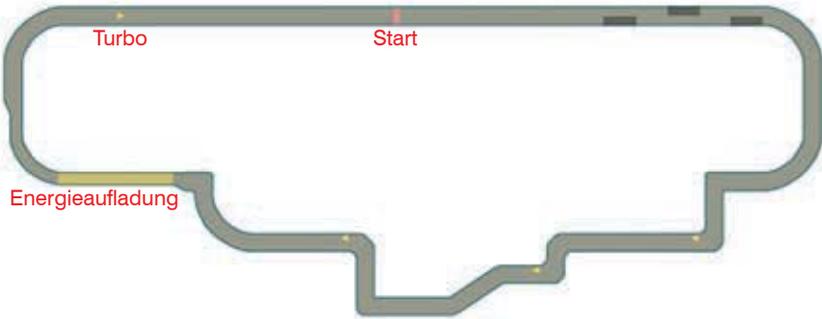
Höchstgeschwindigkeit: 478km/h

Gewicht: 1960kg

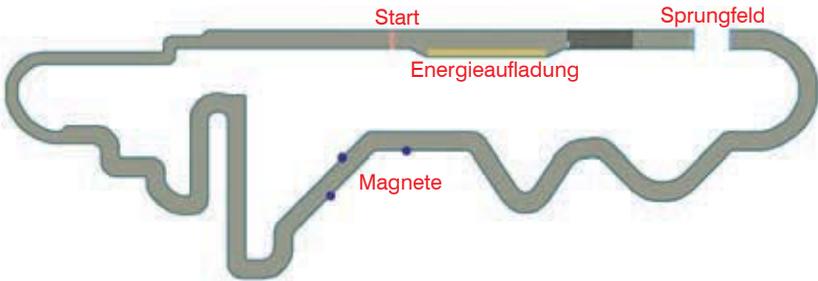
Schnellster Gleiter, langsamste Beschleunigung, hält viel aus, für die fortgeschrittenen Strecken der beste Gleiter.



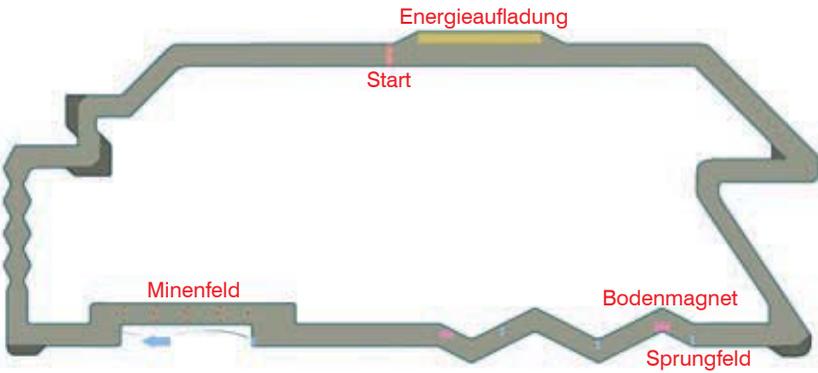
## Death Wind II (King League)



## Port Town II (King League)

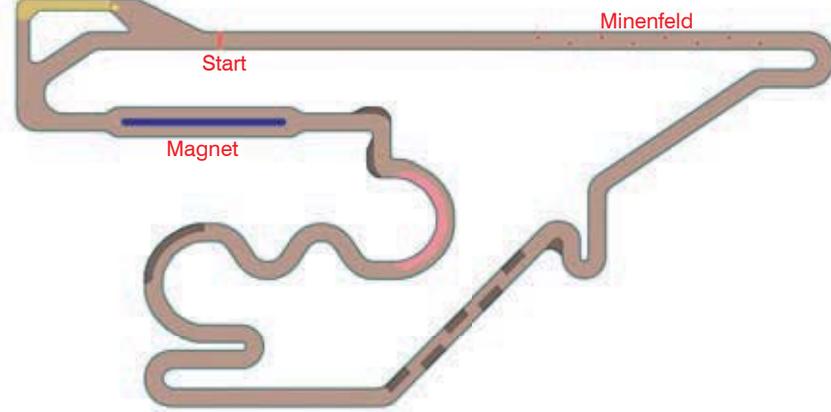


## Red Canyon II (King League)



## Fire Field (King League)

Energieaufladung



## Tipps & Tricks

### Geld sparen

Speichert mit dem Speichersystem der Classic Mini vor wichtigen Kämpfen, ehe du Geld ausgibst oder auch ehe du zum Wahrsager gehst. Du kannst dir nun alles kaufen oder ausprobieren und dann wieder den alten Spielstand laden. So sparst du viel Geld für Ausrüstungs-Versuche oder Wahrsager.

### Feen finden

Im oberen westlichen Ausgang von Kakariko laufe mit den Rennstiefeln gegen einen Baum und eine Fee fällt heraus.

Springe im östlichen Palast im Hauptraum in eines der beiden Fässer und du gelangst zum Feenbrunnen im Palast.



Folgende wichtige Gegenstände kannst du finden:

**Herz-Tank:** Erhöht deine Lebensenergieleiste um je 2 Balken. Du kannst insgesamt 8 davon finden und damit deine Lebensenergie verdoppeln.

**Sub-Tank:** Du kannst insgesamt 4 davon finden. Sie speichern überzählige Energie, die du aufsammelst.

**Stiefel Upgrade:** Das wichtigste Update - du kannst nun einen kurzen Sprint hinlegen.

**Rüstungs-Upgrade:** Halbiert den empfangenen Schaden.

**Helm-Upgrade:** Du kannst nun eine Ziegelmauer mit dem Kopf durchschlagen. Wird eigentlich nur benötigt, damit man zum X-Buster-Upgrade gelangen kann.

**X-Buster-Upgrade:** Du kannst alle Waffen nun aufladen.

**HaDoKen-Upgrade:** Eine kleine Hommage an Street Fighter: Du kannst einen besonders starken Schuss abgeben, der jeden Feind mit einem Treffer tötet. Deine Lebensenergie muss voll sein, drücke dann: Runter, Vor und Feuer, um zu schießen.

**Energie Kapseln:** Laden deine Lebensenergie wieder auf.

**Waffen Kapseln:** Laden deine Waffenenergie der Maverick Waffen wieder auf.

**Extraleben:** Du erhältst ein zusätzliches Leben.



## Edmond Honda

Tawara Nage <i>(nah am Gegner)</i>	 oder  + 
Saba Ori <i>(nah am Gegner)</i>	 oder  + 
Hiza Geri <i>(nah am Gegner)</i>	 oder  + 
Sekkan Kyaku <i>(nah am Gegner)</i>	 oder  + 
Hyakuretsu Harite <i>(Honda kann sich dabei bewegen!)</i>	 oder  <i>schnell hintereinander</i>
Super Zutsuki	 <i>halten, dann</i>  +  oder  oder 
Super Hyakkan Otoshi	 <i>halten, dann</i>  +  oder  oder 

## Blanka

Wild Fang <i>(nah am Gegner)</i>	 oder  + 
Rock Crush <i>(nah am Gegner)</i>	 oder  + 
Electric Thunder	 oder  <i>schnell hintereinander</i>
Rolling Attack	 <i>halten, dann</i>  +  oder  oder 
Vertical Rolling	 <i>halten, dann</i>  +  oder  oder 

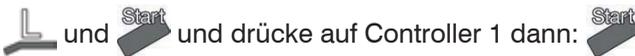
## Tipps & Tricks



### Freie Levelwahl

Du kannst die Level frei wählen und kannst dabei auch sämtliche Musikstücke testen. Gehe dazu im Hauptmenü auf „*Option Mode*“ und wähle „*Exit*“ aus, ohne zu bestätigen.

Halte auf dem Controller 2 nun gleichzeitig folgende Tasten gedrückt:



Nun kannst du dein gewünschtes Level aussuchen und auch die Musikstücke anhören.

### Double Jump

Du kannst doppelt so hoch springen, wenn du während des Sprungs erneut springst (= Double Jump).

Ein Schuss, den du während des Double Jumps machst, ist doppelt so stark (er blinkt dabei rot).

# Super Mario RPG: Legend of Seven Stars

## Spieleinfos



**Erscheinungsjahr:** 1996

**Spieleranzahl:** 1

**Herausgeber:** Square / Nintendo

**Spieleategorie:** Rollenspiel

**Ziel:** Die Smithy Gang versucht Marios Welt zu erobern. Mario muss zusammen mit alten, neuen und ungewöhnlichen Gefährten 7 Sterne sammeln, damit die Sternenstraße reparieren und Smithy und seine Gang vertreiben.

**Geschichte:** Die Macher von Final Fantasy und Secret of Mana (Square) treffen auf Mario und Co. Heraus kam ein ungewöhnliches aber doch sehr unterhaltsames Rollenspiel in der Mario Welt. Damit wurde es zum Urvater der Paper-Mario und Mario & Luigi Rollenspielerien.

## Tipps & Tricks

### Charaktere

#### Mario

Dein erster Charakter und er ist zwangsläufig immer in deiner Gruppe. Allerdings ist er auch einer der stärksten Charaktere.

Angriffe: Fäuste (Fists), Hammer, Roter Panzer (Lazy Shell)

Spezialattacke	Magic Power	FP (Kosten)	Level (erlernt)
Jump	25	3	1
Fire orb	20	5	3
Super Jump	45	6	6
Super Flame	40	9	10
Ultra Jump	65	10	14
Ultra Flame	60	14	18

#### Mallow

Mallow glaubt, er wäre ein Frosch. Seine Nahkampfattacken sind nicht sehr stark, aber sein Thunderbolt Zauber ist ein guter Angriff auf eine große gegnerische Gruppe und mit HP Rain kann er deine gesamte Gruppe heilen.

Angriffe: Fäuste (Fists), Stab (Stick), Zimbals (Cymbals)

Spezialattacke	Magic Power	FP (Kosten)	Level (erlernt)
Thunderbolt	15	2	1
HP Rain	10	2	3
Psychopath	-	1	6
Shocker	60	8	10
Snowy	40	12	14
Star Rain	55	14	18