



UNTEN: Bevor unsere Helden im *Castlevania*-ähnlichen Gruselschloss eines Vampirfürsten übernachten, schleichen sie durch den Park des Anwesens. Bereits hier überkommt sie eine böse Vorahnung.



Wo sich die *Zelda*-Serie mit ihren Action-Elementen vom klassischen Rollenspiel entfernt, gehen Squares *Mana*- oder (im jap. Original) *Seiken-Densetsu*-Spiele wieder einen Schritt zurück, indem sie ihrem Action-Adventure-Cocktail Erfahrungspunkte, Klassen und andere Rollenspiel-Elemente injizieren. Hier kennt man die Reihe vor allem durch ihre SNES-Episode *Secret of Mana*, aber tatsächlich ist das bei uns als *Mystic Quest* erhältliche Game-Boy-Abenteuer (in den USA *Final Fantasy Adventure*) der Ursprung der Serie. Über zehn Jahre später verpassen die Handheld-Experten von Brownie Brown dem ersten und ursprünglich monochromen *Seiken Densetsu* unter dem Titel **Sword of Mana** ein wunderschönes, kunterbuntes Pixel-Remake für den Game Boy Advance.

*Sword of Mana*, 2003 (JP/USA) bzw. 2004 (EU) von Brownie Brown und Square Enix

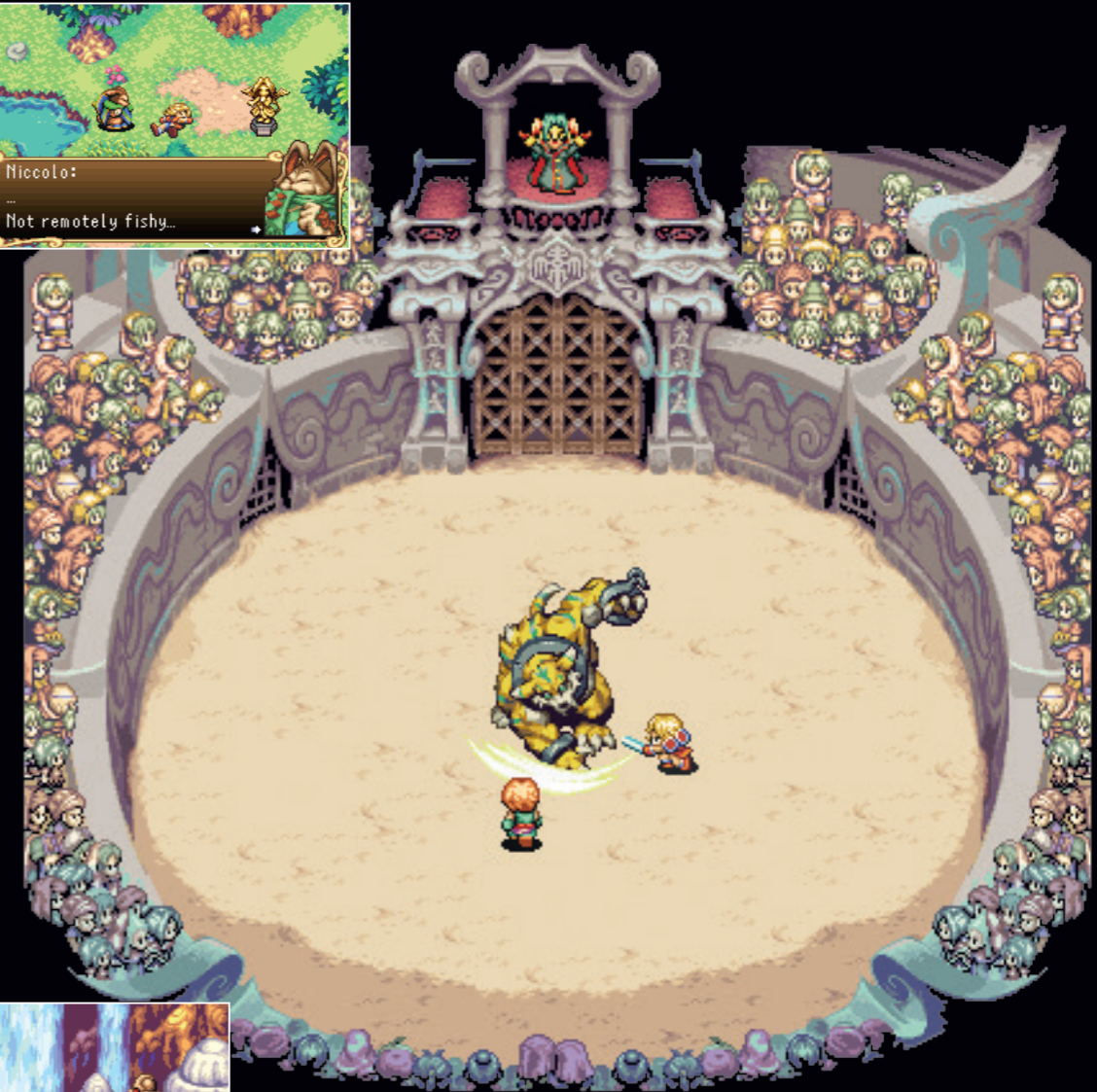
# FINAL FANTASY

## IN ECHTZEIT



Niccolo:  
...  
Not remotely fishy...

Je nachdem, ob wir uns zu Spielbeginn für Held oder Heldin entscheiden, erzählt uns *Sword of Mana* eine andere (spielbare) Vorgeschichte. Hier haben wir die Einleitung des Helden abgebildet: Der landet nach der Beseitigung seiner Eltern durch den „Schattenherrscher“ als Gladiator in der Arena des Fieslings – bis ihm nach Jahren und als Höhepunkt einer Boss-Kampf-Show endlich die Flucht gelingt.



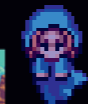
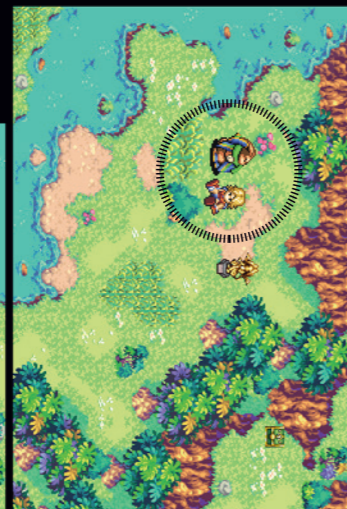
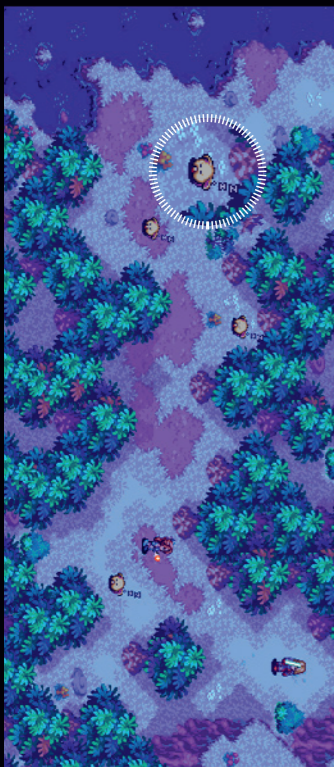
Nach ihrem Sieg wollen der Held und sein Freund Willy entkommen, werden aber vom Chef-Fiesling konfrontiert. Unser Konterfei stürzt von der ...



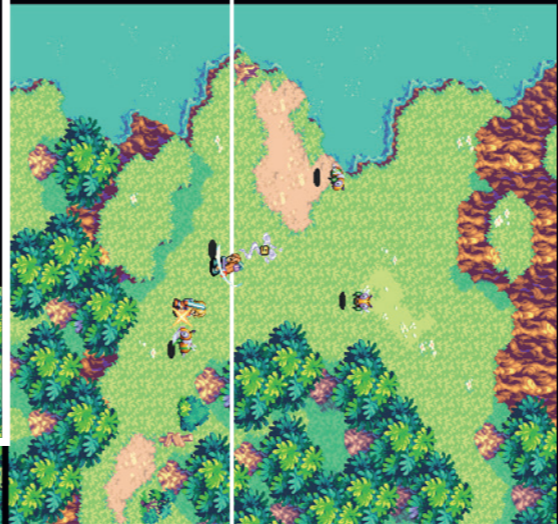
... Brücke und erwacht nach dem Sturz im Start-Gebiet des Spiels (siehe nächste Seite). Dabei begegnet ihm der reisende Niccolo – ein plüschiges Wesen, das anderen nur dann die helfende Hasenpfote reicht, wenn es sich in klingender Münze auszahlt.

Finstere Schlösser, mosige Kavernen, bunte Städte und glühend heiße Wüsten: Schicke Kulissen gibt es in **Sword of Mana** viele – aber nirgendwo ist das Spiel so sehr bei sich selbst wie in seinen plüschigen Märchen-Wäldern voller herziger (und bissiger) Pogopuschel.

# ERÖFFNUNGS SCHLACHT



Egal, mit welchem Charakter wir das Spiel beginnen – bald finden beide Figuren zusammen. Segnet eine von beiden das Zeitliche, schwebt sie bis zur Wiederbelebung als Geisterlein herum. **RECHTS:** Die Kanone schießt unsere Helden kreuz und quer durch die Mana-Spielwelt.



Damit Ihr die wichtigsten Figuren und Szenen auf den Karten erkennen könnt, haben wir sie ein bisschen näher heran gezoomt. Derart vergrößerte Elemente erkennt Ihr am gestrichelten Lupen-Kringel.



In diesem Haus (oben von außen, unten von innen) beginnen wir das Abenteuer, wenn wir uns anfangs für die Heldin entschieden haben.

## MEIN FREUND, DER PUSCHEL



Sie sind klein, rundlich, niedlich und sehen so harmlos aus, dass wir beim Kampf gegen Rabites (seit einem schweren Übersetzungsunfall in *Secret of Mana* hierzulande als „Pogopuschel“ bekannt) fast ein schlechtes Gewissen bekommen. Besonders dann, wenn sie zu Knochen zerfallen – denen eines Rinder-Skeletts!



Weil die Kartenbereiche von *Sword of Mana* nicht exakt ineinander übergehen, haben wir sie in eigenen Bildrahmen und so nahe beieinander abgebildet wie möglich. Die unterschiedliche Färbung der Karten wiederum illustriert den Tag- und Nacht-Zyklus des Spiels. Der ist wichtig, um den Wochentag herauszufinden – denn je nachdem, welchem Elementar-Geist er geweiht ist, erleben wir beim Pflanzen magischer Mana-Samen andere Zucht-Effekte.

GASTHAUS



GASTHAUS • 1. STOCK



GESCHÄFT



WOHNHAUS A



WOHNHAUS B

## MY HOME IS MY CASTLE

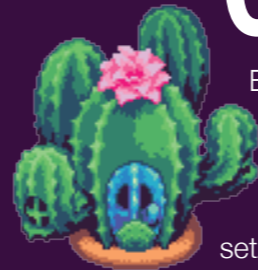
Ihr eigenes Zuhause haben die Helden von *Sword of Mana* zwar verloren – doch dafür gibt es jede Menge heimelige Gasthäuser wie das aus dem Anfangs-Dorf Topple, freundliche Händler, schleich gelaupte Nachbarn, vampirische Hausherrn, Fledermaus-infizierte Speisesäle und stachelige Kaktus-Häuschen: Wer sollte sich in so einer Umgebung nicht sauwohl fühlen?



OBEN: Unsere Heldin kurz vor ihrer Entführung im Spukschloss und bevor ihr Helden-Kollege den Schwertgurt anlegt, sich den Bogen überwirft und zur Rettungsmission aufbricht. Vorsicht: Manchen Bewohnern der schaurigen Wohnstatt kommt man nur mit Magie bei.



## CACTUS CANDY



Ein Heim oder eine Basis haben wir in *Sword of Mana* nicht – aber das „Hot House“ oder „Kaktushaus“ kommt dem zumindest nahe: Einmal in einem speziellen Topf gepflanzt, wird das Häuschen zu Pflanzen-Zuchtstation und magischer Schmiede – vorausgesetzt, wir haben die passenden Zutaten und Freunde.

GARTEN



SCHMIEDE

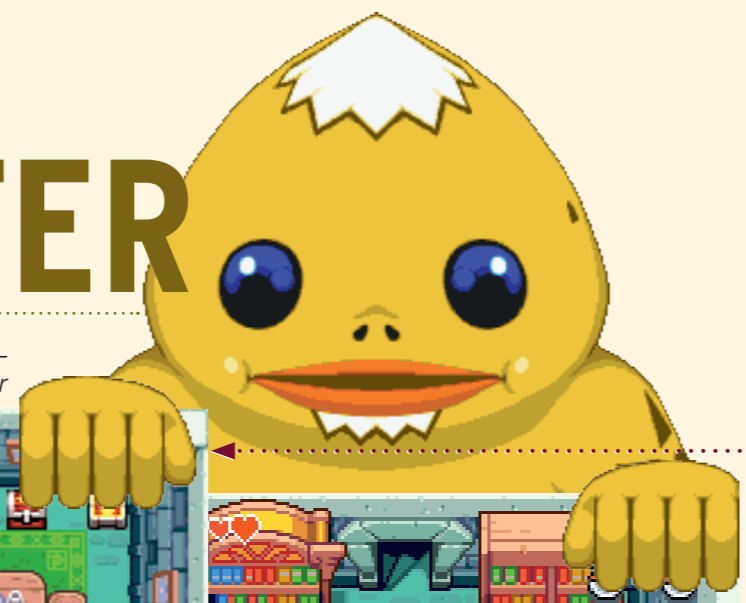


OBEN: Haben wir den Zwerg Watts in unserem Helden-Kollegium, erschafft der mit gezüchteten Pflanzen besonders wirkungsvolle Objekte. UNTEN: Der stille, aber poetisch talentierte „Kaktusfratz“ verwandelt unsere Abenteuer in unterhaltsame Tagebucheinträge.

KAKTUSFRATZ

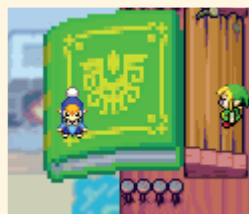


# SIZE DOES MATTER



Klein, aber oho: Dass die Größe eben doch eine Rolle spielt – das zeigen Capcom und Nintendo mit dem einzigen eigens für GBA entwickelten **Zelda-Abenteurer Minish Cap**.

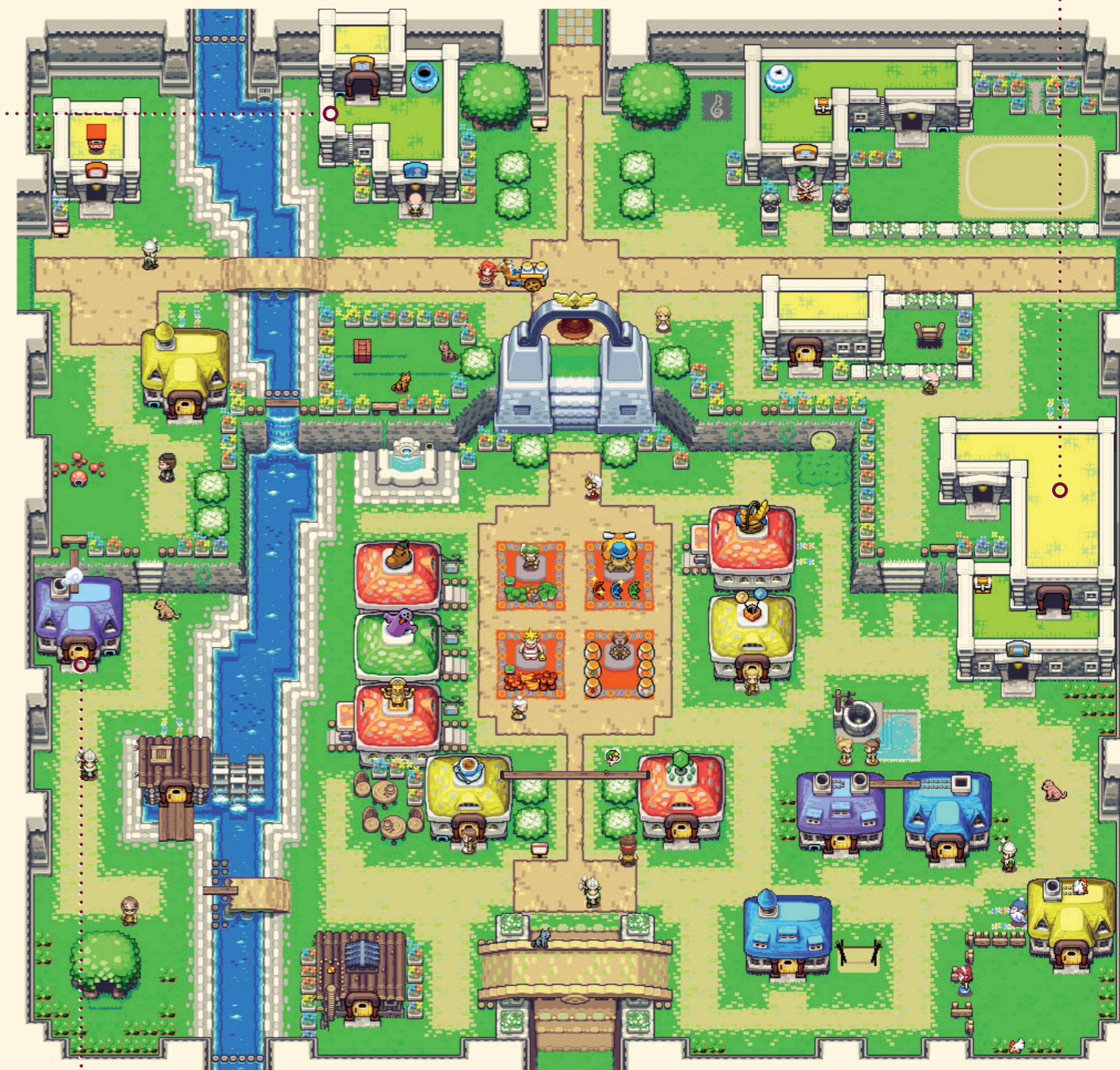
RECHTS: Auch in der Bibliothek versteckt sich ein Zugang zur Minish-Welt.  
LINKS: Unsere Schrumpf-Kappe ist mehr als Werkzeug – sie ist ein Kumpel und will morgens nett geweckt werden.



RECHTS: Sind nur dann gefährlich, wenn sie Anlauf für eine ihrer gefürchteten Speer-Attacken nehmen – die schweinsgesichtigen Moblins.



Das erste *Legend of Zelda* veröffentlicht Nintendo bereits 1986 für sein 8-Bit-Entertainment-System – aber die ganz große Genre-Revolution kommt erst fünf Jahre später: Ab 1991 ist *The Legend of Zelda: A Link to the Past* auf dem 16-Bit-Super-Nintendo das Must-Have für Bildschirm-Abenteurer rund um den Globus. Weil es auf meisterliche Weise die Agilität von Top-Down-Action mit den Elementen eines Rollenspiels und Grafik-Adventures kombiniert. Damit wird das erste und einzige SNES-Zelda zur Blaupause für eine ganze Generation von Action-Adventures, erfährt





OBEN: Der aus Schwebekopf und -Fäusten bestehende Azteken-Boss will erst betäubt werden, dann gelangen wir als Minish in seinen Kopf und demolieren dort die Säulen-artigen Steuer-Konsolen.

aber selber niemals eine echte 16-Bit-Fortsetzung – abgesehen von *Ancient Stone Tablets* für die Japan-exklusive Satellaview-Erweiterung, das wenig mehr ist als eine Art Add-On für *A Link to the Past*. Stattdessen verlegt Nintendo seine Vorzeige-Serie vom Fernseher in die Hosentasche: *Link's Awakening* beweist zwei Jahre nach *Link to the Past*, dass die *Zelda*-Formel auch auf dem monochromen Game-Boy-Display hervorragend funktioniert, ist aber naturgemäß nicht ganz so imposant wie das Vorbild. Doch nachdem sich Nintendo für den TV-Spielbetrieb erstmal auf den 3D-spezialisierten SNES-Nachfolger N64 konzentriert, bleibt 2D-begeisterten Nintendo-Fans weiterhin nur der Pocket-Zock. Das Resultat ist ein zweiter, verspäteter Game-Boy-Frühling, der unter anderem in der Veröffentlichung des farb-freudigen Game Boy Color und zweier handlicher *Zelda*-Nachfolger gipfelt: *Oracle of Ages* und *Oracle of Seasons* lassen sich beim Erschei-

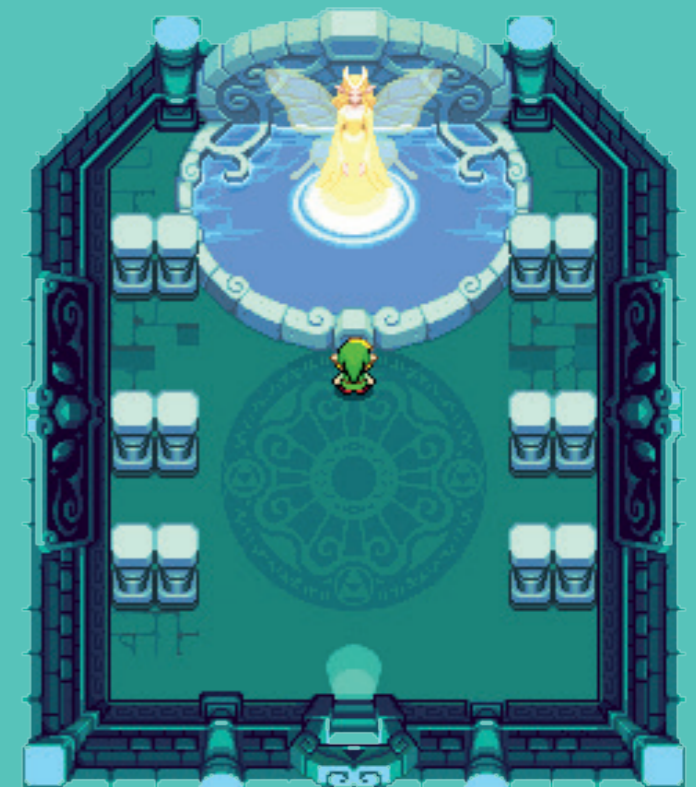


OBEN: Den Windtempel erreicht Link nur, indem er die Wächter-Statuen aus dem Weg manövriert. Die Lösung: schrumpfen, über den Schild der Roboter in deren Kopf krabbeln und dort den Hebel umlegen.



Die für das Durchqueren des Sumpfes nötigen Pegasus-Schuhe gibt's beim örtlichen Schuster – aber nur, wenn wir ihn in Minish-Größe aufsuchen.

nen 2001 mithilfe eines Passwort-Systems in ein größeres Gesamt-Abenteuer verwandeln und sind die ersten *Zelda*-Spiele von *Street-Fighter*-Entwickler Capcom. Die dabei gesammelte Erfahrung kommen dem vier Jahre später veröffentlichten *Minish Cap* zugute: Der Kampf gegen den bösen Zauberer Vaati ergänzt die bekannte *Link-to-the-Past*-Formel selbstbewusst um ein paar eigene Zeilen – darunter z.B. die direkte Kombination der typischen Objekt-Logik mit der sozialen Interaktion. Ein Feature, das in Action-Adventures üblicherweise wesentlich kürzer kommt als in den verwandten Point'n'Click-Abenteuern mit ihren ausufernden, sich fein verästelnden Mega-Dialogen. *Minish Cap* kompensiert das Plauder-Defizit durch Einsatz der „Kinstones“: Die in Verliesen, Wildnis oder als Belohnung von Rätseln gefundenen



## FEEN MEISTER

Auch in *Minish Cap* erweisen sich magische Feen als hilfreiche Geister – ganz gleich, ob groß oder klein. Während niedliches Pixie-Getier wie gehabt in praktische Einmachgläser verfrachtet wird (eigentlich ganz schön fies), damit es bei seiner Freilassung die angeschlagene Herzleiste wieder auffüllt, bedenken die sorgsam in der Spielwelt verborgenen Großen Feen unseren Helden mit nützlichen Geschenken zur Vergrößerung seines Inventars. Haben wir einmal ihre Tempel ausfindig gemacht, vergrößern die geflügelten Damen unseren Bomben-Beutel, Links Klunker-Portemonnaie oder den Köcher – für noch mehr Pfeile.

UNTEN: Kleine Verliese mit nicht unbedingt notwendigen, aber nützlichen Schätzen sind auch in Minish Cap überall verborgen.



OBEN: Wasser-Flächen überquert der Minish-Link an Bord eines Seerosen-Blattes und mit einem magischen Pustefix als Antrieb.

OBEN: Nach der Minish-Transformation auf einem Baumstumpf stürzt Mini-Link in dessen Pilz-bewachsenes Inneres. LINKS: Unter dem vermeintlichen Grab findet Link einen von mehreren Schwertmeistern, bei denen er Kampf-Manöver erlernt.

zu passen. So erkunden wir den Raum zwischen und jenseits der Räume – eine Parallelwelt voller Kleinigkeiten mit großer Wirkung, die nicht nur durch ihre tückischen Rätsel, sondern vor allem durch ihre liebevollen Details und die clevere Platzierung innerhalb des übrigen Pixel-Hyrule besticht. Dabei spielt das für den kleinen Hosentaschen-Zock konzipierte *Minish Cap* auf geradezu meisterliche Weise mit dem Aspekt der Größe: Es lässt uns schrumpfen, wieder wachsen, erneut auf Westentaschen-Größe einlaufen und konfrontiert uns dabei immer wieder mit sonst klitzekleinen Alltags-Problemen, die auf diese Weise geradezu riesig werden. Kurzum: Es ist das perfekte kleine *Zelda*-Abenteuer für eine kleine Konsole.

Kommunikations-Klunker verschmelzen wir beim Dialog mit anderen Sammlern – vorausgesetzt, wir haben das passende Stein-Stück zur Hand. Als Belohnung werden in der Spielwelt neue Geheimnisse freigeschaltet oder alte gelöst. Besonders bemerkenswert ist das bis dato schönste 2D-*Zelda* allerdings wegen seines Schrumpf-Features: Um den Quasi-Mikro-Kosmos des winzigen Minish-Koboldvolks zu erkunden, verwandelt sich unser Elf per Zauberkappe in einen Winz-Link – klein genug, um in Ritzen, Spalten und Löcher aller Art



# ACTION MIT DEM DOPPEL BUMMS



Krachende Ketten-Detonationen sind auch in Treasures zweitem *Gunstar*-Game an der Tagesordnung. Sogar feindliche Vehikel wie kleine Panzer, Geschütztürme oder MG-Stellungen nutzen die Entwickler geradezu inflationär. Zum Glück sind die Hindernisse schnell aus dem Weg geballert.



Geschichte wiederholt sich: Obwohl die meisten Charaktere offiziell neu sind (häufig mit den gleichen Namen), verführt das viele Jahre nach Teil 1 spielende *Gunstar Future Heroes* mit ähnlichen Figuren, Vehikeln und veralberten Genre-Stereotypen.



UNTEN: Auch in *Super Heroes* nimmt man mit dem brachialen Boss-Aufgebot andere Spiele aufs Korn: Der bullige, Jet-reitende Militär erinnert uns – einmal mehr – an *Street-Fighter*-Ikone Guile.



Ob glitzernde Casino-City oder von Kränen und riesigen Transistor-Anlagen bestimmte Industrie-Gebiete: Die *Future-Heroes*-Schauplätze sind farbenprächtig und Effekt-gespickt.



OBEN: Kooperation gibt es nur zwischen einem Spieler-Charakter und einer KI-gesteuerten Heldin wie Yellow (hier im Raumschiff). Denn: Ein Zweispieler-Modus fehlt dem Titel leider.

Wie im Vorgänger von 1993 steigen unsere Helden regelmäßig auf verschiedene Vehikel um – und nicht selten geht's dabei von oben nach unten statt horizontal zur Sache.

Schwebende Waffen-Plattformen, riesige Roboter-Bosse mit rotierenden Sprite-Gliedmaßen, durch vertikale Tunnelschächte staksende Krabben-Gefährte, Boss-Duelle auf dem Rücken übers Pixel-Firmament zischender Kampf-Jets, explodierende Casino-Städte und Top-Down-Ballereien an Bord eines Kampf-Helikopters: Wer dachte, das 1993 für Segas Mega Drive veröffentlichte *Gunstar Heroes* wäre der Gipfel von Treasures zweidimensionaler Action-Kunstherrlichkeit, der hat die Rechnung nicht nur ohne die Entwickler, sondern vor allem ohne den GBA gemacht: Ursprünglich wollte die Treasure-Mannschaft zu den eigenen

Marken niemals Fortsetzungen produzieren – immerhin haben die Gründer genau deshalb ihren sicheren Arbeitsplatz bei Konami verlassen. Zum Glück hat man für Nintendos kleine Retro-Gedächtnis-Konsole mit diesem Leitsatz gebrochen: Denn das Effektfeuerwerk für die Hosentasche bricht erfolgreich mit dem Vorurteil, die Pocket-Hardware wäre wenig mehr als eine Super-Nintendo-Remake-Sphäre für unterwegs. Gleichzeitig markiert es zusammen mit *Advance Guardian Heroes* einen bemerkenswerten Paradigmen-Wechsel bei

Hesteller Sega: Weil der Konzern über keine eigene Hardware-Plattform mehr verfügt, erscheinen seine Marken stattdessen auf einem Nintendo-System! **Gunstar Future Heroes** zeigt zwar zweidimensionale Action-Welten, wie man sie von SNES oder Mega Drive kennt, peppt sie aber durch moderne 32-Bit-Effekte auf und wöhnt Fans klassischer Horizontal-Action in einem knallbunten Pixel-Shooter-Wunderland, das auch der Spielhalle zur Ehre gereichen würde. Dabei wird die Geschichte über wiederauferstandene Weltraum-Imperien und ruinöse Cyber-Götter konsequent weiterzählt, während die gleichnamigen Nachfolger der Original-Helden Red und Blue außerdem etwas für die Baller-Gleichberechtigung tun – denn Red ist jetzt eine schießwütige junge Dame.



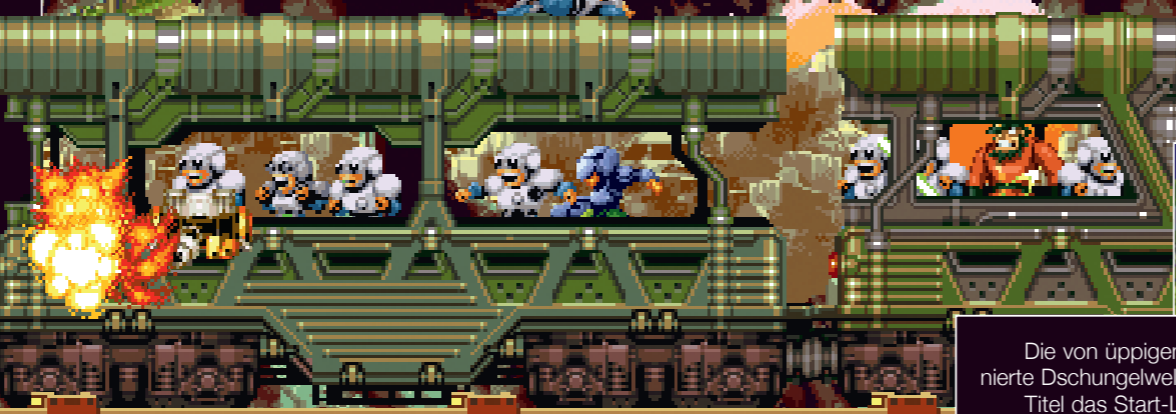
Für einen Angriff aus nächster Nähe ist eine Schwert-Attacke manchmal effektiver als ein Projektil-Regen: Dafür tippen wir nur kurz den Knopf an, statt ihn – wie beim Beschuss – gedrückt zu halten.



OBEN: Manche *Gunstar*-Gegner bestehen aus so vielen, kunstvoll ineinander verschachtelten Sprites, dass man sie nur erahnen kann.



Auch die Verfolgungsjagd mit einem durch Höhlensysteme preschenden Zug kennen wir aus dem 16-Bit-Vorgänger: Auch in diesem *Gunstar-Heroes*-Spiel geht es vor allem darum, Geschwindigkeit zu vermitteln. Um uns dabei flexibel gegen jede Bedrohung wehren zu können, wechseln wir per Button-Druck zwischen drei von Anfang an bereitstehenden Waffen.



Die von üppigem Grün dominierte Dschungelwelt ist im ersten Titel das Start-Level. Diesmal wird die Abschnitts-Abfolge davon bestimmt, mit welcher Figur und unter was für einem Schwierigkeitsgrad wir spielen.

Ebenfalls wieder mit von der Partie: Wuschelkopf Green mit seiner transformierenden Waffen-Plattform.





Die Faszination der dunklen Jump'n'Run-Seite: Nintendo-Ekel Wario rüpelt, rätselt und randaliert durch ein gigantisches Hüpf-Labyrinth und macht dabei sogar Genre-Saubermann Mario Konkurrenz.

# DIE MAGISCHE HÜPF PYRAMIDE



OBEN: Um Feinde wie diese garstige Beere zu plätten, kann Wario im Shop gekaufte Extras wie diese Kanone einsetzen.

Welten wie die Jump'n'Run-Karibik erreicht Wario mithilfe magischer Strudel. Will er wieder zurück, muss er zunächst versteckte Puzzle-Teile einsammeln.

Sympathie mit Fieslingen gab es schon früh – deshalb verwandelt Nintendo 1994 den bisherigen Mario-Widersacher Wario kurzerhand in einen spielbaren (Anti-)Helden: Der geldgierige Gegen-Entwurf zum braven Jump'n'Run-Klempner randaliert im Game-Boy-Abenteuer *Wario Land: Super Mario Land 3* zum ersten Mal durch ein eigenes Abenteuer – und erntet dabei so viel Zuspruch, dass der Kurs in *Wario Land 2* und *3* (GB bzw. GB Color) kurzerhand fortgeführt, verfeinert und um seine

Die riesige Vorhalle der goldenen Rätsel- und Jump'n'Run-Pyramide führt in vier verschiedenen Passagen und ihre unterschiedlich gestalteten Level-Universen.

UNTEN: Fängt Wario Feuer, kann er sonst unpassierbare Hindernisse niederbrennen – aber die Steuerung des lichterloh brennenden Helden fällt schwer.



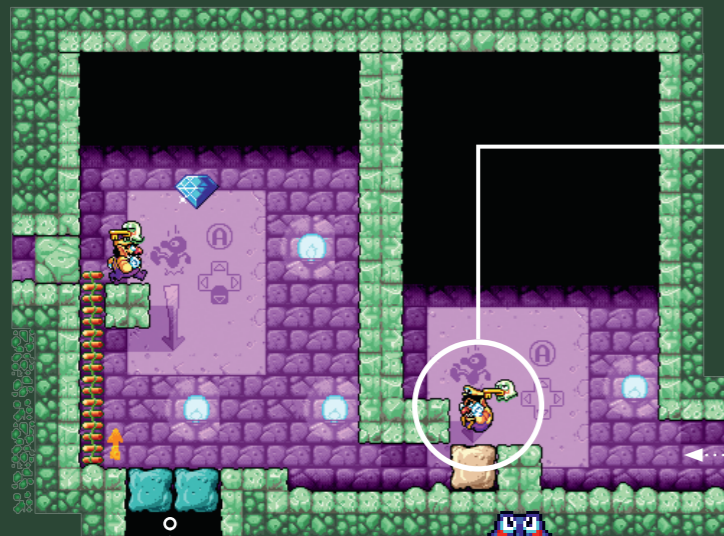
Wie sein Widersacher Mario profitiert Wario von einigen Verwandlungen – aber Abfackel-, Zombie-, Vampir- oder Bienenstich-Form sind fast immer das Resultat urkomischer Unfälle und kommen auch mit ein paar Nachteilen. Klarer Fall: Marios Verwandlungen sind mächtiger – aber dafür lange nicht so humorig.

Industrie-Komplexe, während er nach Puzzle-Stücken und einem magischen Frosch-Schalter sucht, um den Level-Ausgang zu aktivieren. Mit seinen Abenteuerspiel-Elementen ist *Wario Land 4* eine willkommene Mario-Alternative – zumal der Star-Klempner auf dem GBA zwar einige Umsetzungen, aber keine eigenständige Episode im Gepäck hat. Aber Vorsicht: Diesmal ist Warios Abenteuer um einiges knackiger als auf dem Game Boy – denn inzwischen hat der einst so robuste Rabauke seine eigene Herzchen-Leiste und ist damit – Überraschung – wieder verwundbar geworden.

# DER PERFEKTE ERKLÄRBÄR



Die dem Spiel-Einstieg dienende Halle der Hieroglyphen ist ein klar strukturierter Kreislauf. Weil der in angemessener Größe nicht auf eine Doppelseite gepasst hat, mussten wir ihn zerteilen und die Übergangs-Punkte mithilfe von Pfeilen verbinden. Achtet auf die Buchstaben – dann findet Ihr Euch schnell zurecht!



Warios Hosenboden-Attacke ist – die richtige Fallhöhe und ein extra „Nach unten“-Kommando vorausgesetzt – noch wichtiger als die von Mario und lässt poröse Steine zerbrechen. Danach geht's manchmal tief abwärts.

**C**



Genauso wichtig wie die Puzzle-Teile ist der Schlüssel-Geist: Nur mithilfe des kleinen Gespenstes öffnet sich der Zugang zum nächsten Level.

**a**

Frosch-Schalter sind nötig für das Entkommen aus dem Level: Nur mit allen Puzzle-Teilen im Gepäck kann Wario sie aktivieren und den Abschnitt wieder verlassen.



Überlassen wir Wario eine Weile ohne jeden Controller-Input sich selbst, nutzt er die „Freizeit“ für knallhartes Training!



LINKS: Die von Fabrikanlagen und riesigen Maschinen geprägte Rubin-Passage bekommt nur hin, wer die Tutorial-Halle der Hieroglyphen verinnerlicht.

In fast allen Mario-Spielen kommt dem ersten Level eine besondere Aufgabe zu – nämlich die des Erklärbars: Hier wird nicht selten das Regelwerk für die kommenden Abschnitte vermittelt und der Spieler auf den Rhythmus des Abenteuers eingestimmt. Bemerkenswert ist hierbei oft das perfekte, weil auf seine rudimentärsten Mechanismen reduzierte Gameplay

– wie aus dem Game- und Level-Design-Lehrbuch. Ein Kunststück, das den Entwicklern auch bei *Wario Land 4* gelungen ist: Die erste, dem reinen Tutorial-Zweck dienliche Level-Passage ist großartig ausbalanciert und ein perfekter, in sich geschlossener Spielspaß-Kreis. Außerdem hilft sie uns dabei, die Funktionsweise des bis dato besten Wario-Abenteuers zu veranschaulichen: Die wunderschönen Kontroll-Piktogramme auf den Wänden machen's möglich.



Wario startet den Level mit einer nur halb gefüllten Herzleiste. Abhilfe schaffen diese Schatztruhen: Einmal geöffnet, entlassen sie ein gekröntes Herz, mit dem unser Held seiner Lebensenergie einen ordentlichen Boost verpasst.

**b**

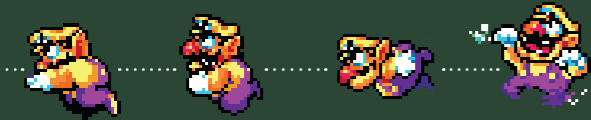
Auch Wario ist ein Tunnelkind: Der Sprung in eine Röhre führt fast immer in die Unterwelt – oder einen anderen Teil davon.



Seit den GB(C)- und Virtual-Boy-Episoden hat Wario seine Rempel-Technik weiter verfeinert und vor allem noch wichtiger gemacht: Mit genug Anlauf donnert der Ellenbogen-Held sogar durch massives Gestein.

# STEINE-SCHMEISSEN UND RETRO-BASEBALL

In vielen Jump'n'Runs bewahren Sauerstoff-Blasen den Helden davor, unter Wasser zu ersticken. Bei Wario dagegen steigern sie den Schwierigkeitsgrad, indem sie ihn kurz einschließen und dort hin transportieren, wo er bei einem Tauchgang bestimmt nicht hin will – wieder zurück nach oben.



Wie Mario ist auch Wario ein hervorragender Schwimmer, der offenbar über riesige Lungen oder versteckte Kiemen verfügt – denn weder muss er Luft schnappen noch mithilfe von Luftblasen Sauerstoff tanken.

Selbst in Jump'n'Runs gibt es Situationen, wo schiere Sprungmuskel-Power nicht ausreicht, um den Tag zu retten – vor allem dann nicht, wenn man so ein vielseitiges Kerlchen ist wie Wario. Der kann nicht nur laufen, hüpfen, rempeln, paddeln und (mit den Pobacken voraus) den Level-Boden zertrümmern – er ist außerdem ein begnadeter Steinweitwurf-Experte. Außerdem entspannt er sich im Mini-Game-Menü gerne mal bei einer Runde 8-Bit-Baseball oder Kaktus-Springen.

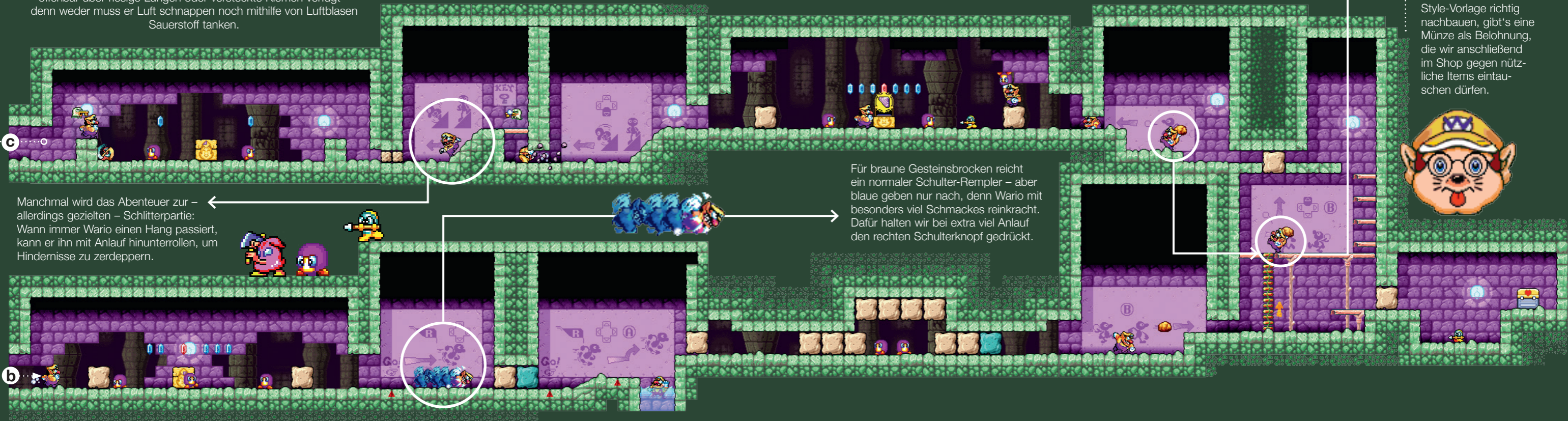
Neben dem Friseursalon (siehe Randspalte) verführen in der Mini-Game-Auswahl noch Geschicklichkeitstests wie Kaktus-Springen (unten) oder im frühen 8-Bit-Look konzipierte Sportspielchen (rechts) zum schnellen Münz-Verdienst.



Wo ein gewaltsamer Wille ist, ist auch ein Weg – und im Zweifelsfall braucht man eben Werkzeuge, um das Level-Interieur zu zerdeppern. Wie einen praktischen Stein, der sich wahlweise geradeaus oder nach oben schmeißen lässt.



Das launigste Mini-Game (im Menü durch eine Art possierlicher Handheld-Konsole repräsentiert – siehe Abb. links) ist der Haar-Stylist: Hier bekommt Wario nicht nur den Schnurrbart frisiert, sondern oben rein verschiedene Sorten Nase, Mund und Augen verpasst – und nur wenn wir die Style-Vorlage richtig nachbauen, gibt's eine Münze als Belohnung, die wir anschließend im Shop gegen nützliche Items eintauschen dürfen.



Manchmal wird das Abenteuer zur – allerdings gezielten – Schlitterpartie: Wann immer Wario einen Hang passiert, kann er ihn mit Anlauf hinunterrollen, um Hindernisse zu zerdeppern.

Für braune Gesteinsbrocken reicht ein normaler Schulter-Rempeler – aber blaue geben nur nach, denn Wario mit besonders viel Schmackes reinkracht. Dafür halten wir bei extra viel Anlauf den rechten Schulterknopf gedrückt.