

Tips für eifrige Kopfjäger

# Hedz

Nie mehr kopflos durch die Gegend rennen: Wir verraten die besten Tricks für den außerirdischen Kampfsport.

**GALERIE-Übersicht**

**Gute Head-KOMBINATION**

**H**asbros Actionspiel Hedz glänzt durch die schiere Masse an Spielfiguren. Damit Sie einen kühlen Kopf bewahren können, haben wir die besten Schädel zusammengestellt und einige Tips für das Solospiel gesammelt.

**TIP1:** Abteilung »Klein, aber nützlich«: Das Handbuch verschweigt geflissentlich, daß die Heads in der Galerie alphabetisch angeordnet sind. Wenn man's weiß, findet sich ein gesuchter Kopf gleich viel leichter.

**TIP2:** Die Heads und ihre Fähigkeiten sind vielfältig, aber einige zeigen sich für die effiziente Kopfjagd nützlicher als andere. Sobald es Ihre Sammlung zuläßt, sollten Sie bevorzugt die folgenden Häupter mit in einen neuen Level nehmen:

Wählen Sie ein bis zwei Schußwaffen-Hedz, die als Standardwaffe heranrückende Gegner erledigen. Ein Luftangriff-Head eignet sich perfekt, um größere Räume gefahrlos zu erkunden und von Feinden zu säubern.

Als ideale Fernkampf-Waffe empfiehlt sich ein Raketen-Head, der auch besonders lästige Aliens schnell ausschaltet. Schließlich sollten Sie grundsätzlich einen fliegenden oder Teleport-Kopf ins Sortiment aufnehmen; diese taugen zwar in der Regel nicht zum Angriff, kürzen aber Wege oft bequem ab und erreichen auch abgelegene Secrets.

**TIP3:** Hedz benutzt ein etwas eigenwilliges Munitionssystem: Eine Fähigkeit muß erst komplett aufgebraucht sein, bevor sich der Energiebalken wieder auflädt. Überprüfen Sie deshalb vor dem Betreten neuer Gebiete kurz den Ladestatus Ihrer Heads; wenn die Energie fast erschöpft ist, sollten Sie die Waffe in Ruhe leerballern und aufladen lassen. Andernfalls geht Ihnen die Munition aus, wenn Sie gerade mitten im feindlichen Kreuzfeuer stehen.

**TIP4:** Die gegnerischen Hedz leiden unter genau dem gleichen Munitionsproblem wie Sie. Geschick-



**Tip 2:** Mit dem Doppeldecker erreichen wir problemlos höhere Plattformen der bunten Spielzeugwelt.



**Tip 2:** Mit fliegenden Heads befreien Sie sich auch ohne Zeitverzögerung aus den lästigen Fontänen.

**Aliens Köpfe ABNEHMEN**

**TIP5:** Ein besiegtes Alien ohne Köpfe wird aus der Arena teleportiert. Bis der Strahl es erfaßt, vergehen aber einige Sekunden, in denen der lästige Außerirdische so viele herrenlose Köpfe wie möglich aufzusammeln versucht.



**Tip 5:** Solange ein Alien im roten Teleport-Strahl feststeckt, ist es problemlos zu treffen.

te Spieler umlaufen. Feinde deshalb weiträumig und lassen sie erst mal ihr Magazin leerschießen. Wenn der Konkurrent seine Energie verbraucht hat, ist er für kurze Zeit ein leichtes und wehrloses Ziel. Nutzen Sie diese Sekunden zum Angriff.

Lassen Sie sich die wohlverdiente Beute nicht einfach wegschnappen: Ein einziger gezielter Treffer reicht aus, damit der lila Winzling die eben geklauten Schädel wieder verliert.

Schiessen Sie ihn bevorzugt ab, wenn er bereits im Teleportstrahl zappelt – er hat dann keine Chance mehr, sich die Trophäen zurückzuholen. Noch einfacher halten Sie die besiegteten Konkurrenten mit einem Zellen-Head in Schach. Ein auf diese Weise gefangener Gegner kann bis zu seinem Abtransport kein Unheil mehr stiften.

**Ungestört RASTEN**

**TIP6:** Gut zu wissen: In jedem Level gibt es enge, lilafarbene Luftschleusen, deren Türen sich hinter Ihnen schließen. In diese Enklaven kann kein Gegner eindringen; sie sind also die idealen Orte, um Ordnung in die eigene Hedz-Sammlung zu bringen. Heilen Sie hier angeschlagene Köpfe, und stocken Sie Ihren Vorrat aus dem Rucksack wieder auf, bevor Sie sich frisch gestärkt ins Getümmel stürzen.

**Waffen durch Leerschießen AUFLADEN**

**Gegner UMLAUFEN**

## Die besten Köpfe

### SCHUSS-WAFFE



Unsere Übersicht zeigt die zehn besten Head-Typen, und wie man sie am sinnvollsten einsetzt.

Der Standard-Angreifer gibt Schußsalven in Richtung Gegner ab. Eine schnelle und effektive Waffe auf nahe und mittlere Distanz. Achten Sie bei diesen Köpfen besonders darauf, daß vor dem Betreten eines neuen Raums noch genügend Energie in ihnen steckt, um lästige Ladepausen zu vermeiden.

**Bester Head: All Action Hero**

### WURF



Feuert oder wirft Geschosse, die beim Aufprall explodieren. Besonders geeignet gegen eng zusammenstehende Feinde. Im Nahkampf nicht zu empfehlen, da die Explosion der eigenen Figur schadet.

**Bester Head: Waxy Birdman**

### FLAMMEN-WERFER



Eine der besten Waffen auf kurze Entfernung: Nahe Gegner werden in einem gestreuten Flammenstrahl geröstet. Die Reichweite ist nur gering, dafür verursacht der Feuerschwall enormen Schaden.

**Bester Head: Beach Bum**

### LUFT-ANGRIFF



Anstelle Ihrer Figur steuern Sie eine ferngelenkte Bombe aus der Vogelperspektive über das Schlachtfeld und lassen sie punktgenau explodieren. Mit der exzellenten Fernkampf-Waffe können Gegner aus sicherer Entfernung ausgeschaltet werden. Meist genügt ein einziger Bombentreffer, um den Feind zu erledigen. Die einzigen Nachteile: Bewegliche Ziele sind sehr schwer zu erwischen; die eigene Figur bleibt für die Dauer des Bombenflugs bewegungslos und ungeschützt stehen.

**Bester Head: Nuclear Scientist**

### Faß' ihn, FIFI



Die Figur hetzt ein putziges Schoßtier auf die Gegner. Die kleinen Plagegeister sind zielsuchend und deshalb extrem treffsicher; dafür können Sie nur wenige Tierchen auf den Gegner hetzen, bevor Ihre Energie wieder nachgeladen werden muß.

**Bester Head: One Eyed Shepherd**

### SUPER-SCHILD



Ein roter Schild schützt die Einheit vor Treffern und beschädigt Gegner, die sich innerhalb des Energiefelds befinden. Das Superschild ist eine extrem gute Nahkampf-Waffe, verbraucht sich aber sehr schnell. Wenn die Schildenergie am Ende ist, sollten Sie tunlichst wieder aus der Gefahrenzone sein.

**Bester Head: Urban Turban**

### RAKETE



Die ultimative Fernkampf-Waffe sucht sich automatisch ein Ziel. In der Regel ist der Gegner bereits beim ersten Treffer einen Kopf kürzer. Devise: Feuern und vergessen. Die ersten Raketenheads bekommen Sie leider erst in den späteren Levels.

**Bester Head: Quad Bike**

### BEBEN



Die Schallwellen schädigen alle Konkurrenten in der unmittelbaren Umgebung. Sehr effektiv gegen in Gruppen auftauchende Gegner. Nachteil: Der feindliche Trupp muß erst einmal erreicht werden. Sie sollten außerdem ständig in Bewegung bleiben, um nicht im gegnerischen Kreuzfeuer geröstet zu werden.

**Bester Head: Valkyrie**

### ZELLE



Nur nützlich in Kombination mit feuerkräftigen Heads: Die Cell-Fähigkeit lähmt Feinde für kurze Zeit, so daß sie weder laufen noch schießen können. Ein so gefangener und wehrloser Gegner ist im anschließenden Angriff Kanonenfutter.

**Bester Head: Hovering Lawman**

### MEDIZIN



Der Medic-Head heilt alle angeschlagenen Köpfe, verbraucht dafür aber eigene Energie. Das Heilen betrifft nur die fünf Köpfe, die gerade aktiv sind; Häupter im Rucksack bleiben davon unberührt. Sehr nützlich zu Levelbeginn, wenn noch kein Geld für die Kopf-Reperatur zur Verfügung steht. Später kann man den Heiler-Head getrost in den Rucksack verfrachten.

**Bester Head: Lady with Lamp**

CS

## Alle Head-Arten auf einen Blick

Head-Arten	Beschreibung	Nutzwert
Beben	Schädigt alle Gegner im Umkreis	Hoch
Bombenwurf	Fliegende Einheit wirft Bomben	Niedrig
Faß' ihn, Fifi	Zielsuchendes Schoßtier	Hoch
Fernblick	Ferngesteuerte Kamera	Niedrig
Flak	Manuelles Zielen in alle Richtungen	Niedrig
Flammenwerfer	Streuender Nahkampfangriff	Hoch
Fontäne	Lähmt einen Gegner	Durchschnitt
Hüpfper	Prallt von Wänden ab	Durchschnitt
Kurver	Bummerang-ähnliche Flugkurve	Durchschnitt
Laser	Prallt von Wänden ab	Hoch
Luftangriff	Ferngesteuerte Bombe	Sehr hoch
Medizin	Heilt alle aktiven Heads	Durchschnitt
Mine	Hinterläßt scharfe Minen	Niedrig
Pfeil	Einzelnes Projektil	Hoch
Rakete	Zielsuchender Sprengkopf	Sehr hoch
Schild	Schützt vor Angriffen	Niedrig
Schußwaffe	Schußsalven	Sehr hoch
Schwarm	Kurz anhaltende Schwarmattacke	Durchschnitt
Spray	Strahl von Einzelschüssen	Durchschnitt
Suchrakete	Ferngesteuertes Projektil	Durchschnitt
Superschild	Schützt Sie, beschädigt Gegner	Hoch
Supersprung	Enorm hoher Sprung	Niedrig
Teleport	Figur kann schweben	Niedrig
Turbo	Beschleunigte Bewegung	Niedrig
Unsichtbar	Gegner feuern nicht	Niedrig
Vehikel	Schnell, verursacht Rammschaden	Niedrig
Wurf	Explodierendes Projektil	Hoch
Zelle	Lähmt einen Gegner	Durchschnitt