

KOMPLETTLÖSUNGEN ZU DEN BESTEN SPIELEN!

**BIG**

Nintendo 64

GAME BOY COLOR

**A-Z**

NINTENDO  
LÖSUNGEN

# big.N

Für alle

Nintendo-Besitzer

Nummer 2

EXKLUSIVE  
CHEATS  
TIPPS &  
TRICKS!

KOMPLETT  
GELOST!

N64 TEIL 1

**BANJO-  
TOOIE**

KOMPLETT  
GELOST!

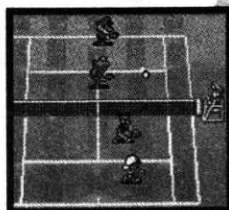
GBC

**Mario Tennis**

KOMPLETT  
GELOST!

N64

**Star Wars Episode 1: Battle for Naboo**



**NINDEX - ÜBER 250 SPIELE IM KURZTEST!**

# A-Z der Cheats

Die besten Cheats und Komplettlösungen  
zu den heißesten Spielen!



BriStein bv  
Kottendijk 72  
7522 BT Enschede  
Niederlande

## **Redaktionsanschrift:**

BriStein Verlag GmbH  
Redaktion big.N  
Oststraße 29  
44866 Bochum  
Tel.: (0031) 53 - 43 08 564  
Fax: (0031) 53 - 43 09 157

Die in diesem Lösungsheft abgedruckten Cheats, Lösungen, Spielhilfen und Codes wurden mit größtmöglicher Sorgfalt ausgewählt und in die richtige Form gebracht. Wir übernehmen jedoch keine Garantie für unerwartet auftretende Probleme oder Fehlfunktionen mit den Spielen. Falls nicht anders angegeben, beziehen sich Codes und Cheats auf die jeweiligen PAL-Versionen, Inkompatibilitäten mit einzelnen Versionsreihen können jedoch nicht ausgeschlossen werden.

Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt, ebenso die mit ©, ® und TM geschützten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte. Nachdruck, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Herausgebers.  
© BriStein bv

Redaktion: Martin Wilmer

Layout: Lourens Huizinga

Druck: drukkerij moderna bv, Paal-Beringen, Belgien

Verlag: BriStein bv, Enschede, Niederlande

Danke an: Martin Mirbach, Florian Seidel, Ulrike Eimer, Ben Kegel, Riccardo Cafagna, Björn Seum, Inci Wagner, Stefan Schröder, Michel Kieselstein, Arjan Bos, Henk Tukker, Franklin Walkot, Alexa Kessler, Elisabeth Goossen und an alle unsere Leser.

**Beilage der big.N, Ausgabe 02/2001**

Cover: Banjo Tooie

© Nintendo 2000. All rights reserved.

## Star Wars Episode 1: Battle for Naboo

Okay, wir wissen es selbst: Bei Battle for Naboo gibt es viel mehr zu entdecken, als du es in dieser Lösung erfährst. Boni, Secrets, Platinummedaillen... Aus Platzgründen und damit du sofort loslegen kannst, haben wir uns in dieser Ausgabe jedoch auf den reinen Lösungsweg beschränkt. Den Weg zu den Geheimnissen sowie die besten Cheats werden wir natürlich in einer der nächsten Ausgaben nachreichen. Versprochen!

### Mission 1 Escape from Theed

Du startest in den Straßen von Naboo. Benutze die Karte, um nicht in eine Sackgasse oder unvorhersehbare Lage zu geraten. Dein primäres Ziel ist es, die Kampfdroiden außer Gefecht zu setzen.

Nach einer kurzen Zeit triffst du Captain Kael, der eine Waffenfunktionsstörung hat und sich von fünf Feinden umgeben sieht. Hilfe dem alten Haudegen, indem du die Gegner ionisierst. Als Nächstes begegnen dir drei Droiden, die sich entlang einer Mauer aufgereiht haben und jeweils eine Geisel drangsaliieren. Versuche, die Zivilisten zu schonen, und schieße knapp neben die Geisel. Auf deinem folgenden Weg musst du noch mehr Droiden niedermachen und feststellen, dass der Captain ein weiteres Problem hat, nämlich mit seinem Motor. Hier teilt sich die Straße. Links sind weitere Gegner und der Captain, rechts ist ein Panzer. Als Erstes widmest du dich dem Panzer, den du mit Raketen beharkst. Ist der Panzer in seine Einzelteile zerlegt worden, wird ein Durchgang frei, in dem schon dein erster Bonus auf dich wartet: die Advanced Shields.

Nun gehst du nach links und hilfst dem Captain. Setze anschließend deinen Weg fort und mache alles nieder, was sich dir entgegenstellt. In einer weiteren linken Unterführung warten einige Droiden auf dich. Die Alternative wäre ein Kampf mit einem Panzer. Die Droiden sind das kleinere Übel, um Schilde einzusparen.

Weiter geht es. Nach einigen weiteren Droiden kommst zu einem Platz. Der Captain wird erwähnen, dass Heavy STAPs im Anmarsch sind. Bevor du dich diesen widmest, wird es noch mal hart: Drei Destroyer und ein Panzer gesellen sich zu dir. Du musst alle Gegner auf dem Platz ausschalten, um die Mission zu beenden!

### Tipps zur Goldmedaille

Diese Goldmedaille ist sicher nicht die einfachste, aber auch nicht die schwerste. Der Schlüssel zum Erfolg in diesem Level ist, einfach in Bewegung zu bleiben.

Als Erstes benutzt du den Gian Speeder. Dessen Heavy Blaster wird mit den Panzern kurzen Prozess machen.

Außerdem solltest du nicht davor zurückschrecken, die Droiden einfach zu überfahren und sie auf diese Weise zu verschrotten.

Vielleicht solltest du den Level mehrmals spielen, um jeden Straßenwinkel zu kennen. Mähe schlicht so viele Droiden wie möglich nieder und erleide möglichst wenig Schaden.

### Mission 2 Neimoidian Plunder

Dein Ziel dieser Mission sind die Sümpfe Naboo. Sie sind die einzig sichere Stelle auf dem Planeten. Folge dem Captain. Wichtig ist hier, dein Radar zu benutzen. Ansonsten kannst du dich schnell verlaufen. Auf

Naboos Feldern tummeln sich viele STAPs. Ziele genau, denn deine Munition wirst du noch benötigen! Als Erstes musst du rechts von dir ans Werk. Dort malträtieren einige STAPs ein Farmhaus, das es zu retten gilt. Nun fragt dich der Captain, ob du ihm mal kurz zur Hand gehen kannst. Komme seiner Bitte nach und achte weiter auf STAPs, die euch zu nahe kommen. Nun folgt eine Cut-Szene, die zeigt, wie STAPs eine große Farm auseinander nehmen. Sobald du wieder Kontrolle über das Spiel hast, begibst du dich dorthin und machst die drei Unholde nieder. Kael wird dir nun befehlen, das Gebiet zu verteidigen. Sofort kommen auch einige STAPs auf dich zu und wollen dir ans Leder. Tipp: Picke dir einen nach dem anderen heraus und lege die Jungs lahm. Sind sie erst alle zu nahe, wird es eng. Ist das erledigt, siehst du eine weitere Sequenz, die eine Brücke zeigt. Finde den Captain und folge ihm. Er wird dich in eine Gegend mit vielen Straßen führen. Drei STAPs kommen nun den Hügel hinab. Plötzlich beginnt Kael zu feuern. Jetzt kommen noch zwei Jäger hinter den STAPs hervorgeschossen. Drehe dich nach oben und hole sie vom Himmel.

Bewege dich auf der Straße weiter. Du erhältst die Meldung, dass AATs auf dem Weg sind. Das erste befindet sich vor der Brücke. Benutze die Raketen und gib ihm mit den Strahlern den Rest. Überquere nun die Brücke und achte auf die STAPs, die dich angreifen. Erledige sie und widme dich dann dem Panzer auf der anderen Seite der Brücke. Bewege dich auf den Hangar zu und falle dem dort stehenden Panzer in den Rücken.

Jetzt fliegst du in den Sicherheitshangar. Hier wartet ein neuer Polizeileiter auf dich. Nimm Platz und fliege zu den Bergen zu deiner Rechten. Du bist nun in den Sümpfen. Vielleicht begegnen dir einige Feinde, doch die sollten kein großes Problem für dich sein.

## **Tipps für die Goldmedaille**

Dafür, dass der Level so früh angesiedelt ist, kann man sagen, dass die Goldmedaille relativ schwierig zu erhalten ist. Am besten bekommst du sie mit dem Gian Speeder. Deine Hauptaufgabe in diesem Level ist das Zerstören der STAPs. Die beste Taktik ist es, die Kerle von hinten zu erwischen. So hast du genug Zeit, um genau zu zielen.

Anfangs sind es die zwei STAPs, die an Kael's Hintern kleben. Um das Farmhaus zu retten, bietet sich die schwere Laserkanone an – wenn es geht. Ziele genau, denn ein Fehlschuss wirkt sich negativ auf deine Zielgenauigkeit aus und die ist wichtig, um die Medaille einzuheimsen.

Ist das erledigt, siehst du rote Punkte auf deinem Radar. Fliegst du genau auf diese Punkte zu, enttarnen sich drei weitere STAPs. Schalte sie aus. Nun wird Kael wieder lamentieren. Du solltest aber die STAPs schon ausschalten, bevor sie Kael gefährlich werden können. Hinter der nächsten Ecke befinden sich noch weitere STAPs, die wie aus dem Nichts auftauchen. Du weißt, was du zu tun hast. Nimm dich aller Feinde an, die sich in der Gegend zeigen. Hast du sie ausnahmslos erledigt, machst du sich auf zu der großen Farm. Warte, bis die Cut-Szene startet. Wenn sie vorüber ist, pulverisierst du die drei STAPs, die sich urplötzlich enttarnt haben. Danach fliegst du schleunigst in Richtung des Flusses und zerstörst die zwei STAPs. Fliege nun zurück zur Farm und schaue zur linken Seite. Hier wartet noch ein STAP auf dich. Nun widmest du dich den STAPs, die um die Farm herumlungern. Übrigens hörst du immer ein lautes "Excellent", wenn du alles zufriedenstellend gelöst hast.

Nun folgt die Cut-Szene mit den Panzern auf der Brücke. Folge dem Captain zu der Straße. Vor der Brücke greifen euch zwei weitere STAPs an. Kurz danach kommen noch zwei weitere Starfighter angeflogen, die du vom Boden aus abknallen musst.

Jetzt erreichst du die Brücke. Mache deine schweren Laser einsatzbereit und versuche, das AAT aus der Distanz niederzustrecken. Auf der Brücke angekommen, lädst du deine Laser auf und zerstörst die STAPs mit deinen normalen Strahlenkanonen. Deine schweren Laser hebst du dir für das AAT auf. Fliege den Hang

hinab und beschieße das letzte AAT. Jetzt fliegst du in den Hangar. Nimm den Polizeileiter und nicht den Starfighter! Nun fliegst du direkt zu den Sümpfen.

---

## Mission 3 Naboo Bayou

Im Sumpf verstecken sich Bewohner Naboo, die wichtige Informationen besitzen. Als Erstes empfängst du einen Notruf von Rohan Wayside, einem Händler, der in der Gegend wohnt. Sein Hausboot wird von Kanonenbooten angegriffen. Zerstöre die drei Kanonenboote, die sich in der Gegend herumtreiben. Nachdem du die drei besiegt hast, ruft Kael, dass sich Feinde nähern. Ein Bomber und ein Starfighter rücken an. Danach bekommst du einen weiteren Hilferuf von Rohan. Er ruft dich zu einem Punkt, an dem er wieder von Jägern angegriffen wird. Drei Starfighter und ein Bomber attackieren den armen Rohan. Glücklicherweise fliegen sie alle in loser Formation, so dass du leicht hinter sie kommen kannst, um sie zu erledigen.

Rohan wird dir für seine Rettung danken und dir erzählen, dass einer seiner Männer, Vedd Deviss, in der Nähe feststeht. Folge Kael den Fluss entlang. Wenn der Fluss eine Linksbiegung macht, stürzen sich vier Starfighter auf den Captain. Rette seinen Allerwertesten vor der Föderation. Der Gegner fliegt zwar in Formation, aber sehr berechenbar. Dieser Kampf sollte kein großes Problem sein. Der Radar wird dich genau zu Vedds Versteck führen. Du kannst aber nicht direkt in Luftlinie zu Vedd fliegen, sondern musst dem Fluss folgen. Nimm diese Route, um schnell zu Vedd zu gelangen. Vedd wird von Starfightern und Bombern belagert. Diese Piloten haben schon mehr drauf als ihre Kollegen und es wird ein heißes Gefecht. Nachdem du ein paar von ihnen zerstört hast, kommen neue hinzu. Glücklicherweise konzentrieren sich nicht alle nur auf dich, doch kommst du ihnen vor die Strahler, so schießen sie natürlich auf dich! Du musst alle zerstören, um die Mission zu beenden. Als Belohnung verrät dir Rohan das Versteck eines Schmugglers in den Bergen, der dir vielleicht helfen kann. Nun seid ihr übrigens zu dritt.

## Tipps für die Goldmedaille

Diese Medaille ist eine der leichteren Medaillen im Spiel. Fallen oder Schwierigkeiten existieren hier nicht. Folge einfach deinem Captain und alle in der Mission enthaltenen Feinde werden dir über den Weg fliegen.

---

## Mission 4 Smugglers Alliance

In den Bergen musst du nach einem geheimnisvollen Schmuggler suchen, der ein mächtiger Verbündeter gegen die Föderation werden könnte. Auf dieser Mission bist du alleine, denn der Captain und Vedd schlagen zu Beginn der Mission einen anderen Weg ein.

Am Anfang des Levels siehst du in der Ferne fünf STAPs. Wieder mal terrorisieren die Jungs eine Farm. Rette die Farmer und setze deinen Weg fort. Achtung, hier gibt es wieder einen Bonus zu holen! Er ist zwar nicht nötig, um den Level zu beenden, aber wer lässt sich schon einen Bonus entgehen? Nachdem du die STAPs zerstört hast, siehst du, wie ein Zivilist aus einem Fenster springt und zu seinem Gleiter hetzt. Er wird sofort von den STAPs aufs Korn genommen. Rette ihn, indem du die STAPs außer Gefecht setzt. Der Zivilist wird dir sagen, dass du ihm in sein Haus folgen sollst. So erreichst du ein Farmhaus, das von einem schmalen Zaun umgeben ist. Der Zivilist öffnet die Tore und lässt dich den Bonus einheimsen. Als Nächstes folgst du wieder dem Radar.

Du kommst zu weiteren Farmen mit STAPs, doch Kael befiehlt dir, weiter vorzurücken. Du kannst den ein oder anderen STAP schon ausschalten, hauptsächlich solltest du jedoch weiter vorwärts kommen. Ein Stück weiter die Straße entlang siehst du ein Frachtschiff, das von einem AAT beschossen wird. Es ist dein Schmugglerfreund. Er identifiziert sich als Kol Kotha. Er bittet dich um Hilfe. Klar, dass du das AAT zerstörst. Kol dankt dir dafür. Gib seinem Schiff nun Geleitschutz den Canyon entlang. Du ahnst sicher, dass das nicht einfach wird. Du wirst mehrere Male von AATs angegriffen. Mal von links mal von rechts. Achte immer auf deinen Radar, um dein nächstes Ziel zu treffen: weitere AATs.

Acht AATs sind es insgesamt, die du auf dem Weg durch den Canyon ausschalten musst. Wenn möglich, bevor sie dem Frachtschiff irgendwelchen Schaden zufügen können. Wenn du dich schnell bewegst, hast du genug Zeit, um die Panzer zu zerstören. Außerdem patrouillieren rund 30 STAPs in der Gegend. Erledige so viele, wie du meist erledigen zu müssen. Bleibe aber immer weiter auf demselben Weg. Den letzten gefährlichen STAP erledigst du auf einer Brücke über dem Canyon. Mit der Zerstörung dieses Gefährts endet die Mission.

Nun lernst du ein weiteres Mitglied der Frachtercrew kennen: Adela Tychè. Sie erklärt dir, dass der Besitzer des Frachters Borvo the Hutt ist. Trotz des Beinamens "Hutt" solltest du diesem Kerl trauen.

## **Tipps zur Goldmedaille**

Um die Goldmedaille zu verdienen, solltest du einen Gian Speeder auswählen. Panzerung und Schilde machen diesen Speeder optimal für diese Mission. Die Zeit ist hier weniger wichtig. Auch die Rettungen sollten kein Thema sein. Der Typ mit seinem Speeder und der Frachter sind die einzigen beiden Rettungsaktionen, die du hier machen kannst. Am wichtigsten sind in dieser Mission die Gegner: Alle ausschalten, lautet die Devise. Als Erstes wären da die fünf zu Beginn der Mission. Dann kommen nochmal zwei hinzu, die unseren Farmer auseinander nehmen wollen, dann die neun AATs, was zusammen 16 sind. Das heißt, du musst noch 15 weitere Gegner ausschalten, um auf die geforderten 31 zu kommen. Das hört sich hart an, doch mit etwas Konzentration ist das zu schaffen. Versuche, die STAPs immer zu überraschen, indem du sie von hinten erledigst. Das Ganze sollte möglichst aus der Distanz heraus erfolgen, denn ihre Laserwaffen richten großen Schaden an. Auch auf deine Schilde solltest du achten! Viele Goldmedaillen setzen übrigens volle Schilde voraus.

## **Mission 5 Hutt's Retreat**

Nun ist Borvo also deinem Widerstandsgrüppchen beigetreten. Deine Aufgabe ist es, seine Fracht zu beschützen, bis du sein Versteck erreicht hast. Später kommen noch seine eigenen Truppen zur Unterstützung. Gleite den Canyon weiter runter und nimm die STAPs aufs Korn, die hier und da auftauchen. Das meiste übernimmt dein Kollege, doch die ein oder andere Laserpartie kannst du dir schon gönnen. Drehe dich nun nach links und du kommst zu einem Hangar. Hier hast du zwei Möglichkeiten: Entweder du gehst in den Hangar hinein und nimmst dir einen Police Cruiser oder du setzt das Spiel mit dem Speeder fort. Vedd wird jeweils das andere Gerät nehmen und dich unterstützen.

Du nimmst den Cruiser: Schon bald kommst du zu einigen Minen und einer Gruppe von Starfightern. Erledige so viele du kannst und setze deinen Flug fort. Kol warnt dich vor Geschütztürmen. Der erste der Türme ist links unten am Boden. Zerstöre ihn und der Transport wird sicher über eine schneebedeckte Schlucht fliegen. Ein weiterer Angriff der Föderation steht an. Fliege immer weiter und setze dich gegen die

Jäger zur Wehr. Du kommst an einem weiteren Minenfeld vorbei. Über einen Kamm und eine Schlucht hinweg gelangst du wieder zum Hauptfeld des Transports.

Du nimmst den Speeder. Mit dem Speeder kannst du die STAPs zu Beginn ausschalten, die dein Kollege übernehmen würde, wenn du dich für den Cruiser entschieden hättest. Im Minenfeld ist es nun dein Job, so viele Minen wie möglich auszuschalten. Du wirst sie nicht alle erwischen können, aber dein Kollege wird sich schon um den Rest kümmern. Auch hier warnt Kol wieder vor den Geschütztürmen, die du natürlich erledigst. Der erste ist links von dir. Nun kannst du dem Transport nicht mehr folgen und musst dir einen anderen Weg suchen. Fliege einfach nach rechts, wo du über einen Canyon mit vielen Steinen kommst. Links von dir stehen weitere Türme, die du erledigst. Drehe dich nun nach rechts und zerstöre weitere Türme. Nun kommst du wieder über ein großes Gebiet mit Steinen und siehst wenig später den Transport wieder.

Sogleich erhältst du eine Warnung über nahende AATs. Zwei greifen euch von links an. Setze deinen Weg entlang der Straße fort und kümmere dich um die versprengten STAPs, die dich ärgern wollen. Wenig später erreichst du die Basis des Hutts. Hier lauern wieder einige Gegner, die du zuerst ausschalten musst. Wenn du im Speeder hockst, stellen sich dir fünf Panzer in den Weg. Wenn du im Cruiser sitzt, hast du es mit zwei Panzern und zwei Bombern zu tun. Hast du Borvos Basis von dem föderativen Gesindel befreit, schlägt Kael vor, in die N1-Produktionshalle zu gehen. Kol Kotha begleitet euch nun mit seinen eigenen Schiffen.

Begib dich zur Halle und du stellst fest, wie sollte es auch anders sein, dass sie von der Föderation besetzt wird. Folge Kaels Anweisungen und beschädige nicht das Gebäude. Die Anzahl der Gegner hängt wieder von dem Vehikel ab, das du benutzt. Versuche also wieder, nur die Bösen zu treffen und nicht die Guten. In allen vier Ecken verstecken sich wieder Geschütztürme, die du möglichst früh pulverisieren solltest. Ist das Gebäude in deiner Hand, geht es richtig los. Jetzt sitzt du in einem richtigen Schiff und ein neuer Pilot stößt zu dir: Lutin Hollis.

## Tipps zur Goldmedaille

Wenn du in dieser Mission mit Cluster-Torpedos fliegen möchtest, solltest du den N1 Starfighter aus dem ersten Hangar wählen. Um die Goldmedaille zu erlangen, gibt es nur wenige Tipps. Mit dem N1 solltest du mit Torpedos gegen die Minenfelder anrücken. Auch gegen große feindliche Schiffe leisten dir die kleinen Raketen nützliche Dienste. Achte aber darauf, dass du die Torpedos nur gegen ganze Gruppen von Feinden einsetzt, denn ansonsten ist die Feuerkraft verschwendet. Auch AATs und Panzer sind schnell mit einem Torpedo aus dem Weg geräumt. Auf diese Art solltest du dir die Medaille schnell sichern können. Wenn du die Basis erreichst, solltest du noch drei oder vier Torpedos übrig haben. Das müsste reichen, um die Mission zu beenden. Übrigens: Die Türme muss man nicht gleich mit Torpedos beschießen. Die normale Bordkanone tut es hier auch.

## Mission 6 Disruption of Comm 4

Wenn du zum Kommunikationssatelliten kommst, bemerkst du, dass ihn eine blaue Kugel umgibt. Du stellst fest, dass es ein Schutzschild ist.

Dein Radar zeigt eine neue Location 60° links von dir an. Fliege in diese Richtung und du siehst wahrscheinlich jede Menge roter Punkte auf dem Radarbildschirm. Einer dieser Punkte ist ein rotierender Satellit. Die anderen Punkte sind Proximity-Minen. Diese Minen feuern ziemlich viel um sich herum. Versuche, sie zu erledigen, aber denke daran, dass deine Geschosse für den Schutzschild bestimmt sind. Beschieße ihn mit Torpedos. Du benötigst einige Schüsse, um ihn zu zerstören.

Nachdem du den ersten Schild zerstört hast, erscheint der zweite auf dem Radar. Zerstöre ihn in der gleichen Art und Weise. Etwas ärgerlich bei diesem Spiel ist, dass der Radar dir zwar das ganze Gebiet anzeigt, aber nicht die Höhe. Wenn du also zu nah an einen roten Punkt kommst, kannst du ihn nicht mehr sehen.

Erledige also den zweiten Projektor wie den ersten. Das Problem hierbei ist nur, dass du mehr Gegner hast als vorher. Erledige auch hier wieder so viele wie möglich.

Der letzte Projektor hat etliche Starfighter und Minen um sich herum. Immer wenn du eine zerstörst, tauchen neue auf. Versuche also, so schnell wie möglich den Projektor auszuschalten. Nachdem du alle drei Projektoren zerstört hast, kehrst du zurück zum Kommunikationssatelliten. Der Schutzschild ist nun verschwunden. Dir stehen sechs Geschosse zur Verfügung. Es lauern aber noch viele Fighter auf dich und so kann es sein, dass du des Öfteren dein Leben lassen musst. Du musst auf jeden Fall irgendwie den Satelliten zerstören. Nachdem du ihn zerstört hast, kehrt deine Truppe zurück zum Planeten.

## Tipps zur Goldmedaille

Der beste Weg, die Projektoren zu erledigen, ist, beim ersten und zweiten zwei Torpedos und beim dritten drei Torpedos zu benutzen. Für den Satelliten benutzt du ebenfalls drei. Schieße die Torpedos in die Nähe des Projektors. Wenn der Treffer gut war, erledigst du direkt ein paar Minen und Fighter. Einen Torpedo solltest du unbedingt für die Fighter aufbewahren, um ein paar Punkte zu erreichen. Bei dem Satelliten schießst du die Torpedos am besten auf die Gegner. Du musst sie so hart treffen, dass der Satellit schwächer wird.

Die Torpedos decken deine Zielgenauigkeit und die Gegnertreffer ab. Es ist möglich, diese Mission in unter drei Minuten zu schaffen. Das einzig Schwierige ist, am Leben zu bleiben, denn dein Gegner fährt doch ganz schöne Geschosse auf. Aber du hast ja deine Torpedos.

## Mission 7 Glacial Grave

Die Aufgabe in dieser Mission ist es, eine Basis der Föderation zu zerstören. Zu Beginn wirst du merken, dass die Basis nicht in Betrieb ist. Du siehst drei Plattformen, die jeweils mit Geschossen und zwei Lasertürmen ausgestattet sind. Versuche, sie unter Kontrolle zu bekommen, denn sie werden sonst aktiv. Rechts neben der dritten Plattform befindet sich ein Minenfeld, was du aber nicht weiter beachten sollst. Folge deinem Kollegen durch die Gegend und ihr kommt zu zwei weiteren Plattformen mit Lasern. Die vier Lasertürme stehen um die Plattform herum. Weiter rechts wirst du beschossen, wenn du nicht aufpasst.

Wenn du das Gebiet durchforstet hast, triffst du dich wieder mit deinem Kollegen und ihr fliegt durch das Gebiet. Wenn ihr zu den Bergen hinter der gut bewachten Plattform fliegt, trifft ihr auf vier Starfighter und kurz dahinter auf zwei Lasertürme. Du kannst sie abschießen oder aber ihnen ausweichen.

Deine Truppe fliegt wieder zurück durch das Gebiet und trifft auf eine Gruppe Starfighter und ein Minenfeld. Viel gefährlicher sind aber die Geschosse, die sie von hinten abschießen. Der Flug geht weiter und du kommst zu einer sehr gut bewachten Plattform. Das einzige, was du hier zerstören musst, sind die vier Türme, aber du kannst auch noch versuchen, etwas anderes zu erwischen. Wenn du das Gebiet verlassen hast, fliegst du nach links in ein Tal. Hier fliegst du dann nach rechts und triffst auf einen Außenposten mit Lasertürmen. Spreng die Umgebung dieses Außenpostens und du erhältst als Bonus bessere Bomben.

Fliege weiter durchs Tal und triff wieder auf deine Truppe, die sich bei einem anderen Außenposten befindet. Hier gibt es drei Lasertürme und zwei Kanonenboote. Erledige sie und setze deinen Flug fort.

Du triffst nun auf den letzten Außenposten in diesem Gebiet. Dieses Gebiet hat einen Turm im Wasser, zwei an Land und noch einen Turm. Erledige alle Türme und schieße mit Laser auf den Generator. Schwinge dich auf den Hangar und du kannst ein Kanonenboot wählen. Spring dann ins Wasser und erledige alles, was sich dort befindet. Fahre dann durch den Damm und du siehst ein paar Wassermine.

## Tipps zur Goldmedaille

Um noch mehr Medaillen zu bekommen, solltest du folgende Sachen wissen: erstens, wie du am besten überlebst und zweitens, wann und wo du deine Cluster-Torpedos einsetzen sollst. Um am Leben zu bleiben, musst du einige kunstvolle Flüge hinlegen und Gegnern ausweichen.

## Hier sind einige gute Orte, um die Clusters anzuwenden:

Auf der dritten Plattform vor dem Minenfeld benutzt du einen für die Türme.

Ein oder zwei Torpedos in dem ersten gut bewachten Gebiet mit den Fighters.

Ein oder zwei Torpedos in dem zweiten gut bewachten Gebiet mit den Fighters und den Minen.

Einen Torpedo im Bonus-Gebiet.

Die restlichen kannst du bei einer Gruppe von Fighters oder bei Türmen benutzen.

## Mission 8 The Andrevea River

Schaue so oft wie möglich auf den Radar, denn hier erkennst du die Hindernisse eher als mit dem bloßen Auge. Fliege den Fluss entlang und schieße auf die Minen, die dir im Weg stehen. Komm aber nicht zu nah an sie heran, sonst gehen sie hoch. Entlang dem Ufer stehen Lasertürme, einige von ihnen liegen etwas versteckt hinter einem kleinen Hügel. Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Türme zu zerstören. Entweder du wirfst ein Geschoss hinter den Hügel, um sie zu treffen, oder aber du beobachtest ihr Schussverhalten, denn sie schießen zweimal kurz hintereinander und machen dann eine Pause. Diese solltest du nutzen, um sie anzugreifen. Das ist zwar riskant, aber deine einzige Chance.

Nach einiger Zeit kommst du zu einer Lücke im Fluss. Du siehst hier eine Zwischensequenz. Fliege weiter durchs Tal und schieße auf die Minen. Du kommst zum Gefängniscamp. Links siehst du einen Generator. Es gibt noch einen zweiten. Deine Aufgabe ist es, die Generatoren zu zerstören. Um Punkte zu erhalten, kannst du erst einmal die Türme abschießen, bevor du dich dann zu den Generatoren begibst. Wenn du sie zerstört hast, taucht ein Kanonenboot auf und versucht, das Camp zu warnen. Erledige das Boot. Folge ihm und pass auf die Minen auf, die es hinter sich wirft. Halte also einen gewissen Abstand ein. Wenn du es dann genug beschießt, kannst du es zerstören. Nach einer Weile taucht ein zweites Kanonenboot auf. Es befindet sich hinter dir und beschießt dich. Du kannst es entweder zerstören oder aber weiterfahren. Achte darauf, dass du nicht allzu viel Schaden erleidest. Irgendwann kommst du dann zu dem bewachten Tor. Zerstöre den Gegner und betrete den Komplex. Flugzeuge werfen Bomben auf dich und Kanonenboote greifen dich an. Du wirst von allen Seiten unter Beschuss genommen. Man gibt dir den Rat, diesen Ort zu verlassen, wenn du überleben möchtest. Schieße zunächst auf die Türme, denn die können den meisten Schaden anrichten. Der Rest ist nicht so wichtig. Dann bewege dich weiter durch das Camp hindurch. Schieße dabei auf die übrigen Geschosse. Nach dem letzten Turm, den du ebenfalls zerstören musst, erscheint Vedd auf der Bildfläche.

## Tipps zur Goldmedaille

Nirgends ist das Überleben so wichtig wie hier. Du musst immer auf deine Trefferquote achten, denn sonst bist du sowieso schon erledigt. Im Prinzip solltest du alle Minen und alle Geschosse zerstören. Dann hast du keinerlei Probleme mit dem Gegner.

## Mission 9 Sanctuary

Begib dich mit dem Kanonenboot in das Gebiet und sofort erscheinen von rechts AATs, die auf dich zukommen. Sie kommen aus einem Tunnel, der für dich wichtig ist. Schieße alle deine Geschosse in diese Richtung. Nun pass auf die AATs auf. Schieße mit deinen Blaster auf sie. Vedd erzählt dir etwas. Gehe danach zum Hangar und schnappe dir einen Starfighter. Du kannst dann durch die Stadt fliegen und musst auf Panzer und Bomber schießen. Die ersten Fighter tauchen auf, nachdem du das erste Signal bekommen hast. Erledige sie schnell. Danach triffst du auf vier Fighter, die durch den Canyon fliegen. Treffe auch sie. Wenn du dann weiter durch den Canyon fliegst, kommt rechts eine Lücke und du siehst fünf Panzer. Schieße auf sie.

Wenn du weiterfliegst, triffst du immer wieder auf Starfighter und Bomber. Zerstöre alles, was auf dich zu kommt. Bevor du den Eingang zu den Ruinen betrittst, schau dich noch mal um und du wirst eine kleine Schlucht sehen. Du kannst sie auch auf der Karte erkennen. Folge der Schlucht und du erreichst ein großes Gebiet mit einem Vulkan in der Mitte. Rechts siehst du eine Bahn und am Ende der Bahn findest du deinen Bonus: einen Dauerfeuer-Blaster.

Deine Speeder trudeln nun in die uralte Ruine. Du erhältst die schlechte Nachricht, dass Kaels Starfighter abgeschossen wurde.

## Tipps zur Goldmedaille

Achte darauf, dass du fünf Saves brauchst, aber nur vier Speeder hast, um sie zu beschützen. Wenn du weiter durch die Stadt gehst, siehst du zwei gefangene Speeder vor dir. Ein Turm ist umgefallen und lässt den beiden keine Chance zu entkommen. Am besten, du schaffst den Turm weg, um die Speeder zu befreien. Nun solltest du die ganzen Gegner aus dem Weg räumen. Es gibt einige Panzer, die zu dritt angerollt kommen, also ideal für einen Cluster-Torpedo. Wenn du die beiden Speeder befreit hast, verschwinden sie ziemlich schnell und ohne auf die anderen zu warten in den Ruinen. In dieser Mission musst du nicht unbedingt Clusters benutzen. Am besten geeignet sind hier Blasters.

## Mission 10 Search for Captain Kael

Am Anfang der Mission triffst du gleich auf STAPs. Bleibe außerhalb ihrer Reichweite. Du bekommst das Zeichen, dass sich zwei Panzer auf der Brücke befinden. Greife sie mit Geschossen an. Laufe weiter durch das Gebiet. Du erhältst plötzlich einen Funkspruch, in dem man dir mitteilt, dass die Kolonie angegriffen wird. Dort angekommen triffst du auf etliche STAPs und Panzer. Ignoriere die STAPs und widme dich lieber den Panzern.

## Geheimer Trick

In der Mitte der Kolonie gibt es einen unterirdischen Bereich. Darunter befindet sich ein Energiefeld. Du wirst schnell merken, dass sich dein Schutz verstärkt. Während du dich mit den Türmen beschäftigst, kommen ein

paar Fahrzeuge an. Sie schießen zwar nicht zurück, du musst sie aber trotzdem erledigen. Wenn du sie zerstört hast, kommt eine Zwischensequenz.

Danach triffst du wieder auf ein paar STAPs, die du natürlich fertig machst. Außerdem siehst du Bomber, die sich auf die Suche nach Kael machen. Erledige auch sie. Wenn dann alle Panzer und Bomber erledigt sind, ist die Mission beendet und du erreichst Kael.

## Tipps zur Goldmedaille

Nimm den Gian Speeder, denn Panzer helfen enorm gegen die Geschosse.

## Mission 11 Borvo the Hutt

Wenn du das Gebiet erreichst, halte dich nicht so lange mit den Türmen auf, sondern achte mehr auf die Hutt-Fighter. Bleibe hinter einem und greife an, denke aber auch daran, dass du ebenfalls beschossen wirst. Wenn du alle Fighter erledigt hast, fahre weiter durch das Tal. Schieße dabei die Minen ab. Wenig später triffst du auf Kol Kotha. Folge ihm und schieße unterwegs auf die Laser, die dich angreifen. Wenn du nach unten guckst, erkennst du, dass das ganze Gebiet mit Türmen bestückt ist. Du kannst natürlich versuchen, sie alle zu zerstören, aber es sind wirklich viele. Auf der linken Seite des Tals erkennst du eine Halbinsel. Auf dem grasigen Hügel gibt es ein Gebiet mit Bäumen. Hier findest du deinen Bonus: Torpedos.

Da Kol eine Waffen-Fehlfunktion hat, wird er die Hutt nicht angreifen. Folge ihm und du wirst von Borvo und Adela empfangen.

Es stehen überall Türme und Fighter schwirren umher. Wenn du anfängst zu starten, geben dir Vedd und Hollis Rückendeckung. Sie erzählen dir aber auch, dass ihnen die Torpedos ausgegangen sind und du nun das Hutt-Schiff treffen musst. Wenn du noch mehr als ein Leben hast, ist es besser, dufeuerst alle deine Torpedos auf den Transporter. Wenn du nur noch ein Leben hast, feuere alle Torpedos auf die Türme in der Mitte.

## Tipps zur Goldmedaille

Auch hier ist Überleben alles. Versuche, so viele Gegner zu erledigen wie nur möglich. Für den ersten Teil kannst du ruhig die Clusters benutzen, aber im zweiten brauchst du eine Menge Torpedos. Feuere ein paar auf die Verteidigung außerhalb der Basis, zerstöre so viele Türme wie nur möglich. Du solltest dir außerdem drei oder vier Clusters für den Hutt-Transporter aufheben.

## Mission 12 Liberation of Camp 4

Bei Einbruch der Dunkelheit machst du dich auf die Suche nach dem Camp, aber du hast zunächst keine Ahnung, wo du mit der Suche beginnen sollst. Halte dich an deine Begleiter, sie führen dich in eine Schlucht. An den Wänden dort befinden sich schwere Waffen, gleich zu Anfang siehst du einen Raketenturm. Lasse deine Kollegen das Feuer auf sich ziehen und zerstöre die Geschütze mit deinen Kanonen. Am Ende der Schlucht gibt es noch einen weiteren Raketenturm. Zerstöre ihn, bevor er dich abschießt. Danach vernichtest du so viele Laser-Geschütze wie möglich. Ein riesiger Droid Carrier sendet eine Armada von Starfightern aus. Diese fliegen jedoch weg, also brauchst du dich nicht um sie zu kümmern. Das Mutterschiff steigt in die Höhe

und bewegt sich auf die Schlucht zu, während es eine Reihe von Minen abwirft. Diese kannst du einfach abschießen, aber das Schiff selbst kann sehr viel Feuer einstecken. Es kann zerstört werden, aber im Grunde ist es die Mühe nicht wert.

Folge dem Schiff hinaus und du erhältst einen Notruf, dass ein paar Bauernhöfe unter Beschuss liegen. Zwei Starfighter und zwei Bomber greifen ein kleines Dorf an. Erledige sie und fliege dann zu einem weiteren Dorf, welches ebenfalls von Angreifern terrorisiert wird. Auch diese schießst du ab und begibst dich zu einem Fluss. Folge seinem Verlauf und du findest dich in einer Schlucht wieder. Dort gibt es wieder Geschütze, und zwar nicht zu knapp! Versuche, sie mit Hilfe deines Radars aufzusuchen und schon von weitem zu zerstören. Beachte den Raketenturm auf der rechten Seite der Schlucht.

Jetzt hast du den äußeren Bereich von Camp 4 erreicht. Du siehst einen kleinen Hangar, der von Verteidigungstürmen und ein paar umherschwirrenden Starfightern bewacht wird. Vernichte sie alle, woraufhin Kol dir erzählt, dass du im Inneren einen Speeder finden wirst. Also los! Nach einer kurzen Unterbrechung geht es weiter. Fliege auf das Camp zu und du wirst zwei Lasertürme entdecken. Zerstöre sie beide und nimm den Kampfdroiden mit, der auf der Mauer steht. Auf keinen Fall solltest du die Transporter zerstören, die sich auf das Tor zubewegen, da diese für dich die einzige Möglichkeit sind, durch das Tor zu gelangen. Warte, bis sie nahe genug am Tor sind und es sich öffnet, um dann schnell hindurchzufliegen.

Drinnen warten ein paar unfreundliche Heavy STAPs auf dich. Zerstöre sie und fliege dann die Schräge nahe des Tors hinauf. Etwa auf halbem Weg kommt dir ein wild feuernender AAT entgegen. Zerstöre ihn und fliege weiter. Oben angekommen gerätst du unter schweren Beschuss. Zwei Lasertürme befinden sich an den Wänden, aus dem Haupttor kommen mehrere AATs. Ein paar Heavy STAPs wuseln hier auch noch herum. Zerstöre den Schildgenerator im rechten Bereich des Camps, fliege dann hinein und jage den Eingang zum Gefangenenlager in die Luft, um die Häftlinge zu befreien. Fliege weiter hinauf, um in das Zentrum des Camps zu gelangen. Vernichte die beiden Türme am Tor und du wirst im Inneren einen Security-Hangar entdecken. Mittlerweile dürftest du einigen Schaden genommen haben, also fliege hinein, um ein neues Vehikel zu erhalten, den Gian Speeder.

Mit seinem Heavy Laser zerstörst du alle sichtbaren Lasergeschütze. Zwei liegen direkt vor dir, eines befindet sich rechts über dir. Dahinter folgen zwei weitere.

Du findest zwei Lager, in denen sich Gefangene befinden. Auf der Rückseite des linken Lagers stehen einige Kisten und zwei Kampfdroiden. Wenn die Kisten explodieren, reißen sie ein Loch in die Wand. Begib dich hinein und du wirst einen Schildgenerator, zwei Baracken und drei Gefangenen-Blöcke finden. Schieße auf die Türen, um die Gefangenen zu befreien. Nachdem du den Schildgenerator zerstört hast, kannst du das Lager durch den Haupteingang verlassen und dich um das andere Lager kümmern. Hier gehst du analog vor. Vernichte die Droiden in den Baracken und befreie die Gefangenen. Im hinteren Bereich des Lagers befinden sich zwei Generatoren. Eile die Schräge hinten hinauf und zerstöre unterwegs einen Laserturm. Oben angekommen findest du die beiden Generatoren. Jage beide in die Luft, um den Bereich verlassen zu können. Rase wieder die Schräge hinab und durch das Tor. Gleite eine weitere Schräge hinunter und du gerätst in einen Hinterhalt.

Vor dir befindet sich ein weiteres kleines Lager (ohne Gefangene), ein kleines Gebäude zu deiner Rechten und, etwas weiter entfernt, das Haupttor. Kümmere dich zunächst um alle Geschütztürme, danach um die Panzer und schließlich um die Kampfdroiden. Hollis kommt hinzu und schießt ein Loch in die Wand des kleinen Lagers. Geh hinein und erneut eine Schräge hinauf. Oben findest du ein weiteres Lasergeschütz und den letzten Schildgenerator. Beides bringst du zur Explosion.

## Tipps zur Goldmedaille

Dies ist eine von nur zwei Missionen, in denen du ein Leben verlieren darfst und trotzdem die Goldmedaille erhältst. Es ist auch ohne den Verlust eines Lebens möglich, aber das wird sehr schwer. Es gibt keine besonderen "Tricks" für diesen Level. Das beste, was du für eine hohe Trefferquote und Zielgenauigkeit tun kannst, ist, mit Cluster-Torpedos auf die Droiden aus dem Mutterschiff zu Beginn des Levels zu feuern. Außerdem setzt du die Cluster gegen die Angreifer des Dorfes ein und gegen die Verteidigung des STAP-Hangars.

## Mission 13 The Queen's Gambit

Während du durch die unberührte Landschaft von Naboo rennst, erreichst du ein paar STAPs, die die Häuser in dieser Gegend angreifen. Zerstöre sie, die beiden Starfighter ebenfalls. Danach geht es weiter. Nach kurzer Zeit sorgen drei weitere STAPs für Ärger. Nachdem du sie erledigt hast, redest du mit Panaka. Er erzählt dir, dass du dich Richtung Süden begeben solltest, um in die Stadt zu gelangen.

Sobald du wieder die Kontrolle erlangst, bemerkst du das Ende eines Konvois aus AATs und MTTs. Der letzte AAT stößt eine Säule um, so dass du ihnen nicht folgen kannst. Begib dich nach rechts und den Berg hinauf, um einen Notruf von Palmer zu erhalten, dessen Einheit gerade angegriffen wird. Überquere den Bergkamm, um Palmer und seinen Leuten zu Hilfe zu eilen. Zerstöre die beiden AATs, wodurch du den Security-Hangar betreten kannst, wo schon der Naboo-Bomber auf dich wartet.

Mit diesem kümmerst du dich um den Konvoi. Bei deinem Flug durch die Schlucht stößt du auf mehrere Geschütztürme, Minen und Starfighter. Erledige zuerst die Türme, dann die Minen und danach den Rest der Verteidigung des Konvois. Zerstöre auch ein paar Panzer. Die MTTs können ebenfalls zerstört werden, was aber recht lange dauert. Dein oberstes Ziel ist, in dieser Höhle aus Minen und Geschützen am Leben zu bleiben. Irgendwann erreichst du einen Bereich mit großen Felsen. Zerstöre jeden einzelnen, wodurch der Konvoi verlangsamt wird. Panaka erzählt dir, dass eine Kommandoeinheit Thermo-Detonatoren auf die Brücke platzieren wird. Beobachte den Trupp, wie er die Brücke erreicht. Sobald sie ihre Ladung abgelegt haben, wirfst du eine Bombe auf die Brücke und entfachst ein spektakuläres Feuerwerk. Durch die Zerstörung der Brücke wird der Konvoi aufgehalten. Du erhältst einen Speeder und machst dich auf den Weg nach Theed.

## Tipps zur Goldmedaille

Wie so oft hat dein Überleben hier oberste Priorität. Deshalb hältst du dich von den Geschütztürmen fern und zerstörst sie aus sicherer Distanz. Versuche auch, die Gebäude, durch die sich der Konvoi bewegt, mit einer Bombe zu zerstören, um mehrere Trefferpunkte auf einmal zu erhalten. Mehr gibt es im Grunde nicht zu sagen.

## Mission 14 Panaka's Diversion

Kämpfe dich durch die erste Angriffswelle von Droiden. Danach erwarten dich zwei AATs. Einer kommt dir direkt entgegen, der andere befindet sich rechts von dir. Mit dem Heavy Laser zerstörst du beide und drehst dich dann nach rechts, wo du den Fluss findest, der Theed teilt. Auf der anderen Seite des Flusses greift dich ein AAT an. Ein paar Droiden kommen von links und zwei Kanonenboote schippern kurz vorbei. Nachdem sie alle erledigt sind, wendest du dich nach links und folgst dem Fluss.

Es folgt eine Zwischensequenz, in der Palmer von einer Reihe von Panzern und Zerstörern angegriffen wird. Danach erlangst du wieder die Kontrolle und gelangst zusammen mit Kol an einige verschlossene Tore. Während Kol mit dem Öffnen beschäftigt ist, gibst du ihm Feuerschutz und wehrst sämtliche Droiden ab. Nachdem der Bereich gesäubert ist, geht Kol weiter und wird von drei AATs aufs Korn genommen. Einer hinter ihm und je einer von links und rechts. Vernichte sie alle drei. Eile weiter durch die Straßen und zerstöre unterwegs alle entgegenkommenden Droiden. Kurz darauf erreichst du Palmer in seiner misslichen Lage. Zerstöre zuerst die beiden Panzer, danach die Zerstörer nahe den Soldaten und schließlich die restlichen Zerstörer. Weiter geht es die Straße hinunter, wo du noch zwei weitere Panzer zerstörst.

Irgendwann landest du auf dem Courthouse Plaza. Dieser Bereich hat zwei AATs, vier Zerstörer und eine ganze Reihe von Kampfdroiden. Nach einem harten Gefecht hast du sie alle vernichtet und setzt deinen Weg fort. Ein paar Kollegen aus der dritten Einheit sind gerade damit beschäftigt, eine Öffnung ins Kelsea Plaza zu sprengen. Bei deinem Eintreffen wirst du von sehr vielen Kampfdroiden und einem Zerstörer empfangen. Vernichte sie alle und überlasse die restliche Arbeit deinen Kollegen. Begib dich durch das nun offene Tor und du erreichst einen Durchgang, an dem sich Captain Panaka befindet. Er schlägt vor, die Panzer in einen Hinterhalt zu locken. Wenn er das Kommando zum Feuern gibt, schießt du zuerst auf den nächststehenden Panzer, danach auf die anderen. Wenn du alle vier zerstört hast, ist die Mission geschafft.

### Tipps zur Goldmedaille

Dein größtes Problem wird die Zeit sein. Wenn du konsequent alle Droiden zerstörst, bekommst du zwar 80 bis 90 Treffer gutgeschrieben, aber dann wirst du das Zeitlimit nicht einhalten können. Schieße also nur auf Droiden, wenn es sich nicht vermeiden lässt. Achte stattdessen darauf, wirklich jeden Panzer zu zerstören, da sie sonst dich und deine Kameraden unter starken Beschuss nehmen. Eile ist angesagt, zerstöre die Gegner so schnell wie möglich. Vielleicht bist du sogar schneller als Kol, dann musst du selbst das Tor öffnen. Das ist eben der Preis des Erfolges... Danach kümmerst du dich zuerst um die Panzer und Zerstörer – die Droiden sind zweitrangig. Es ist absolut nicht notwendig, sie alle zu treffen.

## Mission 15 Battle for Naboo

Okay, Zeit für ein bisschen Weltraumaction! Gleich zu Beginn wirst du von etwa zehn Starfightern empfangen. Sie fliegen direkt auf dich zu, also drehe nach links oder rechts ab, um dem größten Teil ihres Feuers zu entkommen. Zwei weitere Gruppen zu je fünf Fliegern kommen von links und rechts. Nachdem du alle zerstört hast oder drei Minuten vergangen sind, gelangst du auf das riesige Kontrollschiff der Droiden. Vor dir befinden sich zwei Hangars, beide mit je zwei Traktorstrahl-Emittern ausgestattet. Aus dem Inneren kommen ständig Droiden heraus, außerhalb befinden sich noch Unmengen an Turbolasern, die auf dich schießen, sobald du in ihre Nähe kommst. Im hinteren Bereich des Schiffes befinden sich noch ein paar mehr von ihnen.

Deine erste Aufgabe ist es, die Traktorstrahl-Emitter zu zerstören. Dein Wingman hat bereits einen getroffen, mit deinen Lasern übernimmst du die restlichen drei. Danach kümmerst du dich um den Schildgenerator. Dieser ist nicht ganz einfach zu finden. Im hinteren Bereich des Schiffes gibt es ein schalenförmiges Gebilde. Dies ist nicht der Schildgenerator. Unter diesem Ding befindet sich die Verbindung zur Kommandozentrale, das ist dein Ziel. Schieße darauf. Es leuchtet grün auf, wenn du triffst.

Jetzt kannst du entweder versuchen, zum Schildgenerator zu gelangen, wobei du höchstwahrscheinlich von den sechs Turbolasern eliminiert wirst, oder du jagst zuerst diese riesige Schüssel in die Luft, um die

Explosion als Ablenkung für die Turbolaser zu benutzen. Jetzt hast du freie Bahn zum Generator. Feuere auf ihn, bis er explodiert.

Nun sollte das ganze Schiff in Flammen aufgehen, aber wenn du den Film gesehen hast, weißt du, was jetzt kommt. Richtig – der kleine Anakin Skywalker kann sich in letzter Sekunde retten und flieht aus dem explodierenden Schiff. Herzlichen Glückwunsch, du hast es geschafft!

## Tipps zur Goldmedaille

Dieser Level ist leicht verdientes Geld... äh...Gold. Es ist keine Schwierigkeit, gleich beim ersten Versuch die Goldmedaille zu erlangen. Du brauchst noch nicht einmal Cluster-Torpedos einzusetzen. Versuche einfach, nicht mehr als einmal zu sterben, und der Rest erledigt sich von selbst.

## Secret Mission 1 Trade Federation Secrets

Zu dieser Mission erhältst du Zutritt, wenn du in allen anderen Missionen mindestens mit Bronze belohnt wurdest. Direkt vor dir befinden sich zehn STAPs, sechs AATs und ein MTT. Drei der STAPs werden versuchen, von hinten in die Basis einzudringen, während die AATs direkt das Feuer eröffnen. Der MTT kommt zunächst näher heran und entlädt dann etwa 25 Droiden... nebenbei schwirren auch noch zahlreiche Starfighter umher. Nur die Ruhe. Bleib in der Nähe der Basis und zerstöre die erste Starfighter-Angriffswelle. Danach drehst du bei und kümmerst dich um die sieben STAPs, die auf dich zukommen. Das dürfte mitunter etwas schwierig werden, der Einsatz von Torpedos wird dir dabei helfen.

Konzentriere dich nun auf die AATs, da sie den größten Schaden anrichten. Am besten nimmst du sie dir einen nach dem anderen vor. Zerstöre einen, fliege einen Looping und greife dann den nächsten an. Danach eröffnest du das Feuer auf den MTT. Nachdem die Bodentruppen (größtenteils) vernichtet sind, nimmst du dir die Starfighter vor, von denen es ein paar mehr gibt. Wie gewöhnlich bleibst du hinter ihnen und bremsst stark ab, wenn du unter Beschuss bist. Nach etwa zwei Minuten erscheint ein Schlachtkreuzer. Für etwa 30 Sekunden hält er sich über der Basis auf, danach verschwindet er in den Bergen. Während dieser Zeit unterstützt du ihn bei der Verteidigung. Schieße weiter auf jeden Starfighter, den du siehst, und der Kreuzer sollte die Basis heil verlassen können.

## Tipps zur Goldmedaille

Dieses Mal wirst du definitiv die Cluster brauchen. Einen verwendest du für die erste Gruppe der STAPs, zwei weitere für die AATs, den nächsten für den MTT. Nimm deinen Laser zur Hilfe, falls nötig. Die restlichen Cluster setzt du für die Starfighter ein. Richtig problematisch ist allerdings die Silbermedaille, denn dafür ist der Einsatz von Clustern tabu. Ignoriere die STAPS größtenteils, beschränke dich stattdessen auf die anderen Bodeneinheiten und die Starfighter. Setze deine Blaster gegen die Bodentruppen ein und schieße nur dann auf Starfighter, wenn du absolut sicher bist, dass du sie auch triffst. Links von deinem Startpunkt aus gibt es eine Insel. Fliege über sie und du findest einen Security-Hangar, wo du deinen Flieger wechseln kannst. Der Einsatz eines Polizeikreuzers oder eines Bombers bringt vielleicht geringe Nachteile mit sich, aber dafür erhältst du eine extra große Anzahl an Torpedos bzw. Bomben.

## **Secret Mission 2 Coruscant Encounter**

Gleich nach dem Start siehst du Darth Maul in seinem Infiltrator rechts vor dir. Hänge dich dran und schieße, was das Zeug hält. Sieh dich allerdings vor seinen Bomben vor, die er ab und zu mal fallen lässt. Das ist eigentlich auch schon alles. Darth Maul ist ein exzellenter Pilot und sein Infiltrator ist sehr schnell und wendig, also wird es keine leichte Jagd. Dein einziges Ziel zur Erfüllung dieser Mission ist, ihn abzuschießen. Sieh dich vor allem in der Stadt vor, damit du keine engere Bekanntschaft mit den Hauswänden machst... Bonus: Vom Start aus drehst du dich um 180 Grad und fliegst hinunter. In einem tiefer liegenden Bereich findest du ein paar Torpedos zwischen einem Gebäude und einem Stahlträger.

### **Tipps zur Goldmedaille**

Gleich zu Beginn bremst du ab undfeuerst einen Cluster-Torpedo auf Darth Maul ab. Bist du zu schnell, könntest du ihn verfehlen, was schlecht für deine Trefferquote ist. Sind dir die Torpedos ausgegangen, schnappst du dir das Bonus-Paket (siehe oben) und machst weiter, bis Darth Maul zu Boden trudelt...

## **Secret Mission 3 The Dark Side**

Diese Mission ist nicht besonders schwierig. Hier wechselst du die Seiten und steuerst als Mitglied der Handelsföderation einen AAT. Deine Gegner sind eben jene Fahr- und Flugzeuge, in denen du zuvor gesessen hast. Zerstöre die erste Angriffswelle der Gian Speeder, ihr folgt eine weitere. Falls nötig, setzt du Raketen mit ein. Nachdem die Gian Speeder erledigt sind, erhältst du einen Notruf von deinen verbündeten Starfightern, welche in der Sumpfgegend gerade massive Probleme haben. Also nichts wie hin! Zunächst kommen dir ein paar Polizeikreuzer und einige feindliche Starfighter entgegen, zerstöre sie. Beachte die große Insel in der Mitte. Dort laufen einige Gungans umher, welche du allesamt vernichtest.

Irgendwann meldet sich Panaka zu Wort und weitere feindliche Starfighter greifen an. Sie attackieren in mehreren Wellen, die du mit deinem Laser zerstörst. Nachdem die Lufteinheiten vernichtet sind, ist die Mission geschafft. Jetzt kannst du den Infiltrator in jeder anderen Mission benutzen!

### **Tipps zur Goldmedaille**

Hier gibt es nichts zu sagen, denn die Goldmedaille zu erhalten, ist wirklich sehr einfach. Selbst die Platinmedaille ist keine Kunst. Vergiss nur nicht, die Gungans zu zerstören, bevor du dir die Lufteinheiten vornimmst.

# Mario Tennis GBC

## Exhibition-Modus

### Charaktere:

**Mario:** Mario ist ein guter Spieler, aber ein bisschen langsam.

**Luigi:** Luigis Körpergröße ist am Netz von Vorteil.

**Peach:** Die Prinzessin hat eine gute Technik.

**Baby Mario:** Baby Mario ist superschnell und hat viel Power.

**Donkey Kong Sr.:** Er bewegt sich sehr schwerfällig, hat aber eine Menge Power.

**Allie:** Ist ein Allround-Charakter.

**Joy:** Ist ein Technik-Charakter.

**Pam:** Ist ein Allround-Charakter.

**Bob:** Ist ein Power-Charakter.

**Beth:** Ist ein Schnelligkeits-Charakter.

**Fay:** Ist ein Power-Charakter.

**Curt:** Ist ein Trick-Charakter.

**Mark:** Ist ein Allround-Charakter.

**Sean:** Ist ein Allround-Charakter.

**Sammi:** Ist ein Technik-Charakter.

**Elden:** Ist ein Schnelligkeits-Charakter.

**Spike:** Ist ein Allround-Charakter.

**Emily:** Sie ist eine Trainerin aus deinem Club. Sie hilft dir zu Beginn. Außerdem ist sie ziemlich schnell.

**B.Co:** Ist ein Power-Charakter.

**A.Co:** Ist der böseste Spieler. Er ist wild entschlossen, die Island Open zu gewinnen.

---

## Story-Modus

### Einzel:

Die Geschichte des Story-Modus ist ganz einfach. Du bist ein Spieler eines kleinen Clubs und musst gegen andere Spieler antreten. Wenn du andere Spieler schlägst, erhältst du Punkte. Je mehr Punkte du hast, desto höher wird dein Level.

Um in den Story-Modus zu gelangen, drücke im Hauptmenü auf 1, 2 oder 3. Danach hast du die Wahl zwischen einem Jungen oder einem Mädchen. Es gibt keine Unterschiede zwischen den beiden, von daher ist es egal, für wen du dich entscheidest. Anschließend bekommst du einen Doppel-Partner desselben Geschlechts zur Seite gestellt. Dann wirst du von Emily in die wichtigsten Tennistechniken eingeführt und findest dich nach dem Gespräch in dem Haus deines Partners wieder. Von hier aus solltest du zum Junior-Platz gehen und dort mit dem Typen in der blauen Jacke sprechen. Er erzählt dir was über deinen ersten Gegner, gegen den du anschließend antreten musst. Das Spiel ist ein gutes Training und du wirst es gewinnen können. Bei einem Sieg winken dir viele Punkte. Für jeden Level, den dein Spieler gewinnt,

bekommt er neue Eigenschaften wie z.B. einen Topspin, Slice, Serve oder Volley.

Rede nach den Spielen immer wieder mit dem Typen in der blauen Jacke. Du musst hier vier Spiele bestreiten, die aber sehr einfach sind und die jeder schaffen kann.

### **Spiel um Platz vier – Pam**

Dieses Spiel ist total einfach, bleib an der Grundlinie stehen und schlage die Bälle mit voller Wucht zurück.

### **Spiel um Platz drei – Curt**

Auch dieses Spiel wird dir nicht viel Mühe machen. Spiele viele Drops, renne dann zum Netz und schmettere deinem langsamen Gegner die Bälle um die Ohren. Du musst nur auf seine Aufschläge aufpassen.

### **Spiel um Platz zwei – Beth**

Bleib an der Grundlinie stehen und variiere deine Returns. Jage Beth übers Feld.

### **Spiel um Platz eins – Bob**

Das Spiel ist schon ein wenig schwieriger, schließlich geht es auch um viel. Versuche auch gegen Bob viele Drops zu spielen und lass ihn weite Wege laufen, denn er ist ziemlich behäbig und langsam.

Gehe nach den Spielen runter vom Platz und in Richtung Trainingshalle. Wenn du sie nicht findest, guck ruhig auf deine Karte. An den Plätzen angekommen, rede mit dem Mann hinter dem Schalter. Er erzählt dir, dass du nun einen besseren Schläger bekommen kannst. Gehe dann durch die Metalltür in der Ecke. Hinter der Tür siehst du links eine Horde von Menschen stehen, die sich um einen Platz herum versammelt haben. Geh dort zu dem Typen, der an der Tür steht, und beginne mit dem Training.

**Level 1:** Dieser Level ist leicht. Zunächst musst du den Ball gegen einen der Pfeile an der Wand schlagen. Am besten, du schlägst ein paar Bälle von der Grundlinie aus gegen die Wand und wartest, bis die vier Pfeile näher kommen. Versuche sie erst rechts und dann links zu treffen. Du musst 50 Treffer landen, sonst verlierst du.

**Level 2:** Am besten triffst du die Pfeile, indem du den Ball auf die Pfeilmaschinen schlägst.

**Level 3:** In diesem Level kannst du es ruhig angehen lassen. Du hast hier genug Zeit, um die Blöcke zu treffen.

**Level 4:** Die beste Strategie ist, von etwas weiter hinten zu spielen. Du musst aufpassen, dass ein Pfeil nicht seine Richtung ändert und der Ball dann direkt auf dich zugeschossen kommt.

Nachdem du alle Durchgänge beendet und deine Punkte bekommen hast, geh aus dem Raum raus und in den rechten rein. In diesem Trainingsraum geht es nur darum, die Bälle wie bei einer Ballmaschine zurückzuschlagen.

**Level 1:** Dieser Level ist nicht allzu schwer. Du musst nur die ganzen Bälle ordentlich zurückschlagen.

**Level 2:** Dieser Level ist schon ein bisschen schwieriger, denn nun bewegt sich der Roboter. Um die ganzen Bälle zu bekommen, gehst du nach jedem Schlag zurück in die Mitte des Feldes, damit du die Bälle besser und schneller erreichen kannst.

**Level 3:** Das Schwierige an diesem Level ist, dass die dir zugeworfenen Bälle nun variieren und schwieriger zu treffen sind. Aber das ist auch noch zu schaffen.

**Level 4:** Für diesen Level brauchst du einige Versuche, denn der Roboter bewegt sich nun noch schneller und die Bälle kommen mit sehr viel Wucht auf dich zugeflogen.

Nach dem Training gehst du auf den Senior-Platz, um deine Punkte noch ein wenig aufzustocken. Dort triffst du auf Emily, die dir einiges erzählt. Danach trittst du gegen einen Spieler an. Das Spiel ist nicht viel schwerer als auf dem Junior-Platz. Variiere deshalb gekonnt deine Schläge, dann wirst du schnell gewinnen. Danach trittst du noch gegen die anderen drei an. Auch hier gilt das gleiche Prinzip wie bei deinem ersten Gegner.

## **Spiel um Platz vier – Brian**

Spiele gegen Brian aggressiv am Netz.

## **Spiel um Platz drei – Joy**

Blieb im hinteren Bereich des Feldes und spiele kräftige Bälle zurück. Wenn Joy zu nah ans Netz kommt, spiele den Ball über ihren Kopf hinweg.

## **Spiel um Platz zwei – Allie**

Spiele einen Drop, laufe zum Netz und schmettere den Ball ins gegnerische Feld.

## **Spiel um Platz eins – Fay**

Blieb an der Grundlinie stehen und variiere deine Schläge.

Der einzige, der dir einige Schwierigkeiten bereiten könnte, ist der Senior Champion. Am besten lässt du ihn viel laufen, denn er ist ziemlich langsam.

Nach den Partien gehst du zurück in die Trainingshalle. Hier kannst du neue Schuhe und einen neuen Schläger kaufen. So ausgestattet bist du nun bereit, um gegen den viertplatzierten Spieler auf dem Varsity-Platz anzutreten. Rede auf dem Platz erst einmal mit den ganzen Leuten und trete dann gegen deinen Konkurrenten an. Benutze gegen diesen Typen die gleiche Taktik wie schon gegen den Senior Champion und du kannst ihn schlagen. Nach deinem Sieg gratulieren dir Emily & Co. Und kurz darauf erscheint ein "To be continued". Hör jetzt aber nicht auf zu spielen, denn es kommt noch eine Menge auf dich zu.

Wähle deinen Charakter erneut aus und wähle Single. Nach der Auswahl findest du dich in dem Zimmer deines Doppel-Partners wieder. Du solltest dich beeilen, denn der Leiter redet bereits mit ein paar Spielern über die Island Open, die bald stattfinden. Du solltest dich rasch anmelden, um ebenfalls daran teilnehmen zu können.

Auf der Insel gibt es nicht viel zu erkunden, also starte direkt mit dem Spiel gegen deinen ersten Gegner. Das Spiel wird ziemlich schwer, denn dein Konkurrent ist sehr schnell und hat technisch einiges drauf.

## **Erste Runde – Sammi**

Um Sammi schlagen zu können, bleibst du am besten an der Grundlinie stehen und schlägst alle Bälle zurück.

## **Zweite Runde – Spike**

Spike wendet einen hinterhältigen Drop an, du musst also aggressiv am Netz spielen.

## **Dritte Runde – Emily**

Du kannst Emily schlagen, indem du dich ans Netz stellst und sie von da aus übers Feld jagst. Spiel also abwechselnd in die linke und dann in die rechte Ecke.

### **Vierte Runde – A.Co.**

Spiele einen Drop und wende eine Schlagtechnik an. Du machst nichts verkehrt, wenn du die gleiche Taktik anwendest wie schon bei den drei anderen Spielern.

Wenn du alle vier Spieler geschlagen hast, kannst du dich neuer Island Open Champion nennen und erhältst etliche Punkte. Nach der Siegerehrung landest du wieder in der Akademie im Zimmer des Leiters. Er erzählt dir von einer Einladung des größten Tennisspielers, Mario. Du nimmst diese Einladung an und fliegst mit einem Flugzeug weg. Es erscheint erneut ein "To be continued". Drücke A und wähle wieder deinen Charakter aus. Danach befindest du dich in Marios Schloss. Mario ist, was die Spielstärke angeht, genauso gut wie A.Co. Am besten, du versuchst es mit ein paar langen, kräftigen Bällen. Mit denen hat Mario nämlich einige Schwierigkeiten. Wenn das nicht klappen sollte, versuche es mit Drops.

Da du einige Male gegen ihn verlierst, solltest du alle nur erdenklichen Taktiken ausprobieren. Wenn du ihn irgendwann schlägst, winkt dir der Mario Award. Damit ist der Single-Modus beendet.

Nach der Single Tour kannst du das Gleiche auch noch mal mit deinem Doppel-Partner absolvieren.

---

## **Doppel:**

### **Junior-Liga**

Geht zu den Junior-Plätzen und sprecht dort mit Joy, die in der rechten Ecke des Platzes steht. Nach dem Match sprecht ihr mit dem Typen in der blauen Jacke. Er organisiert die ganzen Spiele. Ihr tretet nach und nach gegen Brian und Curt, Beth und Pam sowie gegen Brian und Fay an. Danach winkt wieder ein Preis.

### **Senior-Liga**

Rede auf dem Senior-Platz mit Bob. Ihr tretet dann gegen ihn und Pam an. Danach folgen noch drei weitere Spiele. Wie gewohnt findet nach dem Finale wieder eine Siegerehrung statt.

### **Varsity-Mannschaft**

Nach der Senior-Liga geht ihr zum Varsity-Platz und bestreitet dort ebenfalls vier Spiele. Danach folgt ein "To be continued".

### **Island Open**

Dann findet ihr euch bei den Island Open wieder, wo ihr drei Spiele bestreiten müsst. Nach der Siegerehrung folgt erneut ein "To be continued".

Es folgt wieder eine Einladung von Mario. Ihr fliegt natürlich hin und tretet gegen Mario und die Prinzessin an. Wenn ihr sie dann irgendwann geschlagen habt, folgt die Siegerehrung und du hast die Doppel-Mario-Tour geschafft.

## Tennisstrategien:

### Abschnitt 1: Der Aufschlag

Der Aufschlag ist für dein Spiel ein entscheidender Schlag, deshalb sollte er gekonnt ausgeführt werden. Wenn du einen schnellen Ball schlagen willst, drückst du fest A+B. Dein Gegner wird sehr viel Mühe haben, den Ball wieder übers Netz zu bekommen. Wenn bei deinem Aufschlag "Nice" im Bild erscheint, bedeutet das, dass du den Ball hart getroffen hast.

### Abschnitt 2: Das Spiel am Netz

Du musst nach dem Aufschlag direkt zum Netz gehen und den Ball dann in die Ecken hauen. Die Bälle sind für deinen Gegner unerreichbar. Am besten funktioniert das, wenn du deinen Schläger gut unter Kontrolle hast, denn dann fliegt dein Gegner komplett an dem Ball vorbei. Falls er ihn aber doch noch so eben bekommen sollte, fliegt der Ball dir direkt in die Arme und du brauchst ihn nur noch in die andere Ecke zu schmettern. Dieses System funktioniert gegen jeden deiner Gegner.

### Abschnitt 3: Das Grundlinienspiel

Du solltest nicht die ganze Zeit an der Grundlinie stehen bleiben, denn das bringt nicht allzu viel. Effektiv ist es nur, wenn du Doppel spielst und dein Partner die ganze Zeit vorne am Netz bleibt.

---

## Schläger:

Hier eine Auflistung der wichtigsten Schläger im Spiel:

### Normaler Schläger

Serve: +0      Schlag: +0  
Spin: +0      Angle: +0  
Platzierung: +0

Dieser Schläger ist der Standardschläger, mit dem du beginnst. An diesem Gerät gibt es eigentlich nichts auszusetzen.

### Großer Schläger

Serve: -1      Schlag: -1  
Spin: -2      Angle: +2  
Platzierung: +1

Diesen Schläger kannst du erhalten, wenn du Junior Champion bist. Wenn du viel Kontrolle über deine Schläge haben willst, so kannst du diesen Schläger gut gebrauchen.

### Kleiner Schläger

Serve: +2      Schlag: +1  
Spin: +1      Angle: -2  
Platzierung: -2

Diesen Schläger kannst du erhalten, indem du den Senior Champion schlägst. Der Schläger ist geeignet, wenn du ziemlich raffiniert und verschnörkelt spielen willst.

### **Eisen-Schläger**

Serve: -2      Schlag: -2  
Spin: -2      Erf.-Punkte: 1,5

Den Schläger erhältst du, wenn du die Island Open gewinnst. Wenn du ein paar mehr Erfahrungspunkte bekommen willst, musst du den Schläger und die passenden Schuhe beim Doppel anziehen. Ansonsten ist an diesem Schläger nichts Besonderes.

### **Silber-Schläger**

Serve: -1      Schlag: -1  
Volley: +3      Angle: +2  
Platzierung: +1

Diesen Schläger erhältst du in den geheimen Abschnitten. Mit ihm kannst du ausgezeichnete Volleys spielen.

---

## **Schuhe:**

### **Normale Schuhe**

Geschwindigkeit: +0      Schwung: +0  
Reaktion: +0      Stop: +0

Diese Schuhe sind zu Beginn des Spiels deine Standardschuhe.

### **Leichte Schuhe**

Geschwindigkeit: +2      Schwung: +2  
Reaktion: -2      Stop: -2

Da diese Schuhe besonders leicht sind, wirst du automatisch schneller.

### **Eisen-Schuhe**

Geschwindigkeit: -2      Schwung: -2  
Reaktion: -2      Stop: -2

Du solltest die Schuhe nicht allzu oft benutzen und wenn, dann nur in Kombination mit dem Eisen-Schläger, damit du einige Erfahrungspunkte sammeln kannst.

# Banjo Tooie

## Teil 1

### Spiral Mountain und Isle O'Hags

Nachdem das anfängliche Pokerspiel beendet ist, kann die Mission von Banjo und Kazooie beginnen. Jetzt heißt es, Gruntilda und ihre mächtige Saug-/Blasmaschine aufzuhalten. Dein Spiel startet an einem Ort, der Kennern wohl bekannt ist, Spiral Mountain. Erkunde die nähere Umgebung und stoppe immer mal wieder bei den verschiedenen Maulwurfhügeln, um in die Grundlagen des Spieles eingeführt zu werden.

Die Isle O'Hags beinhaltet mehrere Bereiche und stellt den Mittelpunkt der acht Hauptwelten dar. Außer den gelegentlichen Kämpfen gegen Klungo bist du auf der Isle ziemlich sicher, hier fügt dir keiner Schaden zu.

### Mumbo Jumbos Schädel: Heilen

Du benötigst die Spezialkräfte von Mumbo, um dich in dem Bereich oben auf der Klippe der Isle O'Hags behaupten zu können. Vom Dach des Hailfire Peaks erreichst du den Glowbo, den du dazu benötigst, achte aber darauf, dass du den Spalt erfolgreich überquerst. Bevor du allerdings die Heilkräfte und ihre Wirkung austestest, solltest du unbedingt im Vorfeld folgende Dinge erledigt haben: 1) Bewege dich über den Spalt und drücke die Zug-Taste. 2) Bringe Chuffy und den kranken Dinosaurier aus Terradactyl Land zurück nach Cliff Tops. Erst danach kannst du Mumbo einsetzen, um den Dinosaurier zu heilen.

### Humba Wumbas Wigwam: Drache

Wunderst du dich nicht auch, warum du an manchen Stellen im Spiel einen grünen Kazooie vor der Nase hast? Nachfolgend erfährst du nicht nur warum, sondern auch wie man diese farbliche Veränderung steuern kann. Zuerst einmal musst du den berühmten Eis-Schlüssel in Jinjo in deinen Besitz bringen. Danach benutzt du deinen Talon-Torpedo, um den Geröllbrocken zu entfernen, den du in der Höhle mit Wasserfall in der Glitter Gulch Mine vorfindest. Hinter diesem Felsbrocken entdeckst du einen geheimen Eingang, der dich nach Hailfire Peaks führt. Dort befindet sich ein großer Eis-Safe, den du mit Hilfe des Eis-Schlüssels öffnen kannst. Im Inneren des Safes liegt der mysteriöse Mega-Glowbo, den du dann zu Wumba bringen musst, der sich in dem Kiefernwaldchen der Isle O'Hags aufhält. Zu guter Letzt machst du noch einen beherzten Sprung in den Zauberpool.

Auch wenn es zuerst den Anschein erweckt, es wäre gar nichts passiert, warte einfach, bis Kazooie sich umdreht. Sie hat sich in einen Drachen verwandelt, der sogar über die Kunst des Feuerspeiens verfügt. Solltest du dieser Erscheinungsform überdrüssig werden, lässt du sie schnell erneut in den Pool im Kiefernwaldchen springen und sie verwandelt sich wieder zurück in ihre normale Gestalt.

### Jiggies

1. König Jingaling, der sich in Jinjo befindet, gibt dir den ersten Jiggy dafür, dass du seine Untertanen gefunden und zurückgebracht hast.
2. Bringe 1 weißen Jinjo zurück.
3. Bringe 2 orangefarbene Jinjos zurück.
4. Bringe 3 gelbe Jinjos zurück.

5. Bringe 4 braune Jinjos zurück.
6. Bringe 5 grüne Jinjos zurück.
7. Bringe 6 rote Jinjos zurück.
8. Bringe 7 blaue Jinjos zurück.
9. Bringe 8 rosa Jinjos zurück.
10. Bringe 10 schwarze Jinjos zurück.

## Cheatos

1. Am Spiral Mountain findest du deinen ersten Cheato, der sich auf einem Vorsprung gegenüber dem Digger-Tunnel befindet. Benutze das Shockspring Pad, um in die Höhle zu springen und deinen Preis einzusammeln.

## Jinjos

1. Torpediere den Felsbrocken unterhalb des Wasserfalles am Spiral Mountain, um einen Jinjo zu entdecken. Doch vorher musst du dir in Jolly Rogers Lagune erst den Talon-Torpedo aneignen.
2. Folge den Spuren des Diggers in den Tunnel hinein und an Jiggys Tempel in Wooded Hills vorbei. Am Ende des Tunnels wartet ein Jinjo auf dich.
3. Laufe die hölzerne Rampe zum Plateau nach oben und führe dann einen Bill Drill an dem Felsbrocken vor dem Eingang zur Glitter Gulch Mine durch, um einen weiteren Jinjo zu entdecken. Den Bill Drill Move lernst du übrigens in der Glitter Gulch Mine.
4. Im Wasteland hinter der Biegung nach links bemerkst du zwei sichtbare Jinjos, von denen allerdings nur der linke auch wirklich ein Jinjo ist, der andere ist ein Minjo.
5. Im Cliff Tops-Bereich findest du einen Jinjo in einer Nische an der Wand, die sich in der Nähe des Eingangs zu Jolly Rogers Lagune befindet. Drücke die Taste, um die Treppe nach unten zu gelangen und den Spalt zu überqueren, der den Eingang zum Hailfire Peak bildet. Hinter dem Hailfire Peaks-Gebäude entdeckst du ein Paar Claw Clamber-Stiefel, die es dir erst ermöglichen, den Jinjo zu erreichen. Die Claw Clamber-Fähigkeit kannst du dir nur bei Grunty Industries aneignen.

## Moves

### Schnelles Schwimmen

In der Nähe von Banjos Haus am Spiral Mountain befindet sich ein Geröllbrocken, an dem du einen Bill Drill durchführst, um einen fast ausgetrockneten Goldfisch zu entdecken. Bringe diesen Goldfisch zu dem Wassergraben, der den Spiral Mountain umgibt, dann bringt er dir bei, wie man schneller schwimmt.

### Amaze-o-Gaze-Brille

Du erhältst diese Vergrößerungsbrille von Bottles Sohn in deren Haus. Banjo wird diese Brille nicht mehr abnehmen, wechsele daher in den Erste-Person-Modus und benutze den Zoom so oft du möchtest.

### Feuer-Eier

Du erfährst von Jamjars beim Plateau alles Wissenswerte über diese Eier, die es dir erleichtern, dich in den unterirdischen Stollen der Glitter Gulch Mine zurechtzufinden.

## Granaten-Eier

Jamjars bringt dir auch diesmal alles Wissenswerte über diese Eier bei, wenn du ihm im Kiefernwäldchen einen Besuch abstattest. Die Eier werden mit Sicherheit deine bevorzugten Waffen werden, und das nicht nur in der Witchyworld.

## Eis-Eier

Besuche Jamjar in Cliff Tops, bevor du dich in Jolly Rogers Lagune begibst. Diese wichtigen Eier helfen dir dabei, die Tentakeln des riesigen Oktopus einzufrieren, der die unterschiedlichen Unterwassertunnel und Höhlen bewacht.

## Clockwork Kazooie-Eier

Eigentlich stolperst du regelrecht über Jamjar im Wasteland, was nur zu deinem Vorteil sein kann. Du erfährst einiges über die Clockwork Kazooie-Eier, die es dir erleichtern, möglichst viele Gegenstände im Spiel in deinen Besitz zu bringen. In diesen Eiern verbergen sich mechanische Versionen deiner Lieblings-Breegull, die du für 20 Sekunden steuern kannst. Nur durch deinen Willen bringst du diese Eier zur Detonation und erreichst damit sogar Gegenstände, die sich eigentlich außerhalb deiner Reichweite befinden.

## Zielsuch-Eier

Falls du es schaffen solltest, ein blaues Spezial-Ei zu Heggys Hühnerhaus nach Woodland zu bringen, wird sie es für dich ausbrüten. In diesem Ei befindet sich die Zielsuch-Eier-Fähigkeit. Damit trifft dein Ei immer sein Ziel, auch wenn du nicht unbedingt gezielt geworfen hast.

## Breegull Blast

Bringe ein rosafarbenes Spezial-Ei zu Heggy, damit sie es ausbrüten kann. Dadurch lernst du einen wirklich bemerkenswerten Move, der nicht viel bewirkt, aber doch sehenswert ist.

---

## Teil 2

### Der Mayahem-Tempel

Deine erste richtige Welt in Banjo-Tooie ist die Heimat des altertümlichen Stony-Stammes und des Mayahem-Tempels. Du musst die erste Jiggy Wiggy-Herausforderung hinter dich bringen und dann die steinernen Gebäude in Wooded Hollow neben dem Tempel von Meister Jiggy Wiggy betreten.

Zuerst erscheint dir diese Umgebung recht klein, mit nur einigen Häusern, die du erkunden musst. Doch dies gilt nur für das Hauptgebiet, während es die anderen Bereiche wie die Jade Snake-Bucht, das Gefängnis und der Mayahem-Tempel erforderlich machen, gelegentlich dorthin zurückzukehren. Bei deiner Reise durch das Land der Stony wirst du die Steuerung einer riesigen goldenen Statue übernehmen, in der Rolle eines Stony Kickball spielen und sogar am ersten Mini-Ego-Shooter-Game im Erste-Person-Modus teilnehmen.

### Mumbo Jumbos Schädel: Herbeirufen

Finde den Glowbo im unteren Bereich von Mumbos Schädel und bringe ihn zu dem Schamanen. Ab diesem Zeitpunkt kannst du ihn dazu benutzen, den goldenen Goliath herbeizurufen. Danach erhältst du für 75

Sekunden die Kontrolle über den Riesen und kannst in dieser Zeit seine enorme Größe und Stärke dazu nutzen, um große Felsbrocken oder andere Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Du kannst den goldenen Goliath so oft herbeirufen, wie du möchtest.

Achte darauf, dass du die Türen durchbrichst, die in die Jade Snake-Bucht und den Gefängnisbereich führen. Außerdem solltest du nicht vergessen, auch die Tür aus dem Weg zu räumen, durch die du in die Code-Kammer der Jade Snake-Bucht gelangst.

### **Humba Wumbas Wigwam: Stony**

Schnappe dir den Glowbo, der sich in der Nähe des Wigwams befindet, und betrete anschließend den Wigwam. Als Gegenleistung für diese magische Kreatur verwandelt dich die liebeliche Humba Wumba in einen Stony. In dieser Erscheinungsform bist du in der Lage, mit den Steinfiguren zu kommunizieren, auf die du immer wieder in dieser Welt stößt. Sie geben dir wertvolle Informationen, die das Spielgeschehen weiterbringen. Außerdem kannst du dich nun durch besonders enge Stellen hindurchquetschen und an den Kickball-Meisterschaften teilnehmen.

Du solltest obendrein auf keinen Fall vergessen, dir die Bienenwabe am Eingang zu dieser Welt zu holen und auch den Jiggy bei den Kickball-Meisterschaften zu gewinnen, bevor du dieser Welt den Rücken kehrst.

### **Jiggies**

1. Sobald du die Steuerung des goldenen Goliath übernommen hast, öffnest du die Tür am Eingang der Welt. Diese Tür führt dich zu der Jade Snake-Bucht. Überquere den Treibsand auf der linken Seite und schnappe dir den Jiggy, der dort auf dich wartet.
2. Überquere das Seil, um die freundlich Kuh Bovina zu treffen. Sie gibt dir gerne einen Jiggy, wenn du sie nur von den lästigen Fliegen befreist, die sich auf den Feldern niedergelassen haben. Wechsele in den Erste-Person-Blickwinkel und ziele mit einigen der Eier auf die Unruhestifter, um sie auf die Bretter zu schicken.
3. Ganz oben auf Targitzans Tempel befindet sich ein Jiggy, der nicht sonderlich schwer zu finden ist. Du erreichst den Jiggy entweder, indem du fliegst oder den Talon Trot benutzt, um dir deinen Weg über die Rampen an der Rückseite des Tempels nach oben zu bahnen.
4. In Targitzans Tempel (du benötigst den Breegull Blaster Move, um hineinzugelangen) befinden sich zwei Räume, einmal die kleine Angstkammer und zum anderen die wirkliche Angstkammer. Sammele alle 10 Statuen ein, um die kleine Angstkammer zu betreten, in der du einen Jiggy an dich nehmen kannst.
5. Wenn du danach 20 Statuen eingesammelt hast, kannst du auch die wirkliche Angstkammer betreten, die ein wenig höher gelegen ist. Besiege in dieser Kammer den Boss-Gegner in einem Kampf und du bekommst einen weiteren Jiggy.
6. Mache einen Flap Flip und klettere in der Code-Kammer ganz nach oben. Dort bewacht der Slumber einen Jiggy. Ziehe dich zu der kleinen Grasfläche in der vorderen rechten Ecke der Plattform nach oben und benutze den Kontroll-Stick, um leise an dem Nest vorbeizuschleichen und dir den Jiggy zu schnappen. Läufst du dabei zu schnell, weckst du die Schlange auf, die daraufhin ohne zu zögern den Jiggy

hinunterschluckt. In diesem Fall springst du wieder nach unten und wartest darauf, dass der Jiggy wieder ausgespuckt wird, bevor du das ganze Spiel von neuem beginnst.

7. Verwandele dich in einen Stony und gehe in das Kickball-Stadion. Dort steigst du links die Treppe nach unten und trainierst für das große Spiel. Nachdem du die Steuerung beherrschst, gehst du wieder nach oben und meldest dich zum Turnier an. Gewinne jede der drei Runden, um nicht nur den Titel zu gewinnen, sondern auch einen Jiggy.
8. Oben auf dem Gefängnis hangelst du dich am Absatz nach links und kannst dich zu einem Paar Wanderstiefel hinunterfallen lassen. Renne nun schnell zu dem Stückchen Gras auf der äußersten linken Seite, schnappe dir den Jiggy und benutze das zweite Paar Stiefel, um sicher zurückzukommen.
9. Diesen Jiggy kannst du nur bekommen, wenn du den Bill Drill Move in der Glitter Gulch Mine gelernt hast. Erst dann kannst du zum Gefängnisbereich zurückkehren und durch den Tunnel auf der rechten Seite schwimmen. Du kommst in der Nähe einer Grasfläche nach oben, auf der sich einige Säulen befinden, die einen Felsbrocken umgeben. Bearbeite mit deinem Bill Drill Move den Felsbrocken und steige anschließend die Treppe hinunter, die zum Vorschein kommt. Mache nun einen Beak Barge an der Säule rechts von der Stelle, an der du den unterirdischen Raum betreten hast. Ein Jiggy fällt daraufhin von der höchsten Säule hinunter auf eine weniger hohe Säule. Bearbeite nun entgegen dem Uhrzeigersinn jede Säule, bis sich der Jiggy auf der niedrigsten Säule befindet. Renne nun schnell nach oben und schnappe ihn dir, bevor die Zeit abläuft.
10. Nimm dir den gestohlenen Schatz aus Unga Bungas Höhle im Terradactyland und bringe ihn zur Schatzkammer im Mayahem-Tempel. Dazu musst du allerdings auf Zehenspitzen an dem Höhlenmenschen vorbeilaufen, zu dem Vorsprung springen und dir dort den Schatz holen. Verlasse die Höhle durch den Tunnel, der sich hinter dem Schatz befindet, und kehre dann zum Mayahem-Tempel zurück. Für deine Bemühungen erhältst du dort einen Jiggy.

## Cheatos

1. Den ersten Cheato findest du auf dem obersten Vorsprung in der Schatzkammer, gleich über Mumbos Schädel. Du erreichst diesen Gegenstand entweder, indem du bei deinem ersten Besuch dorthin fliegst oder nachdem du den gestohlenen Schatz zurückgebracht hast und von innen zu dem Cheato gelangst.
2. Benutze die Grip Grab-Technik und hangele dich an dem Vorsprung in der Code-Kammer nach rechts. Du erreichst den Vorsprung, wenn du dich an dem Gebäude nach oben bewegst. Um den Cheato zu erreichen, musst du dich dann nur noch nach unten auf die kleine Landezone fallen lassen.
3. Im Gefängnisbereich hangelst du dich an dem Vorsprung nach rechts und kletterst dann auf den Vorsprung, um den kleinen Tunnel am Ende zu erreichen. Der Cheato befindet sich in diesem Tunnel.

## Jinjos

1. Gleich am Anfang dieser Welt aktivierst du das Warp-Feld vor dir und springst in den Fluss zu deiner Rechten. Schwimme stromaufwärts zu der großen Wasserfläche, bei der du den ersten Jinjo entdeckst.

2. Auf dem obersten Vorsprung im Mayahem-Tempel befindet sich eine Seilbrücke, die dich vom Tempel wegführt. Auf dieser Brücke findest du einen Jinjo.
3. Benutze das Flugfeld am Fuße der Welt, um alles aus der Vogelperspektive zu betrachten. Während du in der Luft bist, fliegst du dann zum Kickball-Stadion links von dem goldenen Goliath und landest auf dem Dach. Dort kannst du dir einen weiteren Jinjo schnappen.
4. In dem Raum, der auf der gegenüberliegenden Seite der wirklichen Angstkammer liegt, befindet sich ein geheimes Feld an der rechten Wand. Betrete den Tunnel hinter diesem Feld und hole dir den Jinjo vom Balkon.
5. Mache einen Flip Flap und hänge dich an den Vorsprung direkt über Jamjars Quartier in der Jade Snake-Bucht. Ziehe dich anschließend hoch und nimm dir den Jinjo.

## Honigwaben

1. Steuere deinen Vogel und den Bären zu der Nische in der Wand über dem Stall von Bovina. Lande dann im Inneren, um ein Stück der Bienenwabe an dich zu nehmen.
2. Führe deine Figur in der Gestalt eines Stony zu dem kleinen Loch in der Wand hinter dem Eingang zu dieser Welt. Nur so erreichst du die Bienenwabe, die dort auf dich wartet.
3. Die letzte Bienenwabe befindet sich in der Schatzkammer. Bringe zuerst den gestohlenen Schatz zurück zu seinem rechtmäßigen Besitzer. Du kannst die Kammer betreten, indem du mit deinen Eiern auf jede der sechs Statuen zielst, die das Äußere des Tempels verschönern. Innen findest du die Bienenwabe auf einem Goldberg.

## Moves

### Mit Eiern zielen

Sammele alle musikalischen Noten auf den Stufen ein, die von Ebene zu Ebene führen, und stoppe bei Jamjar. Er wird dir beibringen, wie du mit deinen Eiern zielen und feuern kannst.

### Breegull Blaster

Im oberen Bereich dieser Welt befindet sich ein weiterer Anlaufpunkt von Jamjar. Dort lernst du, wie du Kazooie als Maschinenpistole in bestimmten Situationen benutzen kannst. Dieser Move aktiviert sich automatisch an den Stellen, an denen du diese Fähigkeit verwenden musst.

### Grip Grap

In der Jade Snake-Bucht befindet sich der dritte Anlaufpunkt von Jamjar. Du lernst hier, wie du dich an Vorsprüngen entlanghangeln kannst und auf diese Weise in Bereiche gelangst, die du ohne diese Technik nie erreicht hättest. Diese Hangeltechnik aktiviert sich automatisch, wenn du zu einem Vorsprung springst oder dich auf einen Absatz fallen lässt.

## N64 Cheats

### Donkey Kong

Die Fundorte aller 20 Feen

#### DK Insel:

1. Die erste Fee wartet rechts neben der Insel mit dem Feenkopf am Baum auf dich.
2. Eine weitere Fee kannst du in der Lobby des Wunder Walds finden. Dazu musst du mit Tiny einen Schalter aktivieren, um die Fee zu befreien.
3. Die dritte Fee gibt es in der Lobby der Welt Fabrik Fatal, nachdem du die Kiste mit dem Fragezeichen zerstört hast.
4. Eine Fee wartet auf dem Dach von King K. Rools Festung.

#### Tropen Trubel:

1. Hier gibt es eine Fee im Wasserbereich, auf der rechten Seite. Den Hang kannst du mit Lanky überwinden
2. Um Fee Nummer 2 in dieser Stage zu bekommen, musst du durch den Tunnel in Richtung Cranky. An der Kreuzung dann rechts und noch einmal rechts zum kleinen Wasserbereich.

#### Azteken Arena:

1. Eine Fee wartet im zweiten großen Bereich. Gehe in den Tempel mit dem Kamel auf der Tür und drinnen in den 2. Raum rechts.
2. Nummer 2 ist im Tempel mit den 5 Schaltern der Charaktere versteckt. Gehe mit Tiny hinein und dann links durch die Öffnung.

#### Fabrik Fatal:

1. Die erste Fee in dieser Welt gibt es neben dem Raum mit den Spielklötzen. (Der Gang vor dem Zahlenrätsel.)
2. Nummer 2 wartet beim Waffemann Funky.

#### Versunkene Galeone:

1. Gehe zu Crankys Bereich. Bei der ersten Kanone musst du unten rechts in des alte Wrack.
2. Gehe zu den vier Instrumentenschaltern im 2. Wasserbereich. Wähle Tiny und schwimme durch ihren Eingang ins Wrack. Die Fee wartet hier hinter einem Gitter.

#### Wunder Wald

1. Warte, bis es Nacht wird. Gehe dann an der Mühle zu dem anderen Haus und an der Seite oben in Diddys Eingang. Hier ist eine Fee versteckt.
2. Gehe, ebenfalls nachts, mit DK zum Bereich mit der Mühle und in das mittlerweile offene Gebiet mit den Rosensträuchern. Im Haus gehst du dann nach oben und zerstörst die Fragezeichenkiste.

#### Kristall Kaverne

1. Gehe zu Candy und mit Diddy am hohen Haus ganz nach oben. Benutze dann den Instrumentenschalter. Drinnen findest du die erste Fee dieser Welt.
2. Die zweite wartet im rechten Bereich beim Igluhaus. Gehe durch Tinys Tür, um die Fee zu finden.

#### Kamikaze Kastell

1. Begib dich gleich am Anfang mit DK in den Baum und schwimme bis zum Ende.
2. Gehe mit Tiny in den Tanzraum und teleportiere dich zum anderen Bereich. Hinter dem Haus wartet die Fee.

#### King K. Rools Kommandantur

1. und 2. Die beiden Feen warten ganz zum Schluss hinter der Tür, für die du die beiden Münzen brauchst.

## Excitebike 64

Begib dich ins Hauptmenü und halte dort L, C-Rechts und C-Unten gedrückt und drücke A. Dann kannst du folgende Cheats eingeben:

|                |            |
|----------------|------------|
| Unsichtbarkeit | INVISRIDER |
| Bonus          | SHOWOFF    |
| Große Köpfe    | BLAHBLAH   |

## Jeremy McGrath Supercross 2000

Denke daran, dass du nur dann einen Stunt ausführen kannst, wenn du möglichst weit springst und während der ganzen Aktion die R-Taste gedrückt hältst.

| Tasten           | Stunt                   |
|------------------|-------------------------|
| Z                | Nac Nac                 |
| unten, Z         | keine Hände, keine Füße |
| links, rechts, Z | keine Hände             |
| oben, C-links    | Backflip                |
| C-links          | Fender Grab             |
| oben, C-unten    | Toe Clip                |
| unten, C-unten   | Saran Wrap              |
| C-unten          | Rodeo                   |
| oben, Z          | Side Prone              |
| A                | Can Can                 |
| unten, A         | Recliner                |
| links, rechts, A | Cliffhanger             |
| oben, A          | Scorpion                |
| links, rechts, B | Super Mac               |
| unten, B         | Surfer                  |

## Mario Tennis

Die folgenden Codes musst du während der Tournament-Auswahl eingeben.

| Code      | Wirkung   |
|-----------|-----------|
| A3W5KQA3C | Mario Cup |
| UOUFMPUOM | Wario Cup |
| OF9XFQOFR | Peach Cup |

|           |                     |
|-----------|---------------------|
| M1C2YQM1W | Luigi Cup           |
| LA98JRLAR | Waluigi Cup         |
| MM55MQMMJ | Donkey Kong Cup     |
| ARM6JQARU | Blockbuster Cup     |
| N24K8QN2P | Bowser Cup          |
| J6M9PQJ6U | Nintendo Power Cup  |
| 48HWOR482 | MarioTennis.com Cup |

### Yoshis-Story-Platz freischalten:

Um diesen Platz freizuschalten, musst du das Einzelturnier im Mushroom-Cup als Yoshi gewinnen.

### Mario & Luigi-Platz freischalten:

Um diesen Platz freizuschalten, musst du das Einzelturnier im Mushroom-Cup als Mario gewinnen.

### Mario-Platz 2 freischalten:

Um diesen Platz freizuschalten, musst du alle Doppelturniere der entsprechenden Cups als Mario gewinnen.

### Wario-Platz freischalten:

Um diesen Platz freizuschalten, musst du alle Doppelturniere der entsprechenden Cups als Wario gewinnen.

### DK-Platz freischalten:

Um diesen Platz freizuschalten, musst du das Einzelturnier im Mushroom-Cup als Donkey Kong gewinnen.

### Castle-Platz freischalten:

Um diesen Platz freizuschalten, musst du das Einzel- und Doppelturnier im Star-Cup als Mario gewinnen.

### Piranha-Plant-Platz freischalten:

Wenn du es in der Piranha-Plant-Challenge schaffst, alle 50 Bälle ohne Fehler zu parieren, wird dieser Platz freigeschaltet. Die Charakterwahl spielt dabei keine Rolle.

### Donky Konk Junior freischalten:

Um den Nachwuchsaffen auswählen zu können, musst du das Doppelturnier des Star-Cups gewinnen.

## ShyGuy freischalten:

Diesen Klassiker kannst du auswählen, wenn du das Einzelturnier des Star-Cups gewinnst.

## Special-Cups:

Wenn du es schaffen solltest, alle Cups mit sämtlichen Charakteren zu gewinnen (inklusive der Bonuscharaktere), kannst du in den Special-Cups antreten. In diesem Modus geht es wirklich ans Eingemachte und wenn du bei den einzelnen Spielen nicht 100%-ig bei der Sache bist, kannst du gleich einpacken. Wenn du während der Charakterauswahl die R-Taste drückst, kannst du deinen Siegeszug durch diesen Profi-Cup beginnen.

## NFL Quarterback Club 2001

Die Cheats müssen im Cheatmenü eingegeben werden. Logisch, gel?

| Code  | Wirkung        |
|-------|----------------|
| RGBY  | Rugby-Mode     |
| HSPTL | Mehr Verletzte |
| BCHBL | Großer Ball    |

## Operation Winback

### Verstecktes Medikament:

Wenn du ein verstecktes Medikament haben möchtest, musst du dich im Wachhäuschen an den Terroristen anschleichen. Irgendwann wird er sich strecken und danach ein Medikament ablegen. Jetzt musst du den guten Mann nur noch gepflegt um die Ecke bringen und kannst dir dann das Medikament krallen.

### Alle Gegner:

Um alle Gegner im Mehrspielermodus freizuschalten, musst du Folgendes eingeben: oben, unten, unten, rechts, rechts, links, links, links, links, danach C-oben gedrückt halten und Start.

## Flammenwerfer:

Wähle Thunder im Mehrspieler-Modus aus. Drücke die R-Taste und anschließend die B-Taste.

## Levelwahl:

Drücke oben, unten, unten, rechts, rechts, rechts, links, links, links, links, C-unten + Start.

## Alle Waffen und maximale Energie:

Drücke C-rechts, C-links, C-rechts, C-links, C-unten, C-oben, C-unten, C-oben, L + Start.

## Alle Schüsse tödlich:

C-links, C-rechts, C-links, C-rechts, C-oben, C-unten, C-oben, C-unten, L + Start. (Vorsicht: „Alle-Schüsse-tödlich“ gilt auch für deine Gegner!)

## Perfect Dark

### Alle-Waffen-Cheat:

Die meisten Cheats in Rares Meisterwerk bedürfen schon einer spielerischen Meisterleistung, um freigeschaltet zu werden. Aber wohl kaum eine der Anforderungen ist dermaßen unverschämt hoch wie die in den Skedar-Ruinen. Kein Wunder, immerhin geht es hier um den Cheat mit dem größten Fun-Faktor. Wenn du auch nach dem x-ten Versuch einfach nicht an die 5:31 Minuten-Grenze rankommst werden dir vielleicht diese Tipps weiterhelfen.

### 1. Waffenstillstand:

Du hast keine Zeit, die Skedar-Truppen aufs Korn zu nehmen. Wenn überhaupt, solltest du nur im Rennen oder im Rückwärtslaufen feuern. Versuche besser, den Skedar auszuweichen, indem du die Strafe-Funktion nutzt (das funktioniert am besten mit einer Doppelcontroller-Steuerung).

### 2. Ohne Phönix läuft gar nix:

Falls du es noch nicht wusstest: Wenn du alle 5 Pfeiler in den Ruinen zerstörst (3 mit den Trackern,

die restlichen beiden mit dem Granatwerfer), warten bei der Schlucht zwei Phönixe auf dich. Die beiden Waffen werden dir im 2. Teil des Levels gute Dienste leisten und du stellst sie am besten sofort auf Explosiv-Munition ein. Sämtliche Skedar, die dir zur Schlucht folgen, werden dir übrigens nichts tun, wenn du genau an der Klippe stehst.

### 3. Pack die Callisto aus:

Erstens ist die Callisto wesentlich durchschlagskräftiger als die Falcon und damit für den ersten Teil des Levels besser geeignet, und zweitens musst du mit der Munition für die Falcon später die beiden Phönixe füttern. Deswegen solltest du sie besser nicht verschwenden.

### 4. Spring über die Schlucht:

Nimm einfach Anlauf und springe über die Schlucht auf die andere Seite. So lässt sich der lange Weg über die Klippen vermeiden und du wirst einige wertvolle Sekunden sparen.

### 5. Die Gänge:

Hier wirst du von vielen kleinen Skedar angegriffen. Mit der Falcon oder der Callisto wirst du bei diesen lästigen Kreaturen schlechte Karten haben, mit der doppelten Phönix bist du hier sehr viel besser bedient.

### 6. Die geheime Skedar-Armee:

Hier wird eine Vorentscheidung um Erreichen oder Nichterreichen des Zeitlimits getroffen. Nach längerem Spielen bin ich der Meinung, dass es zwei gute Möglichkeiten zur Bewältigung dieser Stelle gibt. Entweder merkst du dir die Reihenfolge, in der sich die kleinen Kammern der Skedar-Krieger öffnen, und erwartest jeden Einzelnen von ihnen vor seiner Kammer bereits mit einer geladenen Callisto, oder du gehst, sobald dein Charakter zu sprechen beginnt, sofort wieder durch die Doppeltür nach draußen undfeuerst den anrennenden Skedar von draußen Phönix-Explosivmunition vor die Füße. Wenn die Skedar vernichtet sind, geht es ab zu ihrem...

### 7. Boss:

Hier gilt das Motto: „Friss oder stirb!“ Um hier möglichst schnell zu sein, solltest du den Skedar-König mit den Phönixen bearbeiten, bis er unter der Steininformation steht. Die Steine selbst schießt du am besten mit der Callisto herunter, die Phönixe sind dafür zu langsam. Es wäre besser, wenn du den Wechsel zwischen Phönix und Callisto im Pausenmenü vornimmst, da dich ein kleiner Verdrücker während der manuellen Waffenwahl Zeit, Nerven und das Leben kosten kann.

## Pokémon Puzzle

Beginne ein Spiel im Very Hard Mode. Halte, während die Spieleinstellungen erscheinen, nachdem du dich für einen Namen entschieden hast, Z gedrückt und drücke L, L, A und B. Der Extra Hard Mode ist jetzt aktiv. Du kannst ihn auch ohne diesen Cheat freispielen, indem du den Hard-Modus vollkommen durchzockst.

## Pokémon Snap

### Die drei Vögel finden:

Arktos, Zapdos und Lavados befinden sich jeweils in einem Ei. Du findest die drei Eier an folgenden Stellen:

1. Der erste Vogel (Lavados) ist leicht zu finden. Das Ei liegt im Lava-Areal und du kannst es eigentlich kaum übersehen. Bewirf das Ei mit Futter oder sonst irgendetwas, damit nach einiger Zeit ein Lavados aus der Lava auftaucht.
2. Um Zapdos zu finden, musst du ein Pikachu mit Äpfeln zu dem Ei im Tunnel locken. Jetzt musst du auf der Flöte spielen und Pikachu wird das Ei für dich knacken.
3. Der letzte Vogel (Arktos) befindet sich im dritten Abschnitt des Höhlen-Levels. Dort fliegt ein Zubat mit einem Pikachu durch die Gegend. Bewirf das Pikachu so lange, bis es herunterfällt. Um wieder in die Luft zu gelangen, wird der kleine gelbe Kerl jetzt Luftballons benutzen. Lauf in der Zwischenzeit zu

dem Arktos-Ei, das dann vom Pikachu aufgebrochen wird. Arktos kannst du mit der Flöte wecken. Er wird sich dann Pikachu schnappen und mit ihm eine kleine Luftreise antreten.

## **Pummeluff retten:**

Im fünften Level werden drei Pummeluffs von einigen Pokémon durch die Gegend gejagt. Bewirf die Jäger so lange, bis sie die harmlosen Pummeluffs in Ruhe lassen. Wenn du sie alle drei von ihren Peinigern erlöst hast, singen sie zum Dank am Ende des Levels ein Lied für dich.

## **Geister-Fotos:**

Du musst in den ersten Tunnel gehen und das violette Licht fotografieren. Wenn du das Foto entwickelst, befindet sich eines der drei Geister-Pokémon (Gengar, Alpollo, Nebulak) auf dem Bild.

## **Glurak finden:**

Am Ende des Lava-Levels sitzt ein kleines Glumanda an einem Lavasee. Bewirf das Feuer-Pokémon mit einem Apfel, so dass es in das Feuer fällt. Keine Angst, ihm wird nichts passieren. Es verwandelt sich durch dieses kleine Bad lediglich in einen Glurak.

## **Glutexo-Gruppenbild:**

Geh zu der Stelle mit dem Ei und bewirf es. Daraufhin kannst du ein Glutexo beobachten, das nach Verstärkung ruft. Wenn du nun etwas wartest, kannst du die Gruppe fotografieren. Für dieses Bild wird sich der Professor mit Sicherheit nicht lumpen lassen.

## **San Francisco Rush 2049**

Hier eine kleine Tabelle, die dir verrät, wie viele Punkte bzw. Kills für das Freischalten bestimmter Strecken benötigt werden. Viel Spaß beim Ausprobieren!

## **Disco-Kurs:**

Wenn du 100.000 Punkte im Stunt-Modus erreichst, wird der Disco-Kurs freigeschaltet.

## **Oasis-Kurs:**

Wenn du 250.000 Punkte im Stunt-Modus erreichst, wird der Oasis-Kurs freigeschaltet.

## **Warehouse-Kurs:**

Wenn du 500.000 Punkte im Stunt-Modus erreichst, wird der Warehouse-Kurs freigeschaltet.

## **Obstacle-Kurs:**

Wenn du 1.000.000 Punkte im Stunt-Modus erreichst, wird der Obstacle-Kurs freigeschaltet.

## **Downtown-Arena:**

Wenn du 100 Kills im Battle-Modus erreichst, wird die Downtown-Kampfarena freigeschaltet.

## **Plaza-Arena:**

Wenn du 250 Kills im Battle-Modus erreichst, wird die Plaza-Kampfarena freigeschaltet.

## **Roadkill-Arena:**

Wenn du 500 Kills im Battle-Modus erreichst, wird die Roadkill-Kampfarena freigeschaltet.

## **Arena 8:**

Wenn du 1000 Kills im Battle-Modus erreichst, wird die Kampfarena 8 freigeschaltet.

## **Verstecktes Cheatmenü:**

Um das Cheatmenü freizuschalten, musst du im Hauptmenü den Optionseintrag markieren und L + R + Z + C-oben + C-rechts drücken. Und schon erscheint im unteren Abschnitt das Cheatmenü.

## **Keine Schäden:**

Begib dich ins Cheatmenü und wähle die Unbesiegbareitsoption. Gib C-rechts, L, R, R, L ein. Jetzt musst du C-links und C-unten halten und noch einmal Z drücken. Schon ist dein Wagen bis unter die Felgen gepanzert.

## **Autos tunen:**

Begib dich ins Cheatmenü und wähle „All Parts“ an.

Halte die Tasten R und L gedrückt. Jetzt musst du zusätzlich noch Z drücken und gleich darauf alle Tasten loslassen. Als Nächstes musst du C-unten, C-oben, C-links, C-rechts drücken. Zu guter Letzt hältst du noch einmal R und L und drückst Z. Jetzt wird der Tuning-Cheat freigeschaltet und du kannst aus jedem Mittelklassewagen in null Komma nix ein Rennauto basteln. (Wenn das im echten Leben nur auch so einfach wäre...)

## Tony Hawk's Skateboarding

### Andrew Reynolds:

|                        |                       |
|------------------------|-----------------------|
| Runter, Runter, C-Oben | Heelflip to Burnslide |
| Hoch, Runter, C-Rechts | Backflip              |
| Links, Links, Viereck  | Triple Kickflip       |

### Bob Bornquist:

|                        |                  |
|------------------------|------------------|
| Rechts, Rechts, C-Oben | One Footed Smith |
| Hoch, Runter, C-Rechts | Backflip         |

### Bucky Lasek:

|                          |                      |
|--------------------------|----------------------|
| Runter, Hoch, C-Links    | Varial Heelflip Judo |
| Links, Rechts, C-Rechts  | Fingerflip Airwalk   |
| Rechts, Rechts, C-Rechts | Kickflip Mc Twist    |

### Chad Muska:

|                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| Runter, Hoch, C-Rechts  | Frontflip            |
| Rechts, Runter, C-Oben  | One Foot 5-0 Thumpin |
| Rechts, Rechts, C-Links | 360 Shove it Rewind  |

### Elisa Streamer:

|                         |              |
|-------------------------|--------------|
| Links, Runter, C-Rechts | Judo Madonna |
| Hoch, Runter, C-Rechts  | Backflip     |
| Links, Links, C-Oben    | Primo Grind  |

### Geoff Rowly:

|                         |                 |
|-------------------------|-----------------|
| Links, Rechts, C-Oben   | Darkslide       |
| Hoch, Runter, C-Rechts  | Backflip        |
| Rechts, Runter, C-Links | Double Hardflip |

### Jamie Thomas:

|                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| Hoch, Hoch, C-Oben     | One Footed Nosegrind |
| Links, Runter, C-Links | 540 Flip             |
| Runter, Hoch, C-Rechts | Frontflip            |

### Kareem Campbell:

|                        |                    |
|------------------------|--------------------|
| Links, Rechts, C-Links | Kickflip Underflip |
| Runter, Hoch, C-Rechts | Frontflip          |
| Hoch, Runter, C-Oben   | Casper Slide       |

### Officer Dick:

|                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| Runter, Hoch, C-Rechts | Yehaaw Frontflip    |
| Links, Links, C-Rechts | Assume The Position |
| Links, Rechts, C-Oben  | Neackbreak Grind    |

### Rune Gylfberg:

|                          |                   |
|--------------------------|-------------------|
| Links, Rechts, C-Rechts  | Christ Air        |
| Rechts, Rechts, C-Rechts | Kickflip Mc Twist |
| Hoch, Runter, C-Links    | Front-Backflip    |

### Tony Hawk:

|                          |                   |
|--------------------------|-------------------|
| Rechts, Rechts, C-Rechts | Kickflip Mc Twist |
| Links, Links, C-Links    | 540 Board Varial  |
| Runter, Rechts, C-Links  | 360 Flip to Mute  |
| Rechts, Runter, C-Rechts | The 900           |

### Cheatmenü:

Du musst während des Spiels ins Pausenmenü gehen und dann die L-Taste drücken, um das Cheatmenü aufzurufen. Dann kannst du im Cheatmenü folgende Tastenkombinationen eingeben:

### Immer volle Spezialleiste:

C-Unten, C-Oben, C-Rechts, Unten, Oben, Rechts

### Levelwahl:

C-Oben, Rechts, Oben, C-Links, C-Oben, Links, Oben, C-Links, C-Oben

### Alles anwählbar:

C-Rechts, Rechts, Oben, Unten, C-Rechts, Rechts, Oben, C-Links, C-Oben

## Zeitlupe:

C-Links, Links, Oben, C-Links, Links

Veränderte Schattierung    WHATSATEXTUREMAP  
Blackout-Modus            LIGHTSOUT

## Turok: Rage Wars

### Cheatmenü:

Um in das Cheatmenü zu gelangen, brauchst du lediglich die Taste Z im Titelsbildschirm zu drücken.

### Zusätzliche Charaktere im Multiplayer-Modus:

Um zusätzliche Charaktere im Multiplayer-Mode zu erhalten, musst du Spieler 1 im Trial-Modus als Turok schlagen. Dadurch wird ein weiterer Charakter für den 1-Player-Trial-Modus freigeschaltet. Bei jeder Wiederholung dieses Vorgangs wird ein weiterer Charakter im Multiplayer-Modus erscheinen.

### Unverwundbarkeit:

Pausiere das Spiel und drücke die Tasten Oben, Oben, Unten, C-Oben, C-Oben, C-Unten, C-Oben. Wenn Turok den viel sagenden Satz „I will never die“ ausspricht, hat der Cheat geklappt.

## Turok 2: Seeds of Evil

### Big Cheat:

Durch dem Spruch „BEWAREOBLIVIONISATHAND“ lassen sich alle Cheats im Spiel anwählen.

Diese Cheats müssen im Cheatmenü (Pausenmenü) eingegeben werden:

### Cheat      Wirkung

|                        |              |
|------------------------|--------------|
| Große Köpfe            | UBERNOODLE   |
| Stock-Modus            | HOLASTICKBOY |
| Große Füße und Hände   | STOMPEN      |
| Feind mit kleinem Kopf | PIPSQUEAK    |
| Tinten-Modus           | IGOTABFA     |
| Juans Cheat            | HEEERESJUAN  |
| Babyface-Cheat         | AAHG00       |

### Speicherprobleme?

Gehörst du auch zu der leider recht großen Gruppe von Turok 2-Spielern, die versucht haben, einen Turok 2-Spielstand auf einem Dritthersteller-Pak zu speichern? Und wurde dir dann (genau wie mir) am nächsten Spieltag die ruhmreiche Aufgabe zuteil, trotz des mühsam erarbeiteten Spielstands noch einmal von vorne anfangen zu dürfen, weil dein Controller Pak bei der Dateigenerierung offenbar einen kleinen Aussetzer hatte? Wer genug davon hat, dass jede Speichergenerierung zu einem heitern Fifty-Fifty-Glücksspiel verkommt, sollte mal Folgendes versuchen: Gehe zu irgendeinem Save-Point und speichere ganz normal dein Spiel auf dem Controller Pak. Verlasse danach den Save-Point, um ihn gleich darauf noch einmal zu betreten. Tue jetzt so, als wolltest du erneut dein Spiel speichern, UND ZWAR über dem alten Spielstand! Bevor du das Überschreiben des alten Spielstandes endgültig bestätigst, musst du dir die Informationen über den zu überschreibenden Spielstand genau ansehen. Wenn der Turok 2-Spielstand nicht näher definiert ist, ist die Chance sehr groß, dass das Controller Pak Mist gebaut hat und du beim nächsten Laden wieder in die Röhre schaust. Jetzt kannst du den Spielstand endgültig überschreiben. Wenn der zu überschreibende Spielstand allerdings mit detaillierten Informationen (z.B. gespielte Zeit) versehen ist, sollte alles in Ordnung sein. Du musst dann das Überschreiben des alten Spielstandes abbrechen und kannst das N64 ruhigen Gewissens ausschalten. Es ist gut möglich, dass du mehrere Versuche brauchst, bis dir ein detaillierter Spielstand angezeigt wird. Überschreibe den Speicher also so oft, bis du dieses Ziel erreicht hast.

## Turok 3: Shadow of Oblivion

Folgende Cheats musst du im "Secrets"-Bildschirm eingeben:

### Cheat Wirkung

EULE, BÄR, EULE, KÄFER (grün), FALKE, EULE

### Alle Waffen

LACHS, ELCH, STIER, SCHLANGE, ADLER, LACHS

### Unendlich Munition

ECHSE, LIBELLE, STIER, BÄR, WOLF, ADLER

### Alle Schlüssel

RABE (lila), LACHS, ADLER, BÄR, ECHSE, HASE

### Unverwundbarkeit

ECHSE, ECHSE, LIBELLE, PFERD, ECHSE, KOJOTE

### Große Hände und Füße

PUMA, WOLF, SCHLANGE, HASE, ECHSE, KOJOTE

### Große Köpfe

HASE, EULE, ECHSE, ELCH, LACHS, HASE

### Sauberer Bildschirm

ELCH, ELCH, ELCH, ELCH, ELCH, ELCH

### Credits

LIBELLE, STIER, HASE, LACHS, ADLER, HASE

### Keuchen

ECHSE, LACHS, INSEKT, LACHS, WOLF, LIBELLE

### Gouraud

ECHSE, ELCH, ADLER, EULE, LACHS, PFERD

### Kopflos

SCHLANGE, STIER, SCHLANGE, FROSCH, BÄR,

ELCH **Mannequin**

HASE, EULE, PFERD, INSEKT, BÄR, BÄR

### Menü-Wahnsinn

LÖWE, PFERD, ELCH, FISCH, LÖWE, FALKE (rot)

### Feder & Tinte Modus

PFERD, ADLER, SCHLANGE, PUMA, INSEKT,

LACHS **Stick**

FROSCH, FROSCH, LACHS, INSEKT, WOLF, PUMA

### Winzig

FROSCH, ELCH, PFERD, LIBELLE, WOLF, HASE

### Warp-Level 1

EULE, EULE, PFERD, ELCH, ELCH, ELCH

### Warp-Level 2

EULE, HASE, BÄR, INSEKT, FROSCH, PUMA

### Warp-Level 3

BÄR, PFERD, RABE, ADLER, PFERD, KOJOTE

### Warp-Level 4

BÄR, LIBELLE, PFERD, BÄR, FROSCH, ELCH

### Warp-Level 5

## Zelda: Majora's Mask

### 12-Stunden-Zeitraffer rückwärts:

Spiele einfach das Lied der Zeit und gib dabei jede Note doppelt ein.

### Zeit vergeht langsamer:

Spiele das Lied der Zeit rückwärts.

### Am dritten Tag 72 Stunden zurückreisen:

Spiele am dritten Tag das Lied der Zeit und antworte mit „Ja“, wenn du gefragt wirst, ob das Spiel gespeichert werden soll.

### Käfer statt Bohnen:

Um bestimmte geheime Zugänge zu öffnen, kannst du öfters auch Käfer statt Bohnen benutzen. Die kleinen Tierchen verstecken sich gern unter Felsen. Achte nur darauf, dass es regnet, sonst wollen die Käfer nicht.

Hier kannst du die Fundorte der verschiedenen Masken nachlesen:

### Deku-Maske:

Du erhältst die Maske, wenn du das Lied der Befreiung spielst. Das findet am Eingang der Stadt beim Maskensammler statt.

### Feen-Maske:

Gehe zum Feenbrunnen und sprich mit der Fee, die Probleme mit dem Horror-Kid hat. Danach geht's nonstop zum Waschplatz. Dort sammelst du die Feen ein, die sich über dem Wasser befinden. Die musst du dann nur noch zur Fee beim Feenbrunnen bringen.

## **Bremen-Maske:**

Sprich in der Nacht den Mann am Waschplatz an.

## **Kafeis Maske:**

Sprich am ersten oder zweiten Tag mit der Frau des Bürgermeisters. Die Maske wird dir helfen, ihren Sohn Kafei zu finden.

## **Schweine-Maske:**

Lauf einfach dem Butler der Deku-Prinzessin hinterher, um die Schweinemaske zu erhalten.

## **Goron-Maske:**

Wenn du Dromani III das Lied der Befreiung vorspielst, wirst du mit dieser Maske belohnt.

## **Zora-Maske:**

Auf deiner Reise wirst du einen Zora treffen, der gerade zu ertrinken (!) droht. Hilf ihm und er wird sich erkenntlich zeigen.

## **Kabums-Maske:**

Am ersten Tag um Mitternacht in der Nordstadt holst du dir die Beute des Diebes und hilfst damit der alten Dame über die Runden. Sie schenkt dir dafür diese Maske.

## **Hasenmaske:**

Gehe früh am dritten Tag zum Hühnerstall und spiel den Viechern den Marsch der Bremen-Maske vor. Nach einer kurzen Zeit sollten dir 10 kleine Küken hinterherlaufen, die, nachdem sie alle vollzählig sind, zu großen Hühnern werden. Rede dann mit dem Hühnerfan, um die Maske zu erhalten.

## **Maske der Wahrheit:**

Gehe zuerst zu dem Spinnenhaus im Sumpf. Zünde einen Dekustab an und laufe in das Netz, um hineinzugelangen. Wenn du drin bist, wirst du auf eine Kreatur treffen. Rede mit ihr und sie wird dir etwas über Skultulas erzählen. Als Nächstes suchst du 30 Spinnen, machst sie platt und sammelst die Skultulas ein. Wenn du sie dann zurück zu der

Kreatur bringst, erhältst du zum Dank die Maske der Wahrheit.

## **Don Geros Maske:**

In den Bergen befindet sich ein frierender Gorone. Wenn du ihm etwas Essbares vorbeibringst, wird er sich sicher darüber freuen.

## **Fels-Maske:**

Wenn du Epona besitzt, kannst du diese Maske im Osten der Stadt bekommen. Suche hinter den ersten zwei Zäunen von Shiro. Aber Vorsicht: Sie ist gut versteckt!

## **Postmütze:**

Gibst du am letzten Tag dem Postboten den Eilbrief für Kafeis Mutter, wird er ihn als seinen letzten Auftrag zustellen. Er will die Stadt verlassen und schenkt dir deswegen seine Postmütze.

## **Romanis Maske:**

Wenn du die Milch vor den Langfingern rettest, bekommst du die Romani-Maske als Dankeschön.

## **Kamanos Maske:**

Nördlich der Stadt kannst du nach Mitternacht den Tänzer Kamano sehen. Mache einen kleinen Satz über die Mauer und gib das Lied der Befreiung zum Besten, um die Maske zu erhalten.

Hier kannst du die Fundorte der magischen Flaschen nachlesen.

### **1. Flasche:**

Gehe zum Magieladen im Sumpf. Die Verkäuferin bittet dich, ihrer Schwester zu helfen. Daraufhin bekommst du eine Flasche mit einem roten Trank, den du abgeben musst. Die Flasche kannst du danach behalten.

### **2. Flasche:**

Die zweite Flasche ist im Schneetempel verborgen. Du bekommst sie, nachdem du den Endgegner besiegt hast, indem du eine Bombe auspackst und

den maroden Block im Gebiet mit den Brücken wegsprengst. Jetzt musst du noch das Rennspiel bewältigen und die Flasche Nr. 2 gehört dir.

### **3. Flasche:**

Gehe um 2 Uhr in der 1. Nacht zu Romanis Ranch. Folge ihm und gehe danach gleich wieder nach draußen. Warte, bis einige fliegende Untertassen (!) angefliegen kommen, und vernichte sie Hightech-mäßig mit Pfeil und Bogen. Wenn du das bis 5:30 Uhr geschafft hast, bekommst du die 3. Flasche.

### **4. Flasche:**

Klettere im zweiten Teil des Hafens über alle Palmen und Plattformen bis zu einer Höhle hinauf. Als Zora-Link musst du dann ins Wasser hechten und den Biber und seinen Bruder abfertigen. Als Nächstes musst du in je 2 Minuten 20 und 25 Ringe passieren. Dann erhältst du die vierte Flasche.

### **5. Flasche:**

Begib dich in der dritten Nacht zum Ikana-Friedhof. Dort wirst du ein Grab sehen können, um das viele Skelette tanzen. Öffne es und gehe dann durch die Räume, bis du den Totengräber gefunden hast. Rede mit ihm und folge ihm dann. Wenn du ihn durch die Gegend führst, fängt er an zu graben. Gehe mit ihm zur höchsten Ebene und führe ihn über die gelben Rechtecke. Nachdem 3 kleine Geister erscheinen, schaut auch ihr größerer Bruder vorbei. Zeig ihm, was Sache ist, und die Flasche ist dein.

### **6. Flasche:**

Hierfür brauchst du die Express-Mail. Gehe mit ihr am dritten Tag um 18 Uhr zur Milchbar und gib den Brief Kafeis Mutter. Dadurch erhältst du die letzte Flasche.

## **Zelda: Ocarina of Time**

### **Zusätzliche Flasche:**

Wenn du in einem Feenbrunnen bist, kannst du dir eine zusätzliche Flasche mit einer Fee holen. Dazu

musst du Folgendes tun: Wähle zuerst eine leere Flasche aus und belege einen der C-Knöpfe mit ihr. Nähere dich anschließend einer Fee. Wenn Link jetzt die Flasche auspackt, um die Fee zu fangen, drücke schnell die Start-Taste und wähle anstatt der leeren Flasche irgendeinen Gegenstand aus, DEN DU WÄHREND DES GANZEN SPIELS NICHT MEHR BRAUCHST! Die Deku-Nüsse wären z.B. eine gute Wahl. Wenn du das Menü wieder verlässt, sollte die Meldung erscheinen, dass Link eine Flasche mit einer Fee hat. Doch Vorsicht: Die Gegenstände, die du gegen eine Fee tauschst, bekommst du nicht wieder zurück, weshalb du mit diesem Trick sehr vorsichtig sein solltest.

### **Epona:**

Wer ein echter Krieger ist, der braucht auch sein eigenes Schlachtross! Um ein Pferd zu bekommen, musst du als Erwachsener zur Lon-Lon-Farm gehen. Dort sprichst du an der Koppel mit Basil und reitest für 20 Rubine. In der Koppel spielst du Eponas Lied und steigst auf, wenn sie sich vor dich stellt. Dann redest du noch einmal mit Basil, der dich zu einem Wettrennen um 50 Rubine auffordert. Natürlich nimmst du an und versuchst, ihn zu besiegen. Am einfachsten gelingt das, wenn du gleich am Anfang den Möhrenturbo nutzt und ihn so kein einziges Mal überholen lässt. Ist Basil bezwungen, fordert er eine Revanche. Gewinnst du auch diese, bekommst du Epona. Allerdings will Basil das edle Tier nicht so einfach rausrücken und schließt kurzerhand die Koppel. Spring mit Epona über den Zaun neben Basil. Ab jetzt kannst du Epona mit ihrem Lied rufen. Auf dem Rücken der Stute kommst du nicht nur sehr schnell durch Hyrule, sondern kannst auch über Hindernisse springen. Außerdem kann Epona alle kleineren Gegner zertrampeln! Lenk die Stute einfach über deine Gegner, und schon machen sie Bekanntschaft mit ihren harten Hufen.

### **Die eigene Kuh:**

Wenn du Epona schon gewonnen hast, reitest du zur Lon-Lon-Farm und redest mit Malon. Starte den

Hindernislauf und bewältige ihn in unter 50 Sekunden. Wenn dir das gelungen ist, findest du ab jetzt in deinem Haus im Kokiri-Dorf eine eigene Kuh. Die bringt nicht nur ein wenig ländliches Ambiente in die vier Wände, sondern kann auch gemolken werden.

## Maskentausch:

| Maske         | Tauschort                                                                          |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Fuchsmaske:   | Beim Wächter in Kakariko.                                                          |
| Schädelmaske: | Beim Jungen links in den Verlorenen Wäldern.                                       |
| Geistermaske: | Bei dem Jungen auf dem Friedhof.                                                   |
| Hasenohren:   | Südwestlich der Lon-Lon-Farm sitzt nachts ein Mann, der die Hasenohren haben will. |

## Der Goronen-Zweihänder:

Du musst folgende Tauschgeschäfte als erwachsener Link abwickeln:

| Gegenstand                    | Tauschort                                          |
|-------------------------------|----------------------------------------------------|
| Weißer Hahn                   | Benutze ihn bei Talon, in dem Haus in Kakariko.    |
| Blaues Huhn                   | In den Verlorenen Wäldern links dem Mann geben.    |
| Schimmelpilz                  | Den will die Hexe im Hexenladen von Kakariko.      |
| Modernermedizin               | Dem Mädchen in den Verlorenen Wäldern links geben. |
| Säge                          | Die kann der Zimmermann im Gerudo-Tal gebrauchen.  |
| Zerbrochenes Biggoron-Schwert | Zu Biggoron bringen.                               |
| Notiz                         | Die ist für König Zora bestimmt.                   |
| Glottfrosch                   | Zum Labor am See bringen (Zeitlimit: 3 Minuten)    |
| Augentropfen                  | Zu Biggoron bringen (Zeitlimit: 4 Minuten).        |

Nach drei Tagen hat der Schmied das Langschwert fertig, die Hymne der Sonne kann das Warten ein wenig verkürzen.

## Die 6 Feen:

1. Auf dem Todesberg, bei der Eule links den Felsen sprengen. Du bekommst die Wirbelattacke (als Kind).
2. Beim Schloss von Hyrule den Stein hochjagen. Als Belohnung gibt es das Feuerinferno (als Kind).
3. Bei Zoras Quelle musst du die Wand auf der Plattform sprengen um Farores Donnersturm zu finden (als Kind).
4. Im Todeskrater musst du über die gesamte Brücke. Entferne die Steine mit dem Hammer. Der Lohn der Mühen ist ein größerer Zauberbalken (als Erwachsener).
5. Beim Wüstenkoloss musst du bei den 2 Palmen eine Wand sprengen. Du bekommst Nayrus Umarmung.
6. In Ganons Schloss musst du mit dem Titanarmband den Stein bewegen, um mehr Lebensenergie zu erhalten.

## Die Eispeile:

Finde in der Gerudo-Trainingsarena alle Schlüssel und öffne die Türen, um die Eispeile zu bekommen.

## Die Feuerpeile:

Nachdem du den Wassertempel bewältigt hast, spielst du die Serenade des Wassers. Nun stellst du dich auf den Stein, auf dem die Geschichte über den Pfeil und die Morgensonne steht. Sobald die Morgensonne aufgeht, schießt du einen Pfeil hinein. Auf der Plattform mit den zwei Säulen erscheinen nun die Feuerpeile.

## Die vier Flaschen:

1. Begib dich als Kind zur Lon-Lon-Farm, durch die erste Tür links, rede mit Talon und such die drei Superhähne.
2. Bringe der Frau in Kakariko alle Hühner zurück.
3. Suche als Kind im Hylia-See den Eingang zu Zoras Reich ab.
4. Sammele alle 10 Nachtschwärmer und bring sie nach Hyrule.

**Skulltulas:**

Hier eine Liste mit den Belohnungen, die du für eingesammelte Skulltulas bekommst:

| <b>Anzahl</b> | <b>Belohnung</b>       |
|---------------|------------------------|
| 10:           | 200-Rubine-Börse       |
| 20:           | Stein des Wissens      |
| 30:           | 500-Rubine-Börse       |
| 40:           | Krabbelminen           |
| 50:           | Herzteil               |
| 100:          | jämmerliche 200 Rubine |

# NINDEX

Eine komplette Übersicht aller von uns getesteten N64-Spiele.

★ Die mit einem Stern gekennzeichneten Spiele waren bei Drucklegung nur über den Importweg erhältlich.

☉ Diese Spiele sind in Nintendos Player's Choice-Reihe erschienen.

🏆 Alle Spiele über 90% bekommen unseren big.N-Award.

|                  |   |     |             |   |     |
|------------------|---|-----|-------------|---|-----|
| Action           | = | ACT | Rennspiel   | = | RSP |
| Adventure        | = | ADV | Rollenspiel | = | RPG |
| Beat'em-Up       | = | BEU | Shoot'em-Up | = | SEU |
| Geschicklichkeit | = | GSK | Simulation  | = | SIM |
| Jump'n'Run       | = | JNR | Sportspiel  | = | SPS |
|                  |   |     | Strategie   | = | STG |

| SPIEL                              | SPIELER | GENRE | RUMBLE<br>PAK | EXPANSION<br>PAK | NUMMER | WERTUNG | WIR SAGEN...                                        |   |
|------------------------------------|---------|-------|---------------|------------------|--------|---------|-----------------------------------------------------|---|
| 1080° Snowboarding                 | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 11/98  | 90%     | So schön war Snowboarding nie!                      | 🏆 |
| A Bug's Life                       | 1       | JNR   | ●             | —                | 2/00   | 60%     | Banjo krabbelt besser!                              |   |
| Aero Gauge                         | 1-2     | RSP   | —             | —                | 3/98   | 47%     | Weltraum-Racing in der Mülltonne! Urks!             |   |
| Aerofighters Assault               | 1-2     | ACT   | ●             | —                | 1/98   | 41%     | Tiefflug in Sachen Niveau.                          |   |
| Air Boarder 64                     | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 5/98   | 89%     | Sehr spaßiges Rennen auf Hoverboards.               |   |
| All-Star Baseball 2000             | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 6/99   | 93%     | Astreines Spiel noch einmal verbessert!             | 🏆 |
| All-Star Baseball '99              | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 7/98   | 91%     | Rassige Baseball-Simulation.                        | 🏆 |
| All-Star Baseball 2001*            | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 5/00   | 90%     | Baseball, wie er schöner kaum sein kann.            | 🏆 |
| All Star Tennis                    | 1-4     | SPS   | —             | —                | 4/99   | 70%     | Greife lieber zu Let's Smash!                       |   |
| Armorines: Project S.W.A.R.M.      | 1-4     | SEU   | ●             | ●                | 1/00   | 65%     | SF-Turok für Anspruchslose.                         |   |
| Army Men: Air Combat*              | 1-4     | ACT   | —             | —                | 9/00   | 72%     | Kurzlebiges Geballere ohne Tiefgang!                |   |
| Army Men: Sarge's Heroes           | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 12/99  | 56%     | Dann lieber richtige Spielzeugsoldaten.             |   |
| Army Men: Sarge's Heroes 2*        | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 11/00  | 46%     | Gute Idee, schlechte Umsetzung.                     |   |
| Art of Fighting Twin*              | 1-2     | BEU   | —             | —                | 13/97  | 72%     | Niedliche Charaktere, schwaches Spiel.              |   |
| Asteroids Hyper 64                 | 1-4     | SEU   | ●             | —                | 2/00   | 61%     | Diese Neuauflage hätte man sich sparen können.      |   |
| Augusta Masters '98                | 1-2     | SPS   | —             | —                | 9/98   | 25%     | Golf, gar nicht schmackhaft!                        |   |
| Automobili Lamborghini             | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 1/98   | 80%     | Tolles Rennspiel mit heißen Flitzern.               |   |
| Bakuretsu Muteki Bangaioh*         | 1       | SEU   | ●             | —                | 2/00   | 75%     | Außergewöhnliche 2D-Ballerorgie.                    |   |
| Banjo-Kazooie                      | 1       | JNR   | ●             | —                | 7-8/98 | 94%     | Absoluter Knaller! Bestes Jump'n'Run!               | 🏆 |
| Banjo-Toonie*                      | 1-4     | JNR   | ●             | ●                | 1/01   | 92%     | Top-Spiel mit vielen neuen Ideen.                   | 🏆 |
| Bassmasters 2000*                  | 1-2     | SIM   | ●             | ●                | 3/00   | 72%     | Ebenso innovativ wie sinnlos.                       |   |
| Battle Phoenix*                    | 1-2     | GSK   | ●             | —                | 10/98  | 32%     | Lass diese Kugel besser nicht rollen...             |   |
| Battletanx                         | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 2/99   | 55%     | Panzerfahren zum Abgewöhnen!                        |   |
| Battletanx: Global Assault         | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 12/99  | 67%     | Nur wenig besser als der Vorgänger.                 |   |
| Battlezone: Rise of the Black Dogs | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 5/00   | 62%     | Ganz sicher kein großer Schritt für die Menschheit. |   |
| Beetle Adventure Racing            | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 5/99   | 90%     | Die Beetles sind los!                               | 🏆 |
| Big Mountain 2000*                 | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 1/01   | 59%     | Zu spät und veraltet.                               |   |
| Bio Freaks                         | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 7/98   | 82%     | Brutal und intelligent zugleich.                    |   |
| Blast Corps                        | 1       | ACT   | —             | —                | 6-7/97 | 82%     | Originelle und brillant präsentierte Action.        |   |
| Blues Brothers 2000                | 1-2     | JNR   | ●             | —                | 9/00   | 73%     | Seichtes Gehüpfe mit Musikbonus!                    |   |
| Body Harvest                       | 1       | ACT   | ●             | —                | 12/98  | 83%     | Guter RPG-Shooter mit viel Nebel.                   |   |
| Bombberman 64                      | 1-4     | ACT   | —             | —                | 13/97  | 81%     | Klassiker im 3D-Gewand. Na ja...                    |   |
| Bombberman 64: Second Attack*      | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 7-8/00 | 79%     | Kein Muss, aber ein gutes Party-Game.               |   |
| Bombberman Hero                    | 1       | ACT   | ●             | —                | 1/99   | 49%     | Versaubeutelter Ableger der Serie.                  |   |
| Bottom of the 9th                  | 1-2     | SPS   | —             | —                | 7/99   | 69%     | Greif dir einen anderen Schläger...                 |   |
| Box Champions                      | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 12/99  | 66%     | Der Schlag ging ins Leere.                          |   |
| Brave Spirits Wrestling*           | 1-4     | SPS   | —             | —                | 5/98   | 70%     | In Sachen Wrestling gibt es Besseres.               |   |
| Brunswick Circuit Pro Bowling*     | 1-4     | SPS   | —             | —                | 3/00   | 79%     | Ein wirklich guter Wurf.                            |   |
| Buck Bumble                        | 1-2     | ACT   | ●             | —                | 10/98  | 88%     | Ein außergewöhnliches Shoot'em-Up.                  |   |
| Bust-A-Move 2                      | 1-2     | GSK   | —             | —                | 7/98   | 88%     | Tolles Puzzle-Spiel mit Langzeitmotivation.         |   |
| Bust-A-Move 3DX                    | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 2/99   | 90%     | Vor Wut wirst du hier nicht platzen!                | 🏆 |
| California Speed                   | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 5/99   | 57%     | Keine Power unter der Haube!                        |   |
| Carmageddon 64                     | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 12/99  | 70%     | Entschärft und im Solomodus öde.                    |   |
| Castlevania                        | 1       | JNR   | —             | —                | 4/99   | 88%     | Meisterwerk des Horror-Genres!                      |   |

| SPIEL                           | SPIELER | GENRE | RUMBLE<br>PAK | EXPANSION<br>PAK | NUMMER | WERTUNG | WIR SAGEN...                                    |   |
|---------------------------------|---------|-------|---------------|------------------|--------|---------|-------------------------------------------------|---|
| Castlevania: Legacy of Darkness | 1       | ACT   | ●             | ●                | 3/00   | 71%     | Akzeptabler Neuaufguss für Fans der Serie.      |   |
| Centre Court Tennis             | 1-4     | SPS   | —             | —                | 1/99   | 87%     | Erstes Tennisspiel: Sehr gut!                   |   |
| Chameleon Twist                 | 1-4     | JNR   | ●             | —                | 1/98   | 73%     | Witziges Jump'n'Run, aber zu kurzlebig.         |   |
| Chameleon Twist 2               | 1       | JNR   | ●             | —                | 2/99   | 81%     | Schwierige Steuerung, gutes Leveldesign.        |   |
| Charlie Blast                   | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 6/99   | 69%     | Für den Hunger zwischendurch.                   |   |
| Chopper Attack                  | 1       | ACT   | ●             | —                | 10/98  | 79%     | Zwischen Himmel und Erde ist der Teufel los.    |   |
| Choro Q*                        | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 10/98  | 54%     | Rennspiel für den ganz kleinen Hunger.          |   |
| Clayfighter 63 1/3              | 1-2     | BEU   | —             | —                | 13/97  | 13%     | Ein Kampfspiel wird zum Krampfspiel.            |   |
| Clayfighter: Sculptor's Cut     | 1-2     | BEU   | —             | —                | 7/98   | 18%     | Immer noch der gleiche Krampf.                  |   |
| Command & Conquer               | 1       | STG   | ●             | ●                | 7/99   | 85%     | Tolle Umsetzung des PC-Klassikers.              |   |
| Cruis'n Exotica*                | 1       | RSP   | ●             | —                | 12/00  | 49%     | Ab in die Schrottpresse!                        |   |
| Cruis'n USA                     | 1-2     | RSP   | —             | —                | 4-5/97 | 25%     | Ein wirklich armseliges Rennspiel!              |   |
| Cruis'n World                   | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 9/98   | 42%     | Eine Fahrt ins Grauen...                        |   |
| Custom Robo*                    | 1-2     | ACT   | ●             | —                | 4/00   | 82%     | Erquickende Action-RPG-Mixtur!                  |   |
| CyberTiger Woods Golf*          | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 5/00   | 81%     | Ein Golfspiel mit dem gewissen Etwas.           |   |
| Daikatana                       | 1-4     | SEU   | ●             | ●                | 3/00   | 73%     | Solider Ballerspaß mit technischen Mängeln.     |   |
| Dark Rift                       | 1-2     | BEU   | —             | —                | 11/97  | 57%     | Leider ein nur sehr mittelmäßiges Kampfspiel.   |   |
| Densha De Go! 64*               | 1       | SIM   | ●             | —                | 9/00   | 47%     | Zugfahren macht nicht immer Spaß!               |   |
| Destruction Derby               | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 11/99  | 69%     | Es gibt Besseres in diesem Genre!               |   |
| Diddy Kong Racing               | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 13/97  | 95%     | Erstklassiges, witziges und buntes Rennspiel!   | N |
| Donald Duck: Quack Attack       | 1       | JNR   | —             | ●                | 12/00  | 82%     | Gutes Spiel, aber nichts für Profis.            | N |
| Donkey Kong 64                  | 1-4     | JNR   | ●             | ●                | 12/99  | 95%     | Grandioses Spiel mit Klassiker-Potential.       | N |
| Doraemon*                       | 1       | JNR   | —             | —                | 8-9/97 | 40%     | Verkorkstes Jump'n'Run. Da fehlt was.           |   |
| DUAL HEROES                     | 1-2     | BEU   | —             | ●                | 2/98   | 28%     | Da nimmt es jemand mit Clayfighter auf...       |   |
| Duck Dodgers*                   | 1       | JNR   | ●             | —                | 9/00   | 75%     | Gelungener Spaß mit technischen Mängeln!        | N |
| Duke Nukem: Zero Hour           | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 6/99   | 90%     | Außergewöhnlich heiße Action!                   | N |
| Earthworm Jim 3D                | 1       | JNR   | ●             | ●                | 12/99  | 70%     | Die miese Kamera versaut alle schönen Ansätze.  |   |
| ECW Hardcore Revolution         | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 4/00   | 66%     | Hält lange nicht, was der Titel verspricht.     |   |
| Elmo's Letter Adventure*        | 1       | GSK   | —             | —                | 2/00   | 74%     | Pädagogisch wertvoll, leider in Englisch.       |   |
| Elmo's Number Journey*          | 1       | GSK   | —             | —                | 2/00   | 74%     | Nur für englische Muttersprachler zu empfehlen. |   |
| Excitebike 64                   | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 6/00   | 92%     | Motocross-Rennspaß pur!                         | N |
| Extreme G                       | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 13/97  | 91%     | Für die damalige Zeit grandios.                 | N |
| Extreme G 2                     | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 12/98  | 70%     | Ein sehr mäßiger Nachfolger. Schade.            |   |
| F1 Pole Position                | 1       | RSP   | —             | —                | 12/97  | 78%     | Gutes Formel 1-Spiel. Es geht besser...         |   |
| F1 Racing Championship          | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 11/00  | 85%     | Gutes F1-Spiel mit Simulationsanspruch.         |   |
| F1 World Grand Prix             | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 9/98   | 89%     | Die neue F1-Referenz mit toller Grafik!         |   |
| F1 World Grand Prix 2           | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 6/99   | 90%     | Grandiose Fortsetzung!                          | N |
| FIFA 64                         | 1-4     | SPS   | —             | —                | 6-7/97 | 25%     | Grottenschlechtes Fußballspiel.                 |   |
| FIFA: Road to World Cup '98     | 1-4     | SPS   | —             | —                | 2/98   | 85%     | Krasses Gegenteil von FIFA64!                   |   |
| FIFA '99                        | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 2/99   | 94%     | Das bisher beste FIFA-Spiel!                    | N |
| Fighters Destiny                | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 4/98   | 92%     | Das erste gute N64-Kampfspiel.                  | N |
| Fighter Destiny 2*              | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 10/00  | 70%     | Kommt leider zwei Jahre zu spät.                | N |
| Fighting Force                  | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 7/99   | 71%     | Wir haben schon besser geprügelt.               |   |
| Forsaken                        | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 6/98   | 93%     | Erstklassige Action in bunter 3D-Umgebung.      | N |
| Frankreich '98: Fußball WM      | 1-4     | SPS   | —             | —                | 6/98   | 93%     | ISS 64 hat einen würdigen Gegner gefunden.      | N |
| F-Zero X                        | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 9/98   | 90%     | Rasantes Rennspiel mit schlichter Grafik.       | N |
| GASP: Fighters Nextream         | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 1/99   | 62%     | Ein echter Schlag ins Gesicht!                  |   |
| Gauntlet Legends                | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 12/99  | 65%     | Genauso langweilig wie das Original!            |   |
| Gex: Deep Cover Gecko           | 1       | JNR   | ●             | —                | 11/99  | 74%     | Solides Jump'n'Run ohne Hitqualitäten.          |   |
| Gex: Enter the Gecko            | 1       | JNR   | —             | —                | 10/98  | 90%     | Sati(e)rischer Jump'n'Run-Spaß in 3D!           | N |
| Glory of St. Andrews, The*      | 1-4     | SPS   | —             | —                | 11/97  | 20%     | Erstes Golfspiel fürs N64. Sauschlecht!         |   |
| Glover                          | 1       | GSK   | ●             | —                | 12/98  | 85%     | Intelligentes Rätselspiel in 3D.                |   |
| Golden Nugget 64                | 1-4     | GSK   | —             | —                | 2/99   | 71%     | Casino-Simulation mit vielen Spielen.           |   |
| GT Racing Championship          | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 7/98   | 70%     | Rennspiel mit Pannen.                           |   |
| Habu Shogi*                     | 1-2     | STG   | —             | —                | 8-9/97 | XX      | Japanisches Schachspiel. Keine Wertung.         |   |
| Harvest Moon 64                 | 1       | RPG   | —             | —                | 2/00   | 87%     | Ein Garant für wochenlangen Spielspaß.          |   |
| Hercules                        | 1       | ACT   | ●             | —                | 9/00   | 68%     | Starker Name, schwaches Spiel.                  |   |

| SPIEL                                    | SPIELER | GENRE | RUMBLE<br>PAK | EXPANSION<br>PAK | NUMMER | WERTUNG | WIR SAGEN...                                  |
|------------------------------------------|---------|-------|---------------|------------------|--------|---------|-----------------------------------------------|
| Hey You, Pikachu!                        | 1       | SIM   | —             | —                | 12/00  | 69%     | Nettes Spiel für Kinder – mehr nicht.         |
| Holy Magic Century                       | 1       | RPG   | —             | —                | 1/99   | 67%     | Seit Zelda 64 noch uninteressanter.           |
| Hot Wheels Turbo Racing                  | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 11/99  | 75%     | Rennspiel ohne Höhen und Tiefen.              |
| Human Grand Prix*                        | 1       | RSP   | —             | —                | 6-7/97 | 50%     | Vorgänger von F1 Pole Position.               |
| Hybrid Heaven                            | 1       | RPG   | ●             | ●                | 10/99  | 78%     | Gutes RPG mit spielerischen Längen.           |
| Hydro Thunder*                           | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 4/00   | 52%     | Ruckelig und etwas zu schwer.                 |
| Iggy's Reckin' Balls                     | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 9/98   | 83%     | Gute Idee, flotte Rennen, runde Sache!        |
| Indy Racing 2000*                        | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 7-8/00 | 73%     | Neue Idee in guter Ausführung.                |
| In-Fisherman Bass Hunter*                | 1       | SPS   | ●             | —                | 9/99   | 66%     | Unauffällige Angelsimulation.                 |
| Int. Superstar Soccer 2000               | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 9/00   | 88%     | Nicht mehr so revolutionär wie der Vorgänger! |
| Int. Superstar Soccer '98                | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 10/98  | 95%     | Besser geht eine Fußball-Sim kaum noch.       |
| International Track & Field 2000         | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 4/00   | 83%     | Schmuckes Kraftfutter für echte Sportler.     |
| ISS 64                                   | 1-4     | SPS   | —             | —                | 4-5/97 | 93%     | All-Time-Favorit im Fußball-Genre.            |
| Jeopardy                                 | 1-4     | GSK   | —             | —                | 6/98   | 30%     | Logbuch-Eintrag: Ich bring mich um!           |
| Jeremy McGrath Supercross 2000           | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 4/00   | 63%     | Motocross-Spiel mit teils nervigen Mängeln.   |
| Jet Force Gemini                         | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 11/99  | 91%     | Extrem anspruchsvoller Shooter.               |
| J-League Dynamite Soccer*                | 1-4     | SPS   | —             | —                | 12/97  | 50%     | Mäßige Fußball-Sim. Nimm ISS64!               |
| J-League Eleven Beat '97*                | 1-4     | SPS   | —             | —                | 1/98   | 75%     | Fußball-Sim mit wenig Realismus.              |
| J-League Perfect Striker 2               | 1-4     | SPS   | —             | —                | 10/99  | 88%     | Kaum Neues, aber ein Top-Spiel!               |
| Ken Griffey Jr.'s Slugfest               | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 7/99   | 90%     | Fast hätte es ASB 2000 vom Thron geholt!      |
| Kirby 64: The Crystal Shards*            | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 5/00   | 83%     | Gutes Spiel, aber als Import zu teuer.        |
| Knife Edge                               | 1-4     | SEU   | ●             | —                | 1/99   | 38%     | Grottenschlechter Shooter.                    |
| Legend of the Sea King*                  | 1       | RPG   | ●             | —                | 7-8/00 | 67%     | Interessantes Genre-Crossover.                |
| Lego Racers                              | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 10/99  | 64%     | Nur ein Mario Kart-Verschnitt.                |
| Loder Runner 3-D                         | 1       | GSK   | ●             | —                | 5/99   | 73%     | Ein Klassiker im neuen Gewand.                |
| Lylat Wars/StarFox 64                    | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 6-7/98 | 94%     | Grandiose Ballerei im Weltall!                |
| Mace: The Dark Age                       | 1-2     | BEU   | —             | —                | 13/97  | 76%     | Leider ein nur mittelmäßiges Kampfspiel.      |
| Madden 64                                | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/98   | 81%     | Ausgezeichnetes Football-Game!                |
| Madden NFL '99                           | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 11/98  | 86%     | Gute Football-Sim, aber längst nicht perfekt. |
| Madden NFL 2001*                         | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 12/00  | 85%     | Klasse Spiel für NFL-Kenner.                  |
| Magical Tetris                           | 1-2     | GSK   | —             | —                | 1/99   | 90%     | Solide Tetris-Version mit neuen Ideen.        |
| Mahjong Master*                          | 1-4     | STG   | —             | —                | 8-9/97 | XX      | Ching-chang-chong... wir verstehen nix!       |
| Mahjong 64*                              | 1-4     | STG   | —             | —                | 8-9/97 | XX      | Importspiel... bringt uns gar nichts.         |
| Mario Golf                               | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 9/99   | 90%     | Grandioses Golfspiel!                         |
| Mario Kart 64                            | 1-4     | RSP   | —             | —                | 4-5/97 | 80%     | Sehr spaßige Kart-Rennen mit Kultfigur Mario. |
| Mario Party                              | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 4/99   | 83%     | Origineller 4-Spieler-Spaß!                   |
| Mario Party 2                            | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 10/00  | 79%     | Spaßiges Mehrspieler-Vergnügen.               |
| Mario Tennis 64                          | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 11/00  | 91%     | Spiel, Satz & Sieg für Mario!                 |
| Mia Hamm Soccer 64*                      | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/01   | 54%     | RTL Soccer mit Frauen.                        |
| Mickey's Speedway USA                    | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 11/00  | 88%     | Fun-Racer für Jung und Alt.                   |
| Micro Machines 64 Turbo                  | 1-8     | RSP   | ●             | —                | 3/99   | 85%     | Tolles Multiplayer-Rennspiel!                 |
| Midway's Greatest Arcade Hits Volume 1*  | 1       | ACT   | —             | —                | 1/01   | 59%     | Für Fans uralter Spiele.                      |
| Milo's Astro Lanes                       | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/99   | 80%     | Total verrücktes Bowlingsspiel!               |
| Mischief Makers                          | 1       | JNR   | —             | —                | 12/97  | 85%     | Niedliches Hüpfvergnügen in 2D-Welten.        |
| Mission: Impossible                      | 1       | ACT   | ●             | —                | 9/98   | 87%     | Nicht ganz der erwartete Knüller.             |
| MLB: Ken Griffey Jr                      | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 7/98   | 89%     | Baseball-Sim mit schnellem Gameplay.          |
| Monopoly 64*                             | 1-4     | GSK   | —             | —                | 3/00   | 70%     | Viel sozialer als auf dem Brett.              |
| Monster Truck Madness 64                 | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 9/99   | 73%     | Spaßige Off-Road-Raserei.                     |
| Ms. Pac-Man Maze Madness*                | 1       | ACT   | ●             | —                | 1/01   | 70%     | Spaßig, aber leicht betagt.                   |
| Multi Racing Championship                | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 11/97  | 62%     | Mittlerweile längst überholtes Rennspiel.     |
| Mysterious Dungeon: Shiren The Wanderer* | 1       | ADV   | ●             | —                | 12/00  | 75%     | Gelungenes Adventure, leider auf Japanisch.   |
| Mystical Ninja: Starring Goemon          | 1       | JNR   | —             | —                | 5/98   | 85%     | Sehr gutes Action-Adventure.                  |
| Mystical Ninja 2: Starring Goemon        | 1-2     | JNR   | ●             | —                | 4/99   | 92%     | Geniales 2,5-D Jump'n'Run!                    |
| Nagano Winter Olympics                   | 1-4     | SPS   | —             | —                | 3/98   | 77%     | Zwar keine Goldmedaille wert, aber...         |
| Namco Museum*                            | 1-4     | GSK   | —             | —                | 1/00   | 73%     | Gelungene Sammlung lieb gewonnener Spiele.    |
| Nascar '99                               | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 11/98  | 79%     | Hier geht's rund, aber nicht lange.           |
| Nascar 2000                              | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 11/99  | 68%     | Auch der Hersteller dreht sich im Kreis.      |

| SPIEL                            | SPIELER | GENRE | RUMBLE<br>PAK | EXPANSION<br>PAK | NUMMER | WERTUNG | WIR SAGEN...                                       |
|----------------------------------|---------|-------|---------------|------------------|--------|---------|----------------------------------------------------|
| NBA Courtside                    | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 6/98   | 85%     | Wow! Ein Basketballspiel mit Pfiff!                |
| NBA Courtside 2                  | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/00   | 91%     | Gut, besser, NBA Courtside 2.                      |
| NBA Hangtime                     | 1-4     | SPS   | —             | —                | 6-7/97 | 60%     | Ziemlich hohles Basketball-Game. Bargh!            |
| NBA In The Zone 2000*            | 1-4     | SPS   | —             | —                | 4/00   | 54%     | Bei dieser Leistung ein klarer Abstiegs kandidat.  |
| NBA Jam '99                      | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 2/99   | 83%     | Und noch ein Basketballspiel...seufz.              |
| NBA Jam 2000                     | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 12/99  | 75%     | Leider nichts Halbes und nichts Ganzes.            |
| NBA Live '99                     | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 12/98  | 82%     | Gutes Basketballspiel. Kaufenswert!                |
| NBA Live 2000                    | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 12/99  | 87%     | Fast so gut wie echtes Basketball.                 |
| NBA Showtime                     | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/00   | 69%     | Unausgewogenes Basketballspiel.                    |
| NBA Pro '98                      | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 4/98   | 70%     | Guter Vierspieler-Modus, schwache Grafik.          |
| NBA Pro '99                      | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 6/99   | 59%     | Eine sinnlose Anschaffung...                       |
| Neon Genesis Evangelion          | 1-2     | ACT   | ●             | —                | 6/00   | 52%     | Nur für Fans der Serie geeignet.                   |
| NFL Blitz                        | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 2/99   | 85%     | So einfach kann Football sein!                     |
| NFL Blitz 2000                   | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 10/99  | 91%     | Football zum Angewöhnen!                           |
| NFL Blitz 2001*                  | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 11/00  | 88%     | Der Blitz schlägt voll ein!                        |
| NFL Quarterback Club '98         | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 13/97  | 83%     | Geile Hi-Res-Grafik, gutes Spiel.                  |
| NFL Quarterback Club '99         | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 1/99   | 90%     | Unverzichtbar im Football-Genre!                   |
| NFL Quarterback Club 2000        | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 10/99  | 82%     | Altes kann so gut sein.                            |
| NFL Quarterback Club 2001        | 1-4     | SPS   | ●             | ●                | 10/00  | 73%     | Leider schlechter als der Vorgänger.               |
| NHL '99                          | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 11/98  | 88%     | Extrem gutes Eishockeyspiel.                       |
| NHL Breakaway '98                | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 13/97  | 91%     | Eissport vom Feinsten!                             |
| NHL Breakaway '99                | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 5/99   | 74%     | Altes Spiel in neuer Verpackung.                   |
| NHL Pro '99                      | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 11/99  | 66%     | Spielt sich nicht reibungslos genug.               |
| Nightmare Creatures*             | 1       | ACT   | ●             | —                | 1/99   | 71%     | Ultrabrutales Action-Adventure!                    |
| Nuclear Strike                   | 1       | ACT   | ●             | ●                | 2/00   | 84%     | Ein würdiger Vertreter der Strike-Serie!           |
| Off Road Challenge               | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 9/98   | 27%     | Grausames Rennspiel im Schmuttel-Look.             |
| Ogre Battle 64*                  | 1       | STG   | ●             | ●                | 11/00  | 90%     | Endlich ein Spiel für RPG-Strategen.               |
| Olympic Hockey '98               | 1-4     | SPS   | —             | —                | 4/98   | 78%     | Schon wieder eine Wayne Gretzky-Kopie!             |
| Operation: WinBack               | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 4/00   | 82%     | Viel Action, gutes Gameplay, technische Schwächen. |
| Paperboy 64                      | 1       | ACT   | —             | —                | 3/00   | 56%     | Midway lässt wieder das Retro-Fließband rollen.    |
| Paper Mario*                     | 1       | ADV   | —             | —                | 10/00  | 84%     | Solides Adventure/RPG mit Sprachbarriere.          |
| Penny Racers                     | 1-4     | RSP   | —             | —                | 3/99   | 54%     | Ein Rennspiel, so billig wie sein Name.            |
| Perfect Dark                     | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 6/00   | 97%     | Ein fast perfekter Ego-Shooter!                    |
| PGA European Tour                | 1-4     | SPS   | —             | —                | 3/00   | 61%     | Typisches Golfspiel – nicht mehr, nicht weniger.   |
| Pilotwings 64                    | 1       | ACT   | —             | —                | 4-5/97 | 79%     | Über den Wolken geht es ruhig zur Sache.           |
| Pokémon Puzzle League*           | 1-2     | GSK   | —             | —                | 11/00  | 90%     | Nicht nur für Genre-Fans ein Muss!                 |
| Pokémon Snap                     | 1       | ACT   | —             | —                | 9/00   | 92%     | Innovativ und dauerhaft motivierend!               |
| Pokémon Stadium                  | 1-4     | STG   | —             | —                | 4/00   | 88%     | Für Pokémon-Fans ein absoluter Pflichtkauf!        |
| Power Rangers: Lightspeed Rescue | 1-2     | ACT   | —             | —                | 11/00  | 40%     | Diesem Spiel fehlt jegliche Power.                 |
| Powerful Pro Baseball 2000*      | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 9/00   | 69%     | Ungewöhnliches Randgruppenspiel!                   |
| Powerful Pro Baseball 64*        | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 8-9/97 | XX      | Da warten wir lieber auf US-Software.              |
| Premier Manager*                 | 1-4     | SIM   | —             | —                | 9/99   | 85%     | Nur für echte Management-Fans.                     |
| Pro Baseball King*               | 1-2     | SPS   | —             | —                | 8-9/97 | XX      | Und wir warten immer noch...                       |
| Puyo Puyo Sun 64*                | 1-2     | GSK   | —             | —                | 1/98   | 87%     | Witziges Puzzle-Spiel im Tetris-Stil.              |
| Quest 64                         | 1       | RPG   | ●             | —                | 9/98   | 78%     | Buntes 3D-Adventure mit RPG-Einlagen.              |
| Racing Simulation 2              | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 10/99  | 85%     | Gelungenes Formel 1-Spiel.                         |
| Rainbow Six                      | 1-2     | ACT   | ●             | —                | 11/99  | 78%     | Terroristenjagd mit Schwächen.                     |
| Rakuga Kids                      | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 10/98  | 68%     | Immer noch besser als Clayfighter.                 |
| Rally Challenge 2000*            | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 9/00   | 66%     | Leider nur Durchschnitt!                           |
| Rampage: Universal Tour          | 1-3     | GSK   | ●             | —                | 5/99   | 56%     | Langsam wird auch Rampage öde!                     |
| Rampage World Tour               | 1-3     | GSK   | ●             | —                | 5/98   | 80%     | Hier fliegen die Fetzen!                           |
| Rat Attack                       | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 4/00   | 64%     | Kurzfristig kurzweilig, auf Dauer öde.             |
| Rayman 2                         | 1       | JNR   | ●             | ●                | 11/99  | 90%     | Rayman zieht dich voll in seinen Bann.             |
| Ready 2 Rumble                   | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 1/00   | 77%     | Guter Fun-Boxer.                                   |
| Ready 2 Rumble: Round 2*         | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 1/01   | 74%     | Nicht wirklich besser als der Vorgänger.           |
| Resident Evil 64                 | 1       | ACT   | ●             | ●                | 1/00   | 94%     | Knallharte Horror-Action.                          |
| Re-Volt                          | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 10/99  | 45%     | Konfuses Rennspiel mit Flackeroptik.               |

| SPIEL                                 | SPIELER | GENRE | RUMBLE<br>PAK | EXPANSION<br>PAK | NUMMER | WERTUNG | WIR SAGEN...                               |
|---------------------------------------|---------|-------|---------------|------------------|--------|---------|--------------------------------------------|
| Ridge Racer 64                        | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 3/00   | 83%     | Gutes Rennspiel mit echtem Arcade-Feeling. |
| Road Rash 64                          | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 11/99  | 81%     | Gnadenlose Raserei mit einigen Schwächen.  |
| Roadsters 2000                        | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 1/00   | 87%     | Überraschendes Oben-ohne-Game.             |
| Robotron 64                           | 1-2     | SEU   | —             | —                | 3/98   | 72%     | Die Killer-Robots sind los! Ein Klassiker! |
| Rocket - Robot On Wheels              | 1-4     | JNR   | ●             | —                | 12/99  | 84%     | Knobellastiges Jump'n'Run.                 |
| RTL World League Soccer               | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 12/99  | 55%     | Drittklassiges Fußballspiel.               |
| Ruff & Tumble                         | 1-2     | JNR   | ●             | ●                | 2/00   | 80%     | Gutes Spiel mit ein paar Längen.           |
| Rugrats in Paris*                     | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 1/01   | 61%     | Für die Zielgruppe okay...                 |
| Rugrats Scavenger Hunt                | 1-4     | GSK   | —             | —                | 9/99   | 44%     | Einfaches Brettspiel. Nur für Kids!        |
| Rush 2: Extreme Racing USA            | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 1/99   | 88%     | Guter Nachfolger, aber nicht perfekt.      |
| San Francisco Rush                    | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 1/98   | 81%     | Rasante Autofahrten mit vielen Crashes!    |
| San Francisco Rush 2049               | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 10/00  | 89%     | Verdammt gutes Action-Rennspiel.           |
| S.C.A.R.S.                            | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 1/99   | 83%     | Tierisches Rennspiel.                      |
| Shadow Man                            | 1       | ACT   | ●             | ●                | 10/99  | 87%     | Schaurig viel Gameplay fürs Geld!          |
| Shadowgate                            | 1       | ADV   | ●             | —                | 7/99   | 78%     | Immerhin ein Adventure.                    |
| Shadows of the Empire                 | 1       | ACT   | —             | —                | 4-5/97 | 62%     | Schmackhaftes für Star Wars-Fans!          |
| Shigesato Itoi's No. 1 Bass Fishing1  | 1       | SIM   | ●             | ●                | 6/00   | 70%     | Netter Angelspaß ohne nasse Füße.          |
| Silicon Valley                        | 1       | GSK   | ●             | —                | 11/98  | 87%     | Zur Abwechslung mal was anderes.           |
| Sin & Punishment*                     | 1-2     | SEU   | ●             | —                | 1/01   | 86%     | Heiße, aber kurze Baller-Action.           |
| Smash Brothers                        | 1-4     | BEU   | ●             | —                | 3/99   | 90%     | Kultiges Prügelspiel mit Nintendo-Figuren! |
| Snow Speeder                          | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 2/99   | 77%     | Ski und Snowboard im Doppelpack!           |
| Snowboard Kids                        | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 10/99  | 79%     | Fast wie Mario Kart ohne Bremsen.          |
| Snowboard Kids 2                      | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 4/99   | 79%     | Ein Update, keine Fortsetzung!             |
| South Park                            | 1-4     | SEU   | ●             | ●                | 2/99   | 79%     | Humorvoll, aber nur kurzfristig spaßig.    |
| South Park: Chef's Luv Shack          | 1-4     | GSK   | —             | —                | 1/00   | 59%     | Inspirationsloser Mario Party-Abklatsch.   |
| South Park Rally                      | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 4/00   | 51%     | Schlechtes Kart-Spiel mit teurer Lizenz!   |
| Space Invaders*                       | 1-2     | SEU   | ●             | —                | 2/00   | 63%     | Oldie - nicht Goldie!                      |
| Spider-Man*                           | 1       | ACT   | ●             | —                | 1/01   | 83%     | Tolle Comic-Umsetzung.                     |
| StarCraft 64*                         | 1-2     | STG   | ●             | ●                | 7-8/00 | 81%     | Gelungene Umsetzung der PC-Version.        |
| Star Soldiers*                        | 1       | SEU   | —             | —                | 9/98   | 65%     | So mancher 16-Bit-Shooter ist besser.      |
| Star Wars Episode 1 Racer             | 1-2     | RSP   | ●             | ●                | 6/99   | 91%     | Die Macht ist mit Nintendo!                |
| Star Wars: Rogue Squadron             | 1       | ACT   | ●             | ●                | 2/99   | 89%     | Für Star Wars-Fans ein Muss!               |
| Starshot                              | 1       | JNR   | ●             | —                | 11/98  | 81%     | Jump'n'Run mit seltsamer Story.            |
| Stunt Racer 64*                       | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 12/00  | 82%     | Verrücktes Rennspiel mit genialer Optik.   |
| Super Mario 64                        | 1       | JNR   | —             | —                | 4-5/97 | 95%     | Eines der besten aller Jump'n'Runs!        |
| Super Smash Bros.                     | 1-4     | BEU   | ●             | —                | 1/00   | 87%     | Leicht chaotische Spaß-Prügelei.           |
| Supercross 2000*                      | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 1/00   | 87%     | Motorsportreferenz mit Spitzengrafik.      |
| Superman                              | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 7/99   | 36%     | Billige Kopie eines Superhelden.           |
| Taisen Puzzle Dama*                   | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 5/98   | 83%     | Fast identisch mit Puyo Puyo...            |
| Tamagotchi World*                     | 1-4     | GSK   | —             | —                | 4/98   | 72%     | Für japanische Fans durchaus interessant.  |
| Tarzan                                | 1       | JNR   | ●             | —                | 5/00   | 80%     | Tolles Spiel - leider zu kurz!             |
| Taz Express                           | 1       | JNR   | ●             | —                | 7-8/00 | 75%     | Gutes Spiel mit kleinen Schwächen.         |
| Tetrisphere                           | 1-2     | GSK   | ●             | —                | 11/97  | 77%     | Kunterbuntes 3D-Tetris auf einer Kugel.    |
| The New Tetris                        | 1-4     | GSK   | —             | —                | 9/99   | 88%     | Phantastisches Mehrspieler-Tetris!         |
| The World Is Not Enough               | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 12/00  | 84%     | Knackiger Shooter mit James Bond.          |
| Tigger's Honey Hunt*                  | 1-4     | JNR   | ●             | —                | 1/01   | 79%     | Winnie Puuh macht Kinder froh.             |
| Tohkon Road 2*                        | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 2/99   | 67%     | Kaufe dir lieber WWF Warzone!              |
| Tom & Jerry: Fists of Furry           | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 12/00  | 71%     | Für 15 Minuten ganz unterhaltsam.          |
| Tonic Trouble                         | 1       | JNR   | ●             | —                | 10/99  | 78%     | Lustiger Action-Spaß.                      |
| Tony Hawk's Skateboarding             | 1-2     | SPS   | ●             | ●                | 4/00   | 87%     | Cooler Skateboard-Spiel mit Top-Musik!     |
| Top Gear Hyper-Bike                   | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 3/00   | 82%     | Fun-Racer mit Suchtfaktor.                 |
| Top Gear Overdrive                    | 1-4     | RSP   | ●             | ●                | 1/99   | 91%     | Optisch perfekter Fun-Racer!               |
| Top Gear Rally                        | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 13/97  | 90%     | Spitzenmäßiges Offroad-Racing!             |
| Top Gear Rally (Japan)*               | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 4/98   | 92%     | Noch besser als die PAL-Version!           |
| Top Gear Rally 2                      | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 2/00   | 76%     | Gutes Rennspiel mit technischen Mängeln.   |
| Toy Story 2                           | 1       | JNR   | ●             | —                | 1/00   | 58%     | Fad und trist.                             |
| Transformers: Beast Wars Transmetals* | 1-2     | BEU   | ●             | —                | 9/00   | 35%     | Noch schrottiger als das Spielzeug!        |

| SPIEL                           | SPIELER | GENRE | RUMBLE<br>PAK | EXPANSION<br>PAK | NUMMER | WERTUNG | WIR SAGEN...                                    |
|---------------------------------|---------|-------|---------------|------------------|--------|---------|-------------------------------------------------|
| Triple Play 2000                | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 6/99   | 51%     | Ohgottogottogott! Was ist los, EA?              |
| Turok: Dinosaur Hunter          | 1       | SEU   | —             | —                | 6-7/97 | 82%     | 3D-Action vom Feinsten!                         |
| Turok 2                         | 1-4     | SEU   | ●             | ●                | 11/98  | 94%     | Diesmal schlagen die Dinos mächtig zu!          |
| Turok 3: Shadow of Oblivion     | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 9/00   | 85%     | Gute Action, wenig Neues!                       |
| Turok – Leg. des verl. Landes   | 1-4     | SEU   | ●             | ●                | 12/99  | 80%     | Alleine öde, zu mehreren okay.                  |
| Twisted Edge*                   | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 1/99   | 80%     | Snowboarden – gut, aber nicht perfekt.          |
| Vigilante 8                     | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 5/99   | 78%     | Gute Action ohne Solo-Power!                    |
| Vigilante 8: 2. Herausforderung | 1-4     | ACT   | ●             | ●                | 1/00   | 77%     | Zu viert spaßig, alleine langweilig.            |
| Virtual Chess 64                | 1-2     | SIM   | —             | —                | 7/98   | 75%     | Vorerst das einzige Schachspiel.                |
| Virtual Pool 64                 | 1-2     | SPS   | ●             | —                | 2/99   | 90%     | Nahezu perfekte Billard-Simulation!             |
| Virtual Pro Wrestling2*         | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 5/00   | 73%     | Abklatsch von Wrestlingmania 2000.              |
| V-Rally                         | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 12/98  | 88%     | Sehr realistisches Rennspiel.                   |
| War Gods                        | 1-2     | BEU   | —             | —                | 8-9/97 | 52%     | Gute Grafik, viel Blut... das war's.            |
| Wave Race 64                    | 1-2     | RSP   | —             | —                | 7/99   | 91%     | Klasse Wassersport!                             |
| Wayne Gretzky's 3-D Hockey      | 1-4     | SPS   | —             | —                | 6-7/97 | 84%     | Ausgezeichneter Multiplayer-Spaß.               |
| WCW Mayhem                      | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 11/99  | 79%     | Nur im Mehrspieler-Modus gut.                   |
| WCW Vs NWO Revenge              | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 12/98  | 87%     | Zirkusclowns in Hochform!                       |
| WCW Vs NWO: World Tour          | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 2/98   | 85%     | Eindeutiger Herr im Ring!                       |
| Wetrix                          | 1-2     | GSK   | —             | —                | 7/98   | 75%     | Puzzle-Spiel für Wasserratten.                  |
| Wheel of Fortune*               | 1-3     | GSK   | ●             | —                | 2/98   | 23%     | Englisches Glücksrad. Würgl!                    |
| Wild Choppers*                  | 1       | ACT   | ●             | —                | 1/98   | 74%     | Heiße Action-Simulation. Schwere Steuerung.     |
| WinBack                         | 1-4     | ACT   | ●             | —                | 11/99  | 85%     | Agententhiller mit Schuss.                      |
| Wipeout 64                      | 1-4     | RSP   | ●             | —                | 12/98  | 90%     | Der pure Adrenalinstoß! Get it!                 |
| Wonder Project J2*              | 1       | ADV   | —             | —                | 8-9/97 | XX      | Rein japanisches Adventure.                     |
| World Driver Championship       | 1-2     | RSP   | ●             | —                | 9/99   | 79%     | Keine Qualitäten unterm Make-up.                |
| World Soccer 3*                 | 1-4     | SPS   | —             | —                | 2/98   | 85%     | Japanischer Ableger von ISS 64.                 |
| Worms Armageddon                | 1-4     | GSK   | ●             | —                | 11/99  | 85%     | Ungewöhnlich, aber genial.                      |
| WWF Attitude                    | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 9/99   | 89%     | Erstklassiges Wrestling-Spiel!                  |
| WWF No Mercy                    | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/01   | 85%     | Für Wrestling-Fans eine gute Wahl.              |
| WWF Warzone                     | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 9/98   | 90%     | Ausgezeichnetes Wrestling-Spiel.                |
| WWF Wrestlingmania              | 1-4     | SPS   | ●             | —                | 1/00   | 84%     | Nur die Technik verhindert eine höhere Wertung. |
| Xena: Talisman Of Fate          | 1-4     | BEU   | ●             | —                | 1/00   | 74%     | Für Xena-Fans ein absolutes Muss.               |
| Yoshi's Story                   | 1       | JNR   | ●             | —                | 2/98   | 87%     | Jump'n'Run mit guter Grafik, aber zu leicht.    |
| Zelda 64: Majora's Mask         | 1       | RSP   | ●             | ●                | 11/00  | 93%     | Innovative und zeitraubende Fortsetzung         |
| Zelda 64: The Ocarina of Time   | 1       | ADV   | ●             | —                | 12/98  | 98%     | Absolutes Knüller-Adventure! Kaufen!            |

## Notizen

## Spielösungen im Überblick

Du bist auf der Suche nach einer bestimmten Spielösung, weißt aber nicht mehr in welcher Ausgabe sie war? Unsere praktische Komplettübersicht hilft weiter:

### Titel

### Heftausgabe

|                                 |                |
|---------------------------------|----------------|
| Army Men: Sarge's Heroes        | big.N 05/00    |
| Battle Tanx: Global Assault     | big.N 04/00    |
| Bomberman 64 – The 2nd Attack   | big.N 09/00    |
| Carmageddon 64                  | big.N 12/99    |
| Castlevania 64                  | big.N 12/99    |
| Castlevania: Legacy Of Darkness | big.N 03/00    |
| Daikatana                       | big.N 06/00    |
| Donkey Kong 64                  | big.N 02/00    |
| Harvest Moon                    | big.N 03/00    |
| Hercules                        | big.N 10/00    |
| Hybrid Heaven                   | big.N 12/99    |
| Jet Force Gemini                | big.N 01/00    |
| Lylat Wars                      | big.N 05/00    |
| Madden NFL 2001                 | big.N 11/00    |
| Mario Kart 64                   | big.N 11/00    |
| Mario Party 2                   | big.N 10/00    |
| Mario Tennis 64                 | big.N 11/00    |
| Metal Gear Solid (GBC)          | big.N 09/00    |
| Perfect Dark                    | big.N 07-08/00 |
| Pokémon Gelb (GB)               | big.N 06/00    |
| Pokémon Pinball (GBC)           | big.N 10/00    |
| Pokémon Rot + Blau (GB)         | big.N 01/00    |
| Pokémon Snap                    | big.N 09/00    |
| Pokémon Stadium                 | big.N 05/00    |
| Pokémon Trading Card Game (GBC) | big.N 01/01    |
| Rainbow Six                     | big.N 04/00    |
| Rayman (GBC)                    | big.N 04/00    |
| Rayman 2                        | big.N 01/00    |
| Resident Evil 64                | big.N 02/00    |
| Rocket – Robot On Wheels        | big.N 02/00    |
| Spider-Man (GBC)                | big.N 11/00    |
| Super Mario 64 – Teil 1         | big.N 03/00    |
| Super Mario 64 – Teil 2         | big.N 04/00    |
| Super Smash Bros.               | big.N 06/00    |
| Taz Express                     | big.N 07-08/00 |
| The World Is Not Enough         | big.N 12/00    |

Folgende  
Lösungen sind  
noch beim Verlag  
erhältlich. Den  
Coupon zum  
Nachbestellen  
findest du in der  
big.N auf  
Seite 114.



## Titel

Tomb Raider (GBC)  
Tonic Trouble  
Tony Hawk's Skateboarding  
Toy Story 2  
Turok 2 - Seeds of Evil  
Turok 3 - Shadow of Oblivion - Teil 1  
Turok 3 - Shadow of Oblivion - Teil 2  
Turok 3 - Shadow of Oblivion (GBC)  
Wario Land 3 (GBC) - Teil 1  
Wario Land 3 (GBC) - Teil 2  
WWF No Mercy  
WWF Wrestlemania - Teil 1  
WWF Wrestlemania - Teil 2  
Yoshi's Story  
Zelda DX: Link's Awakening (GBC)  
Zelda: Majora's Mask - Teil 1  
Zelda: Majora's Mask - Teil 2  
Zelda: Ocarina of Time - Teil 1  
Zelda: Ocarina of Time - Teil 2

## Heftausgabe

big.N 07-08/00  
big.N 03/00  
big.N 05/00  
big.N 03/00  
big.N 12/00  
big.N 10/00  
big.N 11/00  
big.N 10/00  
big.N 09/00  
big.N 10/00  
big.N 01/01  
big.N 06/00  
big.N 07-08/00  
big.N 11/00  
big.N 11/00  
big.N 12/00  
big.N 01/01  
big.N 04/00  
big.N 05/00

Du suchst Xploder-Codes? Hier kannst du welche finden:

## Titel

A - Z der Spiele - Teil 1  
A - Z der Spiele (GB) - Teil 1  
Pokémon Pinball (GBC)  
Pokémon Rot / Blau (GB) - Teil 1  
Pokémon Rot / Blau (GB) - Teil 2

## Heftausgabe

big.N 10/00  
big.N 09/00  
big.N 10/00  
big.N 07-08/00  
big.N 09/00

